

Spis treści

Od autora.....	XXVII
Wprowadzenie.....	XXIX
Część I Poznajemy wxWidgets 3	1
1. Biblioteka.....	3
2. Przygotowanie projektu	34
3. Pierwsze okno	63
4. Obsługa zdarzeń	80
5. Zanim przejdziemy dalej.....	116
Część II Zdobywamy obszar klienta	121
6. Wisielec, czyli podstawowe kontrolki i techniki wxWidgets.....	123
7. Własny edytor C++, czyli bardziej zaawansowane kontrolki i techniki wxWidgets	239
8. Level completed, czyli co jeszcze w trawie piszczy?.....	459
Część III Potęga dialogu	463
9. Standardowe okna i funkcje dialogowe oraz inne techniki interakcji z użytkownikiem ..	465
10. Walidacja danych wejściowych	545
11. Aplikacja Bibliotekarz i realizacja własnych okien dialogowych.....	570
Część IV Zaawansowane programowanie wxWidgets	633
12. Tajemnice pracy z ciągami znaków w wxWidgets, czyli klasa wxString i nie tylko.....	635
13. Data i czas w wxWidgets.....	662
14. Krótka opowieść o przydatnych szablonach i pseudoszablonach wxWidgets	704
15. Praca z plikami i systemem plików w wxWidgets	719
16. Krótki przegląd niektórych zaawansowanych kontrolki GUI.....	769
17. Tworzenie własnych generycznych kontrolki GUI	825
18. Techniki i modele realizacji GUI aplikacji	868
19. Drukowanie w wxWidgets od kuchni	914
20. Krótki rozdział o technikach przechowywania konfiguracji programu	924
21. wxWidgets i programowanie współbieżne	933
22. wxWidgets i konsola	947
23. Co jest grane? O logach w wxWidgets	959

24. Nie tylko po polsku, czyli internacjonalizacja aplikacji	966
25. Programowanie sieciowe z wxWidgets	977
26. wxWidgets i nowoczesny OpenGL.....	1008
27. Zagadnienia programowania bazodanowego z wxWidgets 3+	1016
28. Bonus na koniec, czyli jak wykonać ekran startowy	1042
Zakończenie	1047
Dodatek A Krótki leksykon standardowych elementów GUI wxWidgets	1049
Dodatek B Niektóre ważniejsze rozszerzenia wxWidgets	1087
Dodatek C Licencje.....	1090
Indeks.....	1097