

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3	Класс TFont	142
Глава 1. Среда разработки Borland C++ Builder 6 (BCB6)	5	Класс TPen.....	147
Возможности BCB6	5	Класс TBrush	150
Установка.....	7	Класс TCanvas	151
Пиктографические кнопки	11	Класс TGraphic.....	163
Палитра компонентов	13	Класс TPicture	168
Средства среды разработки.....	18	Глава 5. Формы	173
Структуры файлов в BCB6.....	24	Класс TForm (Форма).....	173
Компиляция	30	Создание и использование форм.....	187
Создание приложений	32	Глава 6. Приложения	191
Глава 2. Язык программирования C++	44	Менеджер проектов.....	191
Введение	44	Типы приложений.....	193
Алфавит, базовые типы и описание данных	45	Создание заставок.....	203
Структуры и объединения	51	Консольное приложение	206
Операции и выражения.....	55	Вызов внешних приложений	208
Операторы C++	68	Глава 7. Использование компонентов	213
Функции	72	Иерархия компонентов.....	213
Библиотека времени выполнения	76	Класс TComponent	214
Глава 3. Объекты в BCB6	83	Класс TControl	218
Объектно-ориентированное программирование	83	Оформление компонентов	243
Разработка классов.....	90	Реакция на события от мыши и клавиатуры	244
Дружественные функции.....	101	Интерфейс Drag and Drop	246
Новые возможности языка C++	101	Глава 8. Стандартные компоненты	249
Глава 4. Классы общего назначения	106	Компоненты страницы Standard.....	249
Класс Exception	106	Компоненты страницы Additional	277
Класс TList.....	121	Компоненты страницы Win32	289
Классы TStringList	129	Компоненты страницы System.....	314
Класс TStream.....	138	Компоненты страницы Dialogs.....	315
		Глава 9. Глобальные классы	329
		Объект Application.....	329
		Объект Screen.....	337
		Объект Printer.....	338
		Объект Clipboard.....	340
		Глава 10. Создание собственных компонентов	343

Назначение и устройство VCL.....	343	Структура главного меню VCB	462
Типы компонентов	345	Коды клавиш	472
Свойства компонентов.....	351	Типы данных	477
События	361	Переменные.....	490
Методы.....	368	Константы	491
Схема разработки компонентов.....	370	Атрибуты и флаги файлов.....	494
Разработка простого компонента	378	Препроцессор.....	497
Глава 11. Основные принципы работы с графикой	386		
Поддержка графики	386		
Работа с рисунками.....	388		
Приложение для просмотра графических файлов.....	392		
Внеэкранные битовые образы.....	393		
Редактор изображений Image Editor	398		
Глава 12. Основы работы с базами данных.....	400		
Создание псевдонима БД	401		
Создание таблиц.....	402		
Источник данных DataSource	412		
Компонент DBNavigator	413		
Таблица TTable.....	414		
Поле Field.....	418		
Таблица данных DBGrid.....	422		
Приложения для обработки БД.....	423		
Построение запроса	426		
Создание отчетов	435		
Глава 13. Отладка программ.....	441		
Сообщения компилятора	441		
Окно наблюдения Watches	445		
Окно оценки и модификации Evaluate/Modify	447		
Пошаговое выполнение приложения	447		
Точки прерывания.....	449		
Глава 14. Настройка интегрированной среды	452		
Настройка инструментальных панелей.....	452		
Настройка палитры компонентов	453		
Настройка Редактора кода.....	454		
Настройка отладчика	457		
Глава 15. Справочная информация	462		