

# PowerPoint v kanceláři Outlook v kanceláři

Josef Pecinovský | Grada Publishing, Praha 2003, 152 stran, 99 Kč (149 Sk), v češtině, ISBN 80-247-0545-X

Rostislav Zedníček | Grada Publishing, Praha 2003, 176 stran, 99 Kč (149 Sk), v češtině, ISBN 80-247-0457-X

Každé nakladatelství, které v České republice vydává počítačovou literaturu, má ve svém portfoliu řádově desítky knih věnujících se kancelářskému balíku Microsoft Office, přičemž spolu s novými verzemi produktů jsou na pulty knihkupectví dodávány aktualizované i zcela nové publikace. V případě nakladatelství Grada Publishing mě z oblasti literatury věnující se nejvyužívanějšímu kancelářskému balíku z dílny Microsoftu v poslední době zaujaly knihy, které mají za názvem konkrétní aplikace doplněk "v kanceláři" a které mají podtitul "Typické činnosti krok za krokem". Jejich autoři se totiž vydali lehce odlišnou cestou, než je u podobných knih zvykem. Nepopisují jednotlivé funkce PowerPointu nebo Outlooku, ale nabízejí konkrétní postup, který je potřeba vykonat např. při vytvoření prezentace.

Vzhledem k rozsahu (150 - 200 stran) je logické a rozumné, že autoři vypustili ony známé pasáže na téma spouštění aplikace, uložení dokumentu atd. Kdo chce pracovat s PowerPointem, nemůže být úplný začátečník, který neumí ani zapnout počítač. Kniha PowerPoint v kanceláři je rozdělena do pouhých šesti kapitol, přičemž čtenář se dozví, že nejprve je vhodné vytvořit si osnovu prezentace (a ujasnit si, co v ní vlastně chce sdělit), dále může pokročit ke vkládání dat (text, obrázky, tabulky, grafy), upravit celkový vzhled prezentace, případně vzhled jednotlivých snímků, a nakonec může celou prezentaci připravit pro předvádění. Poslední kapitola se věnuje funkcím, které mohou být uživateli PowerPointu užitečné, což jsou třeba makra.

Aplikace Microsoft Outlook je z hlediska použitelnosti značně odlišná. Zatímco PowerPoint je určen k vytváření, resp. k úpravám prezentací, v Outlooku je možné provádět nepoměrně širší spektrum činností. Autor knihy Outlook v kanceláři proto zvolil formu výkladu, kdy každá kapitola představuje jednu typickou činnost. Po nezbytné obecné úvodní kapitole je tedy Outlook představen jako nástroj pro práci s elektronickou poštou, se správcem kontaktů, s diářem, deníkem atd. Poslední dvě kapitoly se věnují obecné práci s daty (vyhledávání, archivace dat, export a import, tisk) a spolupráci s jinými aplikacemi. Obě knihy lze doporučit čtenářům, kteří již mají znalosti práce s počítačem a s Windows, v nejlepším případě znalosti práce s Wordem nebo s Excelem, a potřebují rychle a ne do přílišných podrobností zvládnout vytváření prezentací v PowerPointu a práci s Outlookem.

*Michal Prádka, [michal.pradka@vogel.cz](mailto:michal.pradka@vogel.cz)*

## Naprogramujte si vlastní hru ve Flashi

Jiří Fotr | nakladatelství Computer Press 2003, 212 stran, 197 Kč, v češtině, ISBN 80-7226-993-3

Internetové technologie se rozvíjejí opravdu závadným tempem. Krásně je to vidět na technologii Flash, která se zaměřuje hlavně na internetové prezentace a komplexní animované efekty. Od nich je již jen krůček do světa jednoduchých i relativně složitějších 2D her (plošinovek), které lze velmi dobře vytvořit pomocí prostředí Macromedia Flash MX a jeho výborného programovacího jazyka ActionScript. A právě vývojářům jednodušších her je určena tato publikace, která je rozdělena na devět velkých kapitol a nabízí velmi detailní pohled na šest různorodých klasických her.

Po seznamovacím úvodu se rychle dostanete do druhé kapitoly, nazvané Úvod do ActionScriptu (51 stran), která vám podrobně vysvětlí, že ActionScript je velmi výkonný skriptovací, objektově orientovaný jazyk s velkým množstvím vestavěných objektů. Všechny šest následujících kapitol se již plně věnuje konkrétním hrám, nazvaným Autoškola, Flash Arkanoid, Závody motokár, Pexeso, Had a Flash Mario. Popis vytváření hry je v každé kapitole prakticky stejný. Nejdříve jsou demonstrovány základní principy hry, potom jsou rozebrány její jednotlivé funkční části. Přitom je vždy uveden zdrojový kód ActionScriptu se všemi důležitými informacemi i s možnými vylepšeními nebo problémy.

V poslední, krátké kapitole se dozvíte, jak šikovně použít oblíbený jazyk PHP k uložení výsledku (skóre) dosaženého během hraní na SQL server s následným zobrazením ve hře.

Text knihy doplňuje velké množství zdrojových textů a černobílých obrázků a podrobný rejstřík. S knihou je dodáván také CD, obsahující zkušební verzi Macromedia Flash MX a hlavně zdrojové soubory her v několika variantách včetně výsledných EXE a SWF souborů. Díky tomu si můžete při čtení knihy

rovnou zahrát. Celkově jde o velmi zajímavou a hodnotnou publikaci, která by neměla chybět žádnému vývojáři internetových projektů.

*Michal Pohořelský*

## Microsoft Access 2000: Jednoduše, srozumitelně, názorně

Jiří Hlavenka, Jiří Lapáček, Pavel Roubal, Ivo Magera, David Morkes | Computer Press, Brno 2003, 190 stran, doporučená cena 139 Kč, v češtině, ISBN 80-251-0011-1

Aplikace Microsoft Access, člen "rodiny" Microsoft Office, nepatří k těm úplně nejběžněji používaným, jako jsou Word nebo Excel. Přesto se zejména ve firmách jedná o poměrně masově dostupný software, jehož použitelnost je různorodá.

Kniha Microsoft Access 2000 s podtitulem Jednoduše, srozumitelně a rychle patří do nové edice nakladatelství Computer Press. Má tedy stejně jako její sourozenci na šířku otočený formát A5. V levé části každé stránky se nachází text, v pravé obrázky, přičemž konkrétní části obrázku jsou s textem pospojovány pomocí čar, kterým autoři říkají hypertextové obrázky.

U literatury zabývající se poměrně robustní aplikací, kterou Microsoft Access bezesporu je, vždy nastává problém, jaké informace předat začátečníkům, aby mohli s programem plnohodnotně pracovat, ale aby nebyli hned v úvodu odrazováni obrovským množstvím funkcí, které se na ně valí. V tomto ohledu se domnívám, že autoři této knihy odvedli slušnou práci - po nastudování publikace budete určitě schopni zvládnout to základní a nejužitečnější, co Access nabízí. Nicméně konkrétně. První kapitola vás seznámí s prostředím Access, s ovládacími prvky atd. Druhá kapitola by se vznešeně dala označit jako původce návrhem databáze - zde jde samozřejmě pouze o to, aby uživatel začátečník pochopil, jak vytvořit tabulku, upravit její vzhled, importovat data a následně je filtrovat atd. Kapitola číslo tři naučí čtenáře vytvářet různé typy dotazů včetně křížových a přímých SQL (zde jen velmi povrchně). Následující kapitola se věnuje formulářům a kapitola pátá sestavám. Autoři neopomněli ani použití maker, nicméně vzhledem k cílové skupině čtenářů je této oblasti věnováno pouze šest stran v závěru stejně jako problematice údržby a správy databáze. Kniha Microsoft Access 2000, resp. celá nová edice Computer Pressu, do které tato publikace patří, nabízí alternativní způsob výkladu zvolené problematiky. Někomu může vyhovovat, jinému nemusí. V každém případě za cenu 139 Kč získáte kvalitně napsanou a dvoubarevně tištěnou knihu, což je rozumné.

*Michal Prádka, [michal.pradka@vogel.cz](mailto:michal.pradka@vogel.cz)*

## Visual C++ .NET pro programátory v C++

A. Corera, S. Fraser, S. McLean, N. Kumar, S. Robinson, P. G. Sarang, S. Gentile | Computer Press, Brno 2003, 400 stran, 590 Kč (890 Sk), v češtině, ISBN 80-7226-860-0

Jak se zdá, v poslední době mají dominantní postavení na trhu publikace věnované jazyku C# a jeho prostředí; Visual C++ .NET zůstalo citelně stranou, i když jde o jedinou součást Visual Studia .NET, která umožňuje programovat také pro Win32. Kniha skupiny autorů, vydaná brněnským nakladatelstvím Computer Press, tak vyplňuje poměrně citelnou mezeru na našem trhu.

Autoři od čtenáře očekávají, že umí v rozumné míře programovat v jazyce C++ a zná základy tvorby aplikací založených na COM s použitím knihovny ATL; na druhé straně ovšem neočekávají žádné předběžné znalosti o platformě .NET ani o vývojovém prostředí Visual Studia.

Kniha nás provede základy práce s vývojovým prostředím Visual Studia .NET, seznámí nás s platformou .NET a hlavně nás naučí pracovat s tzv. řízenými rozšířeními (managed extensions) jazyka C++, jež umožňují vytvářet aplikace pro .NET. Přitom poznáme roli atributů při programování aplikací COM a .NET, naučíme se pracovat se sestaveními, definovat sdílená jména a podepsaná sestavení, využívat neřízený kód v řízeném a naopak, využívat mechanismus reflexe atd. Publikace se věnuje i tvorbě grafického uživatelského rozhraní aplikací pomocí knihovny Windows Forms, včetně takových podrobností, jako je například implementace přetahování myši (drag and drop). Zabývá se také novinkami knihovny ATL a ukazuje její využití na příkladu webové služby.

Výklad doprovází řada ukázek zdrojového kódu; úplně zdrojové texty příkladů lze získat na webových stránkách nakladatelství Wrox, které vydalo anglický originál této knihy, nebo na stránkách nakladatelství Computer Press. Obrázků je v textu přiměřené množství a byly připraveny zvlášť pro české vydání.

Je to užitečná kniha, kterou lze doporučit nejen všem programátorům v C++, kteří se chtějí seznámit s implementací svého programovacího jazyka ve Visual Studiu .NET, ale i dalším zájemcům.

*Miroslav Vírůs*

Recenze dalších knih najdete na CD Chip Plus.