

Rámcový přehled učiva kurzu Visual FoxPro - programování:

Standardní délka kurzu jsou dva dny (16 vyučovacích hodin). Výuka probíhá na počítačové učebně vybavené datovým projektořem, vždy od 9:00 do 16:00 hod. Každý posluchač má k dispozici samostatný počítač a obdrží zdarma materiály ke kurzu. Optimální počet posluchačů v kurzu je pět až osm, v případě většího počtu posluchačů je k dispozici pomocný lektor. V průběhu kurzu je k dispozici občerstvení a během přestávek možnost volného přístupu na internet.

Základním předpokladem k úspěšnému zvládnutí tohoto kurzu je alespoň základní znalost Visual FoxPro v rozsahu kurzu pro začátečníky.

Kurs je rozdělen do bloků s následujícím přehledem látky:

1. BLOK: datové struktury

- Práce se správcem projektu. Psaní programu, standardní soubor procedur. Standardní funkce MESSAGEBOX a její použití.
- Tvorba aplikace a její řízení. Tvorba jednoduchého menu.
- Tabulky (opakování a prohloubení). Datové typy, hodnota null, indexy. Nastavení třídění pomocí SET COLLATE. Dynamická změna struktury tabulky příkazem ALTER TABLE.
- Vlastnosti databáze (opakování a prohloubení). Rozšiřující vlastnosti tabulek: formát, maska. Výchozí hodnota, ověřovací pravidla pro pole a záznam. Triggers.
- Relace mezi tabulkami. Referenční integrita.
- Zadávání dat do tabulek. Koncepce vyrovnávání a její nastavení. Vyrovnávání na úrovni záznamu a tabulky. Transakce.
- Export a import tabulek v programu. Export do Excelu. Import z DBF DOSu. Kódová stránka. Oprava špatné kódové stránky.
- Pohledy a dotazy, tvorba návrhářem. Použití parametru v pohledu. Vytvoření dotazu zápisem kódu SQL.
- Vzdálené pohledy. Koncepce ODBC. Tvorba definice spojení ve VFP. Vytvoření vzdáleného pohledu. Aktualizace vzdálených dat.

2. BLOK: formuláře a třídy

- Formuláře ve VFP. Koncepce formuláře ve VFP. Prvky ve formuláři, pojem kontejner. Vytvoření formuláře v návrhovém zobrazení. Datové prostředí, standardní mapování prvků.
- Pojmy objekt, vlastnost, metoda, událost. Vlastnosti a události formuláře.
- Práce s vlastnostmi a metodami v kódu formuláře. Vytvoření nové vlastnosti a nové metody.
- Tvorba jednoduchého formuláře pro zadávání dat pro jednu tabulku. Jednoduché prvky na formuláři: TextBox, EditBox, CheckBox, tlačítko.
- Tvorba mřížky. Vytvoření formuláře, zpracovávajícího dvě tabulky.
- Tvorba dialogu. Vracení hodnot z formuláře. Použití přepínače. Formulář s parametry.
- Formulář s kartami, vytvoření průvodce.

3. BLOK: tvorba aplikace

- Tvorba sestav. Vkládání prvků, tvorba souhrnů. Výpočty na sestavě. Podmíněné zobrazení údajů na sestavě.
- Sestava z více tabulek. Práce s datovým prostředím sestavy, typy relací mezi tabulkami.
- Spuštění tisku a náhledu sestavy pomocí kódu.
- Práce s třídami. Standardní a uživatelské knihovny tříd. Vizualní a nevizualní třídy. Vytvoření vlastní třídy v projektu. Mapování vlastní třídy.
- Práce s Component Gallery, použití připravených tříd.
- Příklady pro tvorbu vlastních tříd: panel s tlačítky, seznam s vícenásobným výběrem.
- Nastavení aplikace. Vlastnosti hlavního okna aplikace. Nastavení hlavního souboru projektu.
- Tvorba třídy pro přihlašovací dialog.

Tato osnova obsahuje rámcový přehled učiva kurzu. Neobsahuje podrobné položky základního charakteru, které se samozřejmě probírají také. Rozsah a podrobnost probírané látky budou upraveny dle schopností účastníků kurzu. Na přání účastníků kurzu jsme schopni celou osnovu upravit a kurz přizpůsobit jejich konkrétním potřebám.