

INDICE

Agradecimientos	XIII
Nota al lector-usuario	XIV
Introducción	XV
1. Comenzar rápidamente con Visual Basic	
Instalación y arranque de Visual Basic	1
Exploración de la pantalla	2
Crear un interface de usuario	9
Escribir el código	15
Ejecución del programa	22
Revisar el diseño	23
Guardar el programa	25
2. Datos e instrucciones	
Ordenadores y datos	29
Instrucciones y ordenador	35
3. Variables y constantes	
Especificación de los tipos de datos de Visual Basic	41
Creación de variables y constantes	45
Creación de tipos definidos por el usuario	49
Determinar el ámbito	52
4. Declaraciones, expresiones y procedimientos	
Declaraciones de asignación	63
Expresiones y operadores	64
Procedimientos	81
5. El uso de los formularios y herramientas de Visual Basic	
Los objetos de Visual Basic	87
Formularios	89
Cuadros de dibujos e imágenes	98
Etiquetas	104
Cuadros de textos	106
Botones de comando, cuadros de control y botones de opciones	110
Marcos	114
Cuadros de lista	117
Cuadros combinados	120
Eventos	122
Barras de desplazamiento horizontales y verticales	124
Relojes	129
Líneas y formas	132
Cuadros de lista de unidades de disco, de directorios y de archivos	136
Otras herramientas de Visual Basic	138
Cuadros de dialogo estándar	140
Menús	140
6. Control del programa	
Realizar elecciones	159
Hacer repeticiones	170
El uso de matrices	179
El uso de matrices de controles	186
7. El uso de procedimientos y funciones	189

Procedimientos generales	
Procedimientos de funciones	194
Escribir procedimientos	195
Como funcionan los parámetros	200
Asignación local	205
Objetos como parámetros	207
Procedimientos de eventos avanzados	209
8. Depuración y gestión de errores	221
Herramientas de depuración	222
Estrategias de depuración	232
Un grito de ayuda	234
Gestión de errores	237
8. Archivos	
Visión general del sistema de archivos	243
Operaciones con archivos	244
Archivos secuenciales	252
Archivos de accesos aleatorio	259
Configuración	279
9. Programación gráfica	
Formularios y cuadros de dibujo	285
El objeto Printer	307
Consideraciones sobre el hardware para los programas gráficos	309
10. Bases de datos y cuadrículas	
¿Qué es una base de datos?	311
Acceder y mostrar datos usando Visual Basic	315
Control mediante el programa	319
Acceder dinámicamente a una base de datos	323
11. Enlace e incrustación de objetos	
OLE en Visual Basic	331
Control directo del objeto	343
Una nota sobre el DDE	347
12. Una aplicación para Windows competa	
Diseño general	349
Diseño del menú	351
Diseño del formulario	354
Declaraciones globales	357
Formularios auxiliares	358
El procedimientos Main	362
La estructura de eventos	363
Un pequeño flash	372
Una mirada hacia delante	374
Índice alfabético	375