

Obsah

Kapitola 0. O této knížce.....	8
Komu je kniha určena?	8
Čím se tato kniha liší od jiných?.....	8
Navazující publikace.....	10
Webová podpora – www.moderniProgramovani.cz	11
Jak knihu studovat?	11
Pomozte učebnici zlepšit.....	12
Kapitola 1. Začínáme programovat.....	13
Programovací jazyk a vývojové prostředí.....	13
Instalace vývojového prostředí	13
První program	15
Druhý program.....	18
Složka projektu	20
Soubory projektu.....	21
Spustitelná podoba programu.....	23
Průzkumník řešení.....	24
Shrnutí kapitoly.....	26
Kapitola 2. Ovládací prvky	27
Textové pole.....	27
Názvy objektů	29
Vlastnost <code>Text</code>	29
Další vlastnosti textového pole	30
Popisek.....	31
Klávesové zkratky a pořadí tabulátoru.....	33
Tlačítko	35
Zaškrťovací políčko	37
Shrnutí kapitoly.....	38
Kapitola 3. Události	39
Události	39
Obsluha událostí.....	40
Chyba v programu.....	42
Další události	44
Knihovny podprogramů	45
Volání podprogramů	46
Bližší určování	47
Hlavní událost objektu	47
Společná obsluha více událostí	49
Přejmenování	49
Shrnutí kapitoly.....	50
Kapitola 4. Přirazovací příkaz.....	51
Kopírování textového pole.....	51
Přirazovací příkaz	52

Další přiřazování	53
Více příkazů v metodě	57
Sekvenční zpracování	58
Sémantické chyby	59
Shrnutí kapitoly	60
Kapitola 5. Typy a proměnné	61
Spojovačka	61
Typy	62
Sčítačka	63
Diagram činností a pseudokód	63
Převod řetězce na číslo	65
Proměnné	65
Kompletní sčítačka	66
Návratová hodnota	68
Běžové chyby	68
Ošetření běžových chyb	70
Deklarace s inicializací	72
Shrnutí kapitoly	73
Kapitola 6. Grafika	74
Kreslení čarových obrázců	74
Událost Paint	75
Grafické příkazy a kreslicí plocha	76
Pera	77
Souřadný systém okna	77
Kreslení úseček, obdélníků a elips	79
Vyplněné obrazce	80
Grafika v části okna	81
Panel	82
Zpracování vstupu od uživatele	83
Geometrie elipsy	84
Kompletní obsluha události Paint	85
Vyvolání události Paint	87
Shrnutí kapitoly	88
Kapitola 7. Používáme objekty	89
Objekty a třídy	89
Dokumentace tříd	90
Konstruktory třídy Pen	92
Vlastnosti třídy Pen	93
Praktická ukáзка	94
Jmenné prostory	95
Statické složky třídy	96
Příklady statických složek	98
Autogenerující složky	100
Výčty	102
Shrnutí kapitoly	104

Kapitola 8. Pokročilá práce s proměnnými	105
Protokolování	105
Složené přiřazení	106
Řádkování	107
Složené přiřazení a čísla	107
Operátory ++ a --	109
Počítání aneb Kolikrát se něco stalo	109
oknoProgramu jako třída	110
Členské proměnné	111
Dokončení úlohy počítání	112
Pohybující se panáček	113
Vestavěný obrázek	117
Shrnutí kapitoly	117
Kapitola 9. Čísla	119
Desetinná čísla	119
Výpočty	120
Čísla jako objekty	122
Přehled výpočtů	122
Celočíselné dělení	125
Náhodná čísla	126
Hrací kostka	127
Přehled číselných typů	129
Kombinace číselných typů	130
Shrnutí kapitoly	131
Kapitola 10. Podmíněné vykonávání a rozvětvení	132
Podmíněné vykonávání	132
Řídící konstrukce IF	134
Dokončení programu <i>Podmíněné kreslení</i>	135
Rozvětvení programu	136
Řídící konstrukce IF–ELSE	138
Relační operátory	139
Vnořené větvení	140
Program <i>Stavební spoření</i>	141
Shrnutí kapitoly	144
Kapitola 11. Cyklus	145
Náhodné tečky	145
Tisíc teček	146
Řídící konstrukce FOR	147
Soustava čar	149
Soustředné kružnice	151
Alternativní řešení	153
Výpočet faktoriálu	154
Přetečení	156
Shrnutí kapitoly	157

Kapitola 12. Dvě hry.....	158
Dostihy	158
Grafika a uživatelské rozhraní.....	158
Posun koní.....	160
Ukončení hry	162
Logické operátory.....	164
Ruleta	165
Obsluha „kola rulety“	167
Test horní/dolní	169
Test černá/červená.....	169
Test sudá/lichá.....	170
Test sloupce.....	170
Násobné větvení	171
Ruleta – program.....	172
Shrnutí kapitoly	175
Kapitola navíc – Úvod do WPF.....	176
Projekt Sčítačka WPF.....	176
XAML a Návrhář	177
Příprava uživatelského rozhraní	178
Kód.....	179
Rozdíly v ovládacích prvcích	180
Grafika.....	181
Závěr.....	183
Dodatek A – Slovníček anglických výrazů	184
Dodatek B – Vkládání speciálních znaků z české klávesnice	196
Dodatek C – Ladicí prostředky.....	200
Rejstřík	202