

Wprowadzenie (11)

- Co znajdziesz w tej książce? (12)
- Czego będziesz potrzebował (13)

Rozdział 1. Witamy w C++ (15)

- Przegląd Visual C++ (16)
- Pierwszy działający przykład (17)
 - o Obszary robocze i projekty (18)
 - o Tworzenie pliku kodu źródłowego (20)
 - o Dodawanie do programu kodu języka C++ (22)
 - o Czym są strumienie w C++? (22)
 - o Uruchamianie programu (23)
- Wszystko o klasach i obiektach języka C++ (25)
 - o Czym jest obiekt? (25)
 - o Czym jest klasa? (26)
- Pierwszy przykład korzystający z klas i obiektów (27)
 - o Czym są modyfikatory dostępu? (28)
 - o Inicjowanie zmiennych klasy przy pomocy konstruktorów (30)
 - o Korzystanie z klasy DataClass (31)
- Prawdziwy przykład w C++: SchoolRoom (35)
 - o Destruktory (36)
- Przechowywanie, pobieranie i uśrednianie danych (37)
 - o Przechowywanie danych metodą AddScore() (38)
 - o Pobieranie danych z użyciem funkcji GetScore() (39)
 - o Uśrednianie danych funkcją AverageScore() (40)
 - o Wykorzystanie klasy SchoolClass (42)
- Czym jest dziedziczenie i przesłanianie? (46)
 - o Wyprowadzanie nowej klasy: dziedziczenie (48)
 - o Zmiana metody: przesłanianie (48)
- Przeciążanie funkcji (50)
- Czy już potrafisz? (53)

Rozdział 2. Rozpoczynamy pracę w pakiecie Visual C++ (55)

- Pierwszy prawdziwy program dla Windows (56)
- Elementy składowe programu w Visual C++ (63)
 - o Obiekt aplikacji (63)
 - o Obiekt głównego okna (63)
 - o Obiekt widoku (63)
 - o Obiekt dokumentu (63)
- Wyświetlanie komunikatu powitalnego (64)
- Analiza obiektu aplikacji (66)
- Analiza obiektu głównego okna (75)
- Analiza obiektu widoku (80)
 - o Programowanie zorientowane na zdarzenia (80)
 - o Wyświetlenie komunikatu w widoku (80)
 - o Czym jest kontekst urządzenia? (82)
- Analiza obiektu dokumentu (90)

- o Pobieranie danych z wnętrza widoku (91)
 - o Zapisywanie danych na dysk (92)
- Czy już potrafisz? (96)

Rozdział 3. Odczytywanie znaków z klawiatury (97)

- Korzystanie z klawiatury (98)
 - o Przygotowanie miejsca na odczytane znaki (99)
 - o Odczytywanie znaków (99)
 - o Zapamiętywanie znaków w obiekcie dokumentu (102)
 - o Wyświetlanie naszego tekstu (103)
- Centrowanie tekstu w oknie (108)
 - o Wyznaczanie rozmiarów okna (110)
 - o Wyznaczanie rozmiarów wyświetlanego tekstu (111)
- Czy już potrafisz? (117)

Rozdział 4. Obsługa myszki w Visual C++ (119)

- Umieszczanie w oknie punktu wstawiania (120)
 - o Wyznaczanie wymiarów znaków na podstawie metryki tekstu (122)
 - o Ustalanie pozycji punktu wstawiania (124)
 - o Ukrywanie i wyświetlanie punktu wstawiania w momencie utraty lub zyskania ogniska wejściowego

(129)

- Korzystanie z myszy (134)
 - o Korzystanie z metod ClassWizarda związanych z myszką (135)
 - o Wyświetlanie tekstu w miejscu wskazanym myszką (138)
- Czy już potrafisz? (146)

Rozdział 5. Tworzenie menu, przycisków paska narzędzi i zachęt paska stanu (147)

- Pierwszy przykład korzystający z menu (148)
 - o Praca z edytorem menu (149)
 - o Dodawanie nowego elementu menu (150)
 - o Wiązanie poleceń menu z kodem programu (150)
- Tworzenie pełnego menu (157)
 - o Dodawanie klawiszy skrótów (159)
 - o Dodawanie komunikatów paska narzędzi (160)
 - o Dodawanie podmenu do menu Demo (160)
 - o Dodawanie akceleratorów (161)
 - o Dodawanie przycisków do paska narzędzi (162)
 - o Wyłączanie pozycji menu (164)
 - o Zaznaczanie elementów menu (165)
 - o Dodawanie kodu do elementów podmenu (166)
- Czy już potrafisz? (174)

Rozdział 6. Okna dialogowe: korzystanie z przycisków i pól tekstowych (175)

- Tworzenie pierwszego okna dialogowego (176)
 - o Tworzenie okna dialogowego (178)
 - o Dodawanie elementów sterujących do okna dialogowego (180)
 - o Zmiana nazw elementów sterujących (181)
 - o Tworzenie klasy okna dialogowego (182)
 - o Łączenie metod z elementami sterującymi okna dialogowego (184)
 - o Łączenie zmiennych z elementami sterującymi (185)
 - o Przesłanie przycisku OK (188)
 - o Wyświetlanie okna dialogowego (189)
- Użycie okna dialogowego jako głównego okna programu (199)
- Czy już potrafisz? (210)

Rozdział 7. Tworzenie przycisków opcji i przycisków radiowych (211)

- Przyciski opcji (212)
 - o Dodawanie przycisków opcji do programu (214)
 - o Wyrównywanie elementów w edytorze dialogów (214)
 - o Łączenie przycisków opcji z kodem (215)
- Przyciski radiowe (224)
 - o Łączenie przycisków radiowych z kodem (226)
 - o Koordynacja przycisków radiowych (226)
- Współpraca przycisków opcji i przycisków radiowych (232)
 - o Korzystanie z prostokątów grup (235)
 - o Dodawanie zmiennych składowych do przycisków opcji (236)
- Czy już potrafisz? (245)

Rozdział 8. Listy, rozwijane listy i suwaki (247)

- Obsługa list (248)
 - o Korzystanie z etykiet (250)
 - o Dodawanie obiektu składowego do listy (250)
 - o Inicjacja danych na liście (253)
 - o Obsługa dwukrotnego kliknięcia na elemencie listy (254)
 - o Wyznaczenie elementu listy wybranego przez użytkownika (255)
- Rozwijane listy (261)
 - o Inicjowanie rozwijanej listy (263)
 - o Wyznaczanie elementu wybranego przez użytkownika (266)
- Obsługa suwaków (272)
 - o Inicjowanie suwaka (275)
 - o Obsługa zdarzeń pochodzących od suwaka (276)
 - o Wyświetlanie liczb w polach tekstowych (278)
- Czy już potrafisz? (284)

Rozdział 9. Grafika - kompletny program graficzny obsługiwany myszką (285)

- Projektowanie programu graficznego (286)
- Tworzenie wygodnego interfejsu użytkownika (287)
 - o Ustawianie znaczników programu (289)
 - o Tworzenie menu Narzędzia i przycisków paska narzędzi (291)
 - o Łączenie znaczników z figurami (293)

- o Włączanie znaczków w menu (294)
 - o Obsługa wciśnięcia klawisza myszki (294)
- Rysowanie odcinków (295)
- Rysowanie prostokątów (298)
- Rysowanie elips i okręgów (300)
- Wypełnianie figur kolorem (300)
- Rysowanie myszką dowolnych kształtów (302)
- Zmiana kształtu kursora myszy (304)
- Rozciąganie figur (305)
 - o Co to są operacje rastrowe? (306)
- Odświeżanie zawartości okna (310)
 - o Rejestrowanie operacji graficznych w metapliku (311)
 - o Odtwarzanie zawartości metapliku (312)
- Zapisywanie plików graficznych (314)
- Otwieranie plików graficznych (315)
- Tworzenie nowego dokumentu (316)
 - o Program graficzny jest gotowy (317)
- Czy już potrafisz? (327)

Rozdział 10. Efektywna obsługa plików (329)

- O co chodzi w serializacji? (330)
 - o Tworzenie programu (330)
 - o Serializacja obiektu StringData (331)
- Serializowanie własnych obiektów (339)
 - o Dodawanie serializacji do klasy (341)
- Codzienna obsługa plików (351)
 - o Podział pliku na rekordy (352)
 - o Inicjowanie danych programu (353)
 - o Zapis danych do pliku (355)
 - o Odczyt danych z pliku (357)
 - o Przesuwanie wskaźnika pliku (358)
- Czy już potrafisz? (366)

Rozdział 11. Jednoczesne korzystanie z wielu dokumentów i wielu widoków (367)

- Pierwszy przykład korzystający z kilku dokumentów i kilku widoków (368)
 - o Czym różni się program MDI od SDI? (371)
 - o Dwa typy okien, dwa typy menu (373)
 - o Odczytywanie znaków wprowadzanych z klawiatury (374)
 - o Korzystanie ze wskazówek aktualizacji (376)
 - o Znacznik modyfikacji dokumentu (376)
- Niezależne przewijanie niezależnych widoków (381)
 - o Umożliwienie przewijania widoku (383)
 - o Wyznaczanie rozmiarów dokumentu (384)
 - o Dostosowywanie przesuniętego kontekstu urządzenia (386)
- Wykorzystanie pola tekstowego jako widoku (394)
 - o Sięganie do wewnętrznych danych programu (395)
- Czy już potrafisz? (400)

Rozdział 12. Tworzenie programów Internetowych łącznie z przeglądarką sieci (401)

- Tworzenie przeglądarki Sieci (402)
- Łączenie się z Internetem poprzez HTTP (409)
 - o Ładowanie plików poprzez HTTP (412)
- Wykorzystanie protokołu FTP (420)
 - o Łączenie się z Internetem poprzez FTP (421)
- Obsługa baz danych przy pomocy Visual C++ (430)
 - o Projektowanie naszego programu (431)
 - o Odwoływanie się do bieżącego rekordu (433)
- Czy już potrafisz? (439)

Rozdział 13. Tworzenie kontrolek ActiveX (441)

- Pierwsza kontrolka ActiveX (442)
 - o Rysowanie kontrolki ActiveX (443)
 - o Dodawanie metody obsługi do kontrolki ActiveX (445)
 - o Testowanie kontrolki ActiveX (447)
 - o Wykorzystanie kontrolki ActiveX w programie Visual C++ (448)
- Tworzenie kontrolki ActiveX opartej na przycisku (456)
 - o Dostosowywanie kontrolki Buttoner (457)
 - o Dodawanie zdarzeń do kontrolki ActiveX (458)
 - o Dodawanie właściwości do kontrolki ActiveX (459)
 - o Dodawanie metod do kontrolki ActiveX (461)
 - o Osadzanie kontrolki w innych programach (462)
 - o Łączenie kontrolki ActiveX z kodem (464)
- Czy już potrafisz? (476)

Rozdział 14. Debuggowanie programów napisanych w Visual C++ (477)

- Błędny program (478)
 - o Ustawianie punktu wstrzymania (482)
 - o Wykonywanie programu do punktu wstrzymania (483)
- Wykonywanie kodu krok po kroku (484)
- Sprawdzanie wartości zmiennych podczas działania programu (486)
 - o Okna Auto i Locals (486) sieci (401)
- Czy już potrafisz? (490)

Skorowidz (491)