

O Autorach (13)

Przedmowa do wydania oryginalnego (15)

Przedmowa do wydania polskiego (17)

Część I Podstawy programowania (19)

Rozdział 1. Programowanie w Delphi (21)

- Rodzina produktów Delphi (21)
- Delphi - co i dlaczego? (23)
 - o Komfort wizualnego projektowania aplikacji (24)
 - o Szybkość kompilacji kontra efektywność generowanego kodu (25)
 - o Możliwości języka programowania w kontekście jego złożoności (26)
 - o Elastyczność i skalowalność architektury baz danych (27)
 - o Wzorce projektowania i użytkowania wymuszone przez strukturę środowiska (27)
- Nieco historii (28)
 - o Delphi 1 (28)
 - o Delphi 2 (29)
 - o Delphi 3 (30)
 - o Delphi 4 (31)
 - o Delphi 5 (31)
 - o Delphi 6 (32)
- Środowisko zintegrowane Delphi 6 (32)
 - o Okno główne (32)
 - o Projektant formularzy (34)
 - o Inspektor obiektów (35)
 - o Edytor kodu (36)
 - o Eksplorator kodu (36)
 - o Hierarchia obiektów (36)
- Kod źródłowy projektu (36)
- Prosta aplikacja (38)
- Jeszcze o zdarzeniach... (40)
 - o Niekontraktowy charakter obsługi zdarzeń (40)
- Prototypowanie kodu (41)
- Rozbudowa zestawu komponentów i konfigurowalne środowisko (42)
- Top 10 - gorąca dziesiątka IDE (42)
 - o 1. Uzupełnianie klas (42)
 - o 2. Udostępnianie deklaracji symbolu (43)
 - o 3. Od deklaracji do definicji (43)
 - o 4. Dokowanie (43)
 - o 5. Object Browser (44)
 - o 6. GUID (44)
 - o 7. Wyróżnianie składni plików C++ (44)
 - o 8. Znaczniki To Do... (45)
 - o 9. Menedżer projektów (45)
 - o 10. Code Insight (45)
- Podsumowanie (46)

Rozdział 2. Język Object Pascal (47)

- Komentarze (47)

- Nowości w zakresie procedur i funkcji (48)
 - o Puste nagłówki wywołań (48)
 - o Przeciążanie (49)
 - o Domyślne parametry (50)
- Zmienne (51)
- Stałe (52)
- Operatory (55)
 - o Operator przypisania (55)
 - o Operatory porównania (55)
 - o Operatory logiczne (55)
 - o Operatory arytmetyczne (56)
 - o Operatory bitowe (57)
 - o Operatory zwiększania i zmniejszania (57)
 - o Operatory "wykonaj i przypisz" (58)
- Typy języka Object Pascal (58)
 - o Porównanie typów (59)
 - o Znaki (59)
 - o Mnogość łańcuchów... (59)
 - o Typy wariantowe (74)
 - o Typ Currency (88)
- Typy definiowane przez użytkownika (89)
 - o Tablice (89)
 - o Rekordy (93)
 - o Zbiory (94)
 - o Obiekty (97)
 - o Wskaźniki (98)
 - o Aliasy typów (101)
- Rzutowanie i konwersja typów (102)
- Zasoby łańcuchowe (104)
- Instrukcje warunkowe (104)
 - o Instrukcja If (105)
 - o Instrukcja wyboru (106)
- Pętle (106)
 - o Pętla For (106)
 - o Pętla While...Do (107)
 - o Pętla Repeat...Until (108)
 - o Procedura Break() (108)
 - o Procedura Continue () (109)
- Procedury i funkcje (110)
 - o Przekazywanie parametrów do procedur i funkcji (111)
- Zasięg deklaracji (118)
- Moduły (118)
 - o Dyrektywa uses (119)
 - o Cykliczna zależność między modułami (120)
- Pakiety (122)
 - o Wykorzystywanie pakietów (123)
 - o Składnia pakietu (123)
- Programowanie zorientowane obiektowo (123)
 - o Środowisko bazujące na obiektach kontra środowisko zorientowane obiektowo (125)

- Wykorzystanie obiektów w Delphi (126)
 - o Deklarowanie obiektów i kreowanie zmiennych obiektowych (126)
 - o Destrukcja obiektu (127)
 - o Metody (127)
 - o Właściwości (131)
 - o Widoczność elementów obiektu (133)
 - o Wewnątrz obiektów (134)
 - o TObject - protoplasta wszystkich klas (135)
 - o Interfejsy (136)
- Strukturalna obsługa wyjątków (141)
 - o Wyjątki jako klasy (144)
 - o Wyjątki a przepływ sterowania w programie (145)
 - o Ponowienie wyjątku (147)
- RTTI (148)
- Podsumowanie (149)

Rozdział 3. Obsługa komunikatów Windows (151)

- Natura komunikatów (151)
- Typy komunikatów (152)
- Jak funkcjonuje system komunikatów Windows? (152)
- Obsługa komunikatów w kategoriach Delphi (154)
 - o Struktury specyficzne dla różnych typów komunikatów (155)
- Przetwarzanie komunikatów (155)
 - o Kontraktowy charakter obsługi komunikatów (157)
 - o Zwrotne przekazywanie wyniku obsługi komunikatu (158)
 - o Zdarzenie OnMessage klasy TApplication (159)
- Wysyłanie własnych komunikatów (159)
 - o Metoda Perform() (160)
 - o Funkcje SendMessage() i PostMessage() (160)
- Komunikaty niestandardowe (160)
 - o Komunikaty powiadamiające (161)
 - o Wewnętrzne komunikaty VCL (161)
 - o Komunikaty definiowane przez użytkownika (163)
- Anatomia systemu komunikatów VCL (165)
- Związek komunikatów ze zdarzeniami Delphi (174)
- Podsumowanie (174)

Część II Zaawansowane zagadnienia projektowe (177)

Rozdział 4. Tworzenie przenośnego kodu (179)

- Założenia ogólne (179)
 - o Która wersja? (179)
 - o Moduły, komponenty i pakiety (181)
 - o Zmiany w środowisku IDE (181)
- Zgodność pomiędzy Delphi i Kylixem (182)
 - o Nie w Linuksie (183)
 - o Różnice między kompilatorami (183)
 - o Indywidualne cechy platformy systemowej (184)
- Nowości Delphi 6 (184)

- o Definiowalne typy wariantowe (185)
 - o Jawne wartościowanie elementów typu wyliczeniowego (185)
 - o Dyrektywa \$IF (185)
 - o Możliwa niezgodność plików *.DFM (185)
- Migracja z Delphi 5 (185)
 - o Zmiana wartości stałych typowanych (185)
 - o Negacja wartości typu Cardinal (186)
- Migracja z Delphi 4 (186)
 - o Zmiany w zakresie biblioteki RTL (186)
 - o Zmiany w bibliotece RTL (187)
 - o Zmiany w zakresie obsługi Internetu (188)
 - o Zmiany w obsłudze baz danych (188)
- Migracja z Delphi 3 (189)
 - o 32-bitowe liczby całkowite bez znaku (189)
 - o 64-bitowe liczby całkowite (190)
 - o Typ Real (190)
- Migracja z Delphi 2 (190)
 - o Zmiany w zakresie typów boolowskich (191)
 - o Dyrektywa resourcestring (191)
 - o Zmiany w bibliotece RTL (192)
 - o Klasa TCustomForm (192)
 - o Metoda GetChildren() (192)
 - o Serwery automatyzacji (193)
- Migracja z Delphi 1 (193)
 - o Znaki i łańcuchy (193)
 - o Rozmiar i zakres zmiennych (201)
 - o Wyrównywanie pól rekordów (201)
 - o 32-bitowa arytmetyka (202)
 - o Różnice dotyczące typu TDateTime (203)
 - o Sekcja finalization (203)
 - o Język asemblera (204)
 - o Biblioteki DLL (205)
 - o Zmiany związane z systemem operacyjnym (206)
- Podsumowanie (210)

Rozdział 5. Aplikacje wielowątkowe (211)

- Natura wątków (211)
 - o Rodzaje wielozadaniowości (211)
 - o Do czego może się przydać wielowątkowość? (212)
 - o Wielowątkowość a komponenty VCL (212)
 - o Błędne wykorzystanie wielowątkowości (213)
- Klasa TThread (213)
 - o Obiekty wątków a zmienne (216)
 - o Kończenie wątku (216)
 - o Synchroniczne wykorzystywanie komponentów VCL (218)
 - o Przykładowa aplikacja wielowątkowa (221)
 - o Priorytety i szeregowanie wątków (222)
 - o Zawieszanie i wznawianie wątków (225)
 - o Pomiar czasu w ramach wątku (225)

- Współdziałanie wątków aplikacji (228)
 - o Pamięć lokalna wątku (228)
 - o Synchronizacja wątków (232)
- Przykład zastosowania wielowątkowości: zaawansowane wyszukiwanie tekstu (244)
 - o Interfejs użytkownika (245)
 - o Proces przeszukiwania (251)
 - o Zmiana priorytetu wątku przeszukującego (256)
- Wielowątkowy dostęp do BDE (257)
- Wielowątkowe operacje graficzne (263)
- Włókna (267)
- Podsumowanie (273)

Rozdział 6. Biblioteki DLL (275)

- Czym w istocie jest biblioteka DLL (275)
 - o Bazowy adres ładowania modułu (276)
 - o Nieco terminologii... (277)
- Łączenie statyczne kontra łączenie dynamiczne (278)
- Korzyści płynące z używania DLL (279)
 - o Współdzielenie kodu, zasobów i danych przez wiele aplikacji (279)
 - o Ukrycie szczegółów implementacyjnych (280)
- Tworzenie i wykorzystywanie bibliotek DLL (281)
 - o Prosty przykład - poznaj siłę swych pieniędzy (281)
 - o Formularze modalne w bibliotekach DLL (283)
 - o Formularze niemodalne w bibliotekach DLL (285)
- Wykorzystywanie bibliotek DLL w aplikacjach Delphi (287)
 - o Automatyczne ładowanie biblioteki DLL (287)
 - o Ładowanie biblioteki DLL na żądanie (289)
- Procedura inicjująco-kończąca biblioteki DLL (291)
 - o Definiowanie procedury inicjująco-kończącej (291)
- Obsługa wyjątków w bibliotekach DLL (296)
 - o Wyjątki a klauzula Safecall (297)
- Funkcje zwrotne (297)
 - o Działanie funkcji zwrotnej (300)
 - o Specyficzne wyświetlanie elementów listy (301)
 - o Wywoływanie funkcji zwrotnych z bibliotek DLL (301)
- Współdzielenie danych biblioteki DLL przez różne procesy (303)
 - o Tworzenie bibliotek DLL z pamięcią dzieloną (304)
 - o Dzielenie globalnych danych biblioteki przez aplikacje (307)
- Eksportowanie obiektów z bibliotek DLL (310)
- Podsumowanie (314)

Część III Programowanie obsługi baz danych (315)

Rozdział 7. Bazodanowa architektura Delphi (317)

- Typy baz danych (317)
- Architektura bazy danych (318)
- Połączenia z serwerami baz danych (318)
- Zbiory danych (319)
 - o Otwieranie i zamykanie zbioru danych (320)

- o Nawigowanie wśród rekordów zbioru danych (323)
 - o Manipulowanie zawartością zbioru danych (326)
- Pola rekordu bazy danych (331)
 - o Wartości pól (331)
 - o Typy pól (332)
 - o Nazwy i numery pól (332)
 - o Operowanie zawartością pól (333)
 - o Edytor pól (334)
 - o Pola typu BLOB (340)
- Filtrowanie danych (345)
- Przeszukiwanie zbiorów danych (346)
 - o FindFirst() i FindNext() (347)
 - o Lokalizowanie rekordu za pomocą metody Locate() (347)
 - o Przeszukiwanie tabeli za pomocą indeksów (348)
- Moduły danych (352)
- Wyszukiwanie, zakresy, filtrowanie (352)
- Zakładki (360)
- Podsumowanie (361)

Rozdział 8. Tworzenie aplikacji bazodanowych za pomocą technologii dbExpress (363)

- Specyfika technologii dbExpress (363)
 - o Jednokierunkowe zbiory danych tylko do odczytu (363)
 - o dbExpress kontra BDE (364)
 - o dbExpress a aplikacje międzyplatformowe (364)
- Komponenty dbExpress (364)
 - o TSQLConnection (364)
 - o TSQLDataSet (367)
 - o Komponenty kompatybilne (371)
 - o TSQLMonitor (372)
- Edytowalne, dwukierunkowe zbiory danych dbExpress (372)
 - o TSQLClientDataSet (372)
- Realizacja aplikacji dbExpress (373)
- Podsumowanie (373)

Rozdział 9. Tworzenie aplikacji bazodanowych za pomocą dbGo for ADO (375)

- Strategia uniwersalnego dostępu do danych (375)
- OLE DB, ADO i ODBC w zarysie (375)
- Wykorzystanie technologii dbGo for ADO (376)
 - o Ustanawianie połączenia z bazą danych za pomocą dostawcy OLE DB (376)
 - o Przykładowa baza danych (378)
- Komponenty dbGo for ADO (378)
- Przetwarzanie transakcyjne (384)
- Podsumowanie (386)

Część IV Projektowanie i wykorzystywanie komponentów (387)

Rozdział 10. Architektura komponentów: VCL i CLX (389)

- CLX - odsłona pierwsza (389)

- Co to jest komponent? (389)
- Hierarchia komponentów (390)
 - o Komponenty niewizualne (390)
 - o Komponenty wizualne (391)
- Struktura komponentu (393)
 - o Właściwości komponentu (394)
 - o Metody (396)
 - o Zdarzenia (397)
 - o Komponenty jako właściciele innych komponentów (399)
 - o Komponenty rodzicielskie (400)
- Hierarchia komponentów wizualnych (400)
 - o Klasa TPersistent (401)
 - o Klasa TComponent (402)
 - o Klasa TControl (404)
 - o Klasy TWinControl i TWidgetControl (404)
 - o Klasa TGraphicControl (406)
 - o Klasy kategorii TCustom... (406)
 - o Pozostałe klasy (407)
- Wykorzystanie informacji RTTI (410)
 - o Informacja o genealogii i zestawie właściwości klasy (411)
 - o Przypisywanie właściwościom wartości za pośrednictwem RTTI (433)
- Podsumowanie (436)

Rozdział 11. Tworzenie komponentów VCL (437)

- Podstawy tworzenia komponentów (438)
 - o Czy tworzenie nowego komponentu w ogóle jest konieczne? (438)
 - o Etapy tworzenia nowego komponentu (439)
 - o Rejestrowanie komponentu (460)
 - o Testowanie komponentu (461)
 - o Wybór ikony dla komponentu (463)
- Przykładowe komponenty (464)
 - o Rozszerzenia kontrolek Win32 (464)
 - o Komponent TddgRunButton (473)
- Komponenty-pojemniki - TddgButtonEdit (478)
 - o Koncepcja (479)
 - o Definiowanie właściwości (479)
 - o Definiowanie zdarzeń (480)
 - o TddgDigitalClock - jeszcze jeden przykład definiowania zdarzeń (482)
 - o Umieszczanie kompletnych formularzy w palecie komponentów (485)
- Podsumowanie (487)

Rozdział 12. Zaawansowane techniki tworzenia komponentów (489)

- Komponenty pseudowizualne (489)
 - o Niestandardowe odpowiedzi kontekstowe (489)
- Animowane komponenty (493)
 - o Komponent TddgMarquee (494)
 - o Testowanie komponentu TddgMarquee (504)
- Tworzenie edytorów właściwości (506)

- Definiowanie nowej klasy edytora (506)
 - o Edycja właściwości w postaci linii tekstu (508)
 - o Rejestracja nowego edytora właściwości (512)
 - o Edycja właściwości za pomocą okna dialogowego (512)
- Edytory komponentów (516)
 - o TComponentEditor (516)
 - o TDefaultEditor (517)
 - o Przykład edycji komponentu (517)
 - o Rejestracja edytora komponentu (519)
- Przechowywanie w strumieniach niepublikowanych danych komponentu (520)
 - o Określenie strumieniowalnego charakteru właściwości (520)
- Kategoryzacja właściwości (530)
 - o Klasy kategorii właściwości (531)
- Kolekcje komponentów - klasy TCollection i TCollectionItem (535)
 - o Przykładowy element kolekcji - klasa TRunBtnItem (537)
 - o TRunButtons - kolekcja komponentu (537)
 - o Implementacja - współpraca kolekcji i jej elementów z komponentem macierzystym (538)
 - o Edycja kolekcji i jej elementów w dialogowym edytorze właściwości (545)
- Podsumowanie (550)

Rozdział 13. Komponenty międzyplatformowe (551)

- CLX - co to jest? (551)
- Architektura CLX (552)
- Z Windows do Linuksa (555)
 - o Nie ma komunikatów... (555)
 - o Przykładowe komponenty (556)
- Edytory środowiskowe CLX (585)
- Pakiety (589)
 - o Konwencje nazewnicze (590)
 - o Pakiety wykonywalne (591)
 - o Pakiety środowiskowe (593)
- Ikony komponentów (596)
- Podsumowanie (597)

Dodatki (599)

Dodatek A Skrócony spis treści tomu II (601)

Skorowidz (603)