

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	Seite 11
Einführung	Seite 13
Das Buch	Seite 13
Der Autor	Seite 13
Kontakt-Informationen	Seite 14
Kapitel 1: Was ist FireMonkey	Seite 15
Kapitel 2: Verwendung der FireMonkey-Komponenten	Seite 17
<u>Abschnitt 1: Einstieg</u>	Seite 17
<u>Abschnitt 2: Neues FireMonkey Projekt</u>	Seite 19
FireMonkey-Desktop-Anwendung (Geräteübergreifende Anwendung)	Seite 19
Mit dem Multi-Device Designer arbeiten (Fire UI)	Seite 21
Formularvererbung mit dem Multidevice Designer	Seite 24
Plattformspezifische Ereignis-Prozeduren mit dem Multi Device-Designer anlegen	Seite 26
<u>Abschnitt 3: Ein erstes FMX-Programm</u>	Seite 28
<u>Abschnitt 4: Ausgesuchte FireMonkey-Komponenten</u>	Seite 35
TButton (mit Trimming)	Seite 35
TEdit (ohne PasswordChar)	Seite 35
TExpander	Seite 36
TForm (weiterhin caption)	Seite 36
TFrame	Seite 37
TPanel	Seite 37
TRectangle	Seite 37
TCheckbox, TRadioButton (IsChecked)	Seite 37
TGroupBox mit TRadioButtons	Seite 37

.....	Seite 37
TSwitch Seite 38
TImage Seite 38
TImageControl (automatische Skalierung) Seite 40
TImageViewer (Bilder benutzergesteuert skalieren) Seite 40
TImageViewer mit dem LiveBindings Designer verwenden Seite 40
TLabel (Neue Eigenschaft FontColor) Seite 44
TPathLabel Seite 45
TPath Seite 45
TImageList Seite 45
TListBox (keine TCheckListbox sondern ShowCheckBoxes) Seite 49
Alle Komponenten Seite 59
Verschiedene Komponenten (Eigenschaften mit Ty-Qualifizierung) Seite 59
TMenuItem ohne ImageIndex Seite 59
TMainMenu (Handling MAC Menus) Seite 60
TMemo (CaretPosition, kein Modified, FindNext-Ersatz) Seite 61
TDropTarget (Wie Drag & Drop mit FireMonkey funktioniert) Seite 69
TRichEdit (Fehlanzeige - aber Ersatz durch Dritthersteller) Seite 72
TPageControl (Fehlanzeige - aber Ersatz verfügbar) Seite 72
TStringGrid (funktioniert ganz anders) Seite 72
TGrid (Image und andere Elemente im Grid) Seite 76
TStringGrid-Alternative (TMSFMXGrid) Seite 78
THeader (Keine Sections, sondern Items) Seite 79
THeaderControl (gibt es nicht unter FireMonkey) Seite 79
TProgressBar (nicht Position sondern value) Seite 79
.....	Seite 79

TTabControl (Kein Ownerdraw)	Seite 79
TTrackbar (hilfreiche Eigenschaft "Tracking")	Seite 79
TSpeedButton (ohne Bitmap)	Seite 79
TStatusBar (Ersatz für die fehlenden "Panels")	Seite 80
MessageDlg (z.B. mtWarning nicht direkt verwendbar)	Seite 80
<u>Abschnitt 5: Der FireMonkey Stil-Designer</u>	Seite 81
a) Den Styles-Editor verwenden	Seite 81
b) Styles in FireMonkey	Seite 84
c) VCL-Styles in FireMonkey-Styles konvertieren	Seite 88
d) FireMonkey-Styles verstehen	Seite 89
e) FireMonkey-Styles verstehen	Seite 89
Kapitel 3: Tipps und Tricks für Cross- Platform Entwicklung	Seite 93
<u>Abschnitt 1: Starten von anderen Programmen</u>	Seite 93
<u>Abschnitt 2: Programmverzeichnis und Programmdatenverzeichnis ermitteln</u>	Seite 94
<u>Abschnitt 3: An das Programm übergebene Start-Parameter ermitteln</u>	Seite 97
<u>Abschnitt 4: "Hello World" – Mehrsprachige Programme</u>	Seite 102
<u>Abschnitt 5: Sandboxing und Entitlements</u>	Seite 107
<u>Abschnitt 6: MAC APIs (POSIX, CORE und Cocoa) in Delphi verwenden</u>	Seite 111
Kapitel 4: Cross-Platform Entwicklung mit dem MAC	Seite 117
<u>Abschnitt 1: Die Einrichtung von Windows-PC und MAC-PC</u>	Seite 117
<u>Abschnitt 2: Die Aktivierung der MAC OSX-Plattform</u>	Seite 120
<u>Abschnitt 3: Bereitstellung und Weitergabe</u>	Seite 125
1. Weitergabe an den APPLE App-Store	Seite 126
2. Eine .DMG-Datei für den Vertrieb außerhalb des APP-Stores erzeugen	Seite 129
3. Ein eigenes Setup-Package mit Developer ID Application / Installer erzeugen	

.....	Seite 130
a) Ein Developer ID Application Zertifikat und Developer ID Installer Zertifikat anfordern	Seite 131
b) Mit Codesign-Tool und PackageMaker arbeiten	Seite 133
Kapitel 5: Cross-Plattform Entwicklung mit Linux	Seite 138
<u>Abschnitt 1: Die Einrichtung von Windows und Linux-PC</u>	Seite 139
<u>Abschnitt 2: Die Aktivierung der Linux-Plattform</u>	Seite 144
<u>Abschnitt 3: Bereitstellung und Weitergabe</u>	Seite 147
<u>Abschnitt 4: Erste Linux-Konsolen-Anwendung erstellen</u>	Seite 148
<u>Abschnitt 5: Linux-Server-Konsolen-Anwendung und Client-Anwendung</u>	Seite 150
<u>Abschnitt 6: Anwendung als Dienst (Daemon) erstellen</u>	Seite 157
<u>Abschnitt 7: Für Linux nutzbare Delphi-Units</u>	Seite 159
Kapitel 6: Grafikbearbeitung in FireMonkey	Seite 163
1. FireMonkey TBitmap versus Windows TBitmap	Seite 163
2. TBitmapData statt Scanline zur Bitmap-Manipulation	Seite 163
3. Den Alpha-Kanal eines TBitmaps verändern	Seite 165
4. Auf den Canvas einer Bitmap zeichnen	Seite 165
5. Grafik drehen, spiegeln, invertieren oder Grau färben	Seite 166
6. Eine Bitmap skaliert zeichnen	Seite 170
Kapitel 7: 3D-Programmierung	Seite 172
<u>Abschnitt 1: Überblick</u>	Seite 172
1. 3D-Objekte	Seite 172
2. Kameras	Seite 172
3. Bildschirmprojektion	Seite 172
4. Rotationen	Seite 173
5. Licht	Seite 173

6. Materialien	Seite 175
<u>Abschnitt 2: Das 3D Koordinatensystem</u>	Seite 178
<u>Abschnitt 3: 3D-Anwendung "Atomic Model"</u>	Seite 182
<u>Abschnitt 4: 3D-Anwendung "Solar Model"</u>	Seite 188
Kapitel 8: Animationen, Transitionen und Effekte	Seite 192
Kapitel 9: Senden und Empfangen von Botschaften mit dem TMessageManager	Seite 196
<u>Abschnitt 1: Einfaches Messaging-Demo</u>	Seite 197
<u>Abschnitt 2: Erweitertes Messaging-Demo</u>	Seite 200
Kapitel 10: Nützliche Drittkomponenten für FireMonkey	Seite 205
1. TMS-Komponenten	Seite 205
2. Reportgenerator Fastreports FMX	Seite 206
3. RemObjects-Application Framework (Hydra)	Seite 207
4. Weitere Komponenten	Seite 208
Kapitel 11: How to -Tipps & Tricks Querbeet	Seite 209
R1 ... Die Bildschirmauflösung ermitteln	Seite 209
R2 ... Prüfen ob die Escape, Strg oder Alt-Taste gedrückt ist	Seite 209
R3 ... Pfadbezeichnungen unter Windows und MAC richtig verwenden	Seite 211
R4 ... Suchmaske für "Alle Dateien" unter Windows, MAC und Linux richtig verwenden	Seite 213
R5 ... Endlosschleife bei Symlink-Ordnern (Alias) vermeiden	Seite 213
R6 ... Bei welchen Dateifunktionen Symlinks sonst noch eine Rolle spielen	Seite 214
R7 ... Das Control unter der aktuellen Mausposition ermitteln	Seite 215
R8 ... ermitteln, auf welchem MAC OS X Betriebssystem das Programm läuft	Seite 216
R9 ... den aktuellen Usernamen unter MAC OS X / Linux / Windows ermitteln	Seite 217
R10 ... Dateien als Anlage einer E-Mail versenden per Übergabe an das System-Mailprogramm	Seite 218

R11 ... dem Anwender Hilfe-Dateien unter Win & MAC & Linux zur Verfügung stellen	Seite 220
R12 ... Drag- und Drop von externer Textquelle (z.b. Browser) auf ein TEdit-Feld	Seite 222
R13 ... Zusätzliche Informationen in Standard-Objekten speichern	Seite 223
R14 ... ActiveControl verwenden	Seite 223
R15 ... OnDrawItem-Event der ListBox aus VCL mit OnPainting-Event des TListBoxItems ersetzen	Seite 224
R16 ... Bitmap aus Ressourcendatei (für Retina-Display) laden	Seite 225
R17 ... In einer Listbox Items vertauschen	Seite 227
R18 ... In einer Listbox per Drag & Drop Items vertauschen	Seite 228
R19 ... FMX-Funktionen von einer VCL-Anwendung aus per DLL nutzen	Seite 228
R20 ... Text im TGrid rechtsbündig oder zentriert ausgeben	Seite 235
R21 ... Text im TStringGrid rechtsbündig oder zentriert ausgeben	Seite 237
R22 ... Umgang mit der Visible-Eigenschaft von Controls	Seite 238
R23 ... Ungewolltes verkürzen von TLabel-Texten verhindern	Seite 238
R24 ... PopUp-Menü an bestimmter Position anzeigen lassen	Seite 239
R25 ... Das Dokumentenverzeichnis ermitteln	Seite 240
R26 ... Die Schriftqualität verbessern (insbesondere unter Windows)	Seite 241
R27 ... Einen Ordner per Dialog auswählen	Seite 241
R28 ... Eine Spalte in einem StringGrid soll verbleibenden Freiraum einnehmen	Seite 241
R29... Frames als Ersatz für Komponenten verwenden	Seite 243
R30... Komponenten zur Laufzeit im Formular verschieben	Seite 247
Kapitel 12: Ausblick	Seite 250
Stichwortverzeichnis	Seite 251