

CONTENIDO

<i>Agradecimientos</i>	xvii
<i>Introducción</i>	xxi
1. El espíritu del Basic	1
Purificación del lenguaje	2
While/Wend	3
Gosub/Return	3
Goto	4
Salir de los procedimientos	4
Let	5
Rem	5
Option Base y matrices que empiezan en cero	6
Bucles For Next	7
Tipos de datos	7
Breve historia de los tipos básicos	9
Seleccionar un estilo de datos	11
Visibilidad y ciclo de vida de las variables	13
Convenios de asignación de nombres	14
Notación húngara básica	16
Código eficiente	23
Código compilado: no es una panacea	24
Código P frente a código nativo	26
Bibliotecas estáticas frente a bibliotecas de vínculos dinámicos	27
Lo que no conoce puede hacerle daño	28
Examinar el código	29
La aplicación Time It	30
Cronometrar en Basic	31
Cortocircuitar expresiones lógicas: un ejemplo de cronometraje	32
Evalúese usted mismo	35
Evaluar a la manera Basic	35
Implementación de una comprobación (<i>assert</i>)	37
Otros mensajes de depuración	40
Definir las constantes de depuración	42
Qué hay que comprobar	44

2. El segundo nivel de iluminación Basic	47
No vuelva a escribir otra maldita instrucción Declare	48
¿Qué es una biblioteca de tipos?	49
Rodar por su cuenta	51
Llamar a la API de Windows desde Basic	53
Anatomía de una llamada a un procedimiento Basic	53
Anatomía de una llamada a un procedimiento de una DLL	58
El contrato API	60
Parámetros enteros	61
Punteros a enteros	62
Enteros largos y moneda	64
Tipos definidos por el usuario	66
Matrices	69
Variables sin tipo	71
Manejo de cadenas	73
Cadenas a fondo	74
Enviar cadenas a la API de Windows	74
Pasar punteros nulos	77
Envolver las funciones de cadena	79
Recibir cadenas de la API de Windows	80
Envuélvalo	84
Unicode frente a Basic	84
¿Qué es Unicode?	86
Funciones Unicode de la API	88
Manejo de punteros	90
Traiga su hacha	90
Cadenas de longitud fija en los UDT	94
Cadenas de longitud variable en los UDT	96
Otros punteros en los UDT	98
Cadenas sin tipo	99
La técnica definitiva: punteros a procedimientos	100
Límites de los punteros a procedimientos	101
Material sobre enumeración	102
Prueba de choque	104
Poner punteros a procedimientos en variables	105
Cadenas en procedimientos de retrollamada (<i>callback</i>)	106
FindAnyWindow	108
3. Una visión de los objetos en el Basic	111
Los tres pilares	112
Encapsulado	112
Reutilización	114

Polimorfismo	115
Orientado a objetos en cualquier caso	116
Programación orientada a objetos al estilo de Visual Basic	116
Tipos	117
Declarar instancias de las clases	120
Inicializar objetos	122
Declaraciones con New	123
Procedimientos frente a métodos	125
Más sobre las propiedades	127
¿De dónde vienen los objetos?	131
Objetos de CreateObject	131
Nuevos objetos de las bibliotecas de tipos	133
Objetos controles ActiveX	134
Objetos formulario	134
Objetos clase	135
Interfaces dobles e IDispatch	135
Primera clase: CDrive	136
Diseño de Drive	138
Prueba de Drive	139
Diagramas de la clase	141
Implementar CDrive	142
Otras características de la clase	150
Miembros estáticos	151
Miembros amigos (<i>friend</i>)	151
Eventos	152
La clase Form	152
Polimorfismo e interfaces	154
Interfaces	154
Filtros polimórficos	155
Variaciones sobre Implements y el polimorfismo	166
4. Coleccionar objetos	173
Una lista de objetos Link	174
Una clase Link	174
Utilizar una clase List	175
Utilizar una clase List Iterator	177
Implementar una clase List	178
Implementar un List Iterator	179
De vuelta a CList para los iteradores	181
Vectores como matrices redimensionables	183
Utilizar vectores	184
Implementación de CVector	185

Apilar objetos	189
Utilizar una pila	190
Implementar una pila	192
La clase Collection	195
Colecciones 101 - Almacenamiento de datos	195
Colecciones 201 - Indexado	197
¿Qué hace funcionar a una colección?	201
Delegar una colección	202
Crear una colección	206
Iteradores variant	207
Enumerar variant	208
Collection Wizard al rescate	215
5. Último aliento de la programación funcional	223
DLL funcionales	224
El componente VBCore	225
Crear procedimientos globales	226
Crear objetos globales	240
Desarrollar para el mundo real	241
Un proyecto real imaginario	241
Desarrollar proyectos reales imaginarios	245
¿Qué es lo que falla en eso?	247
¿Qué puede hacer?	248
Cuándo hay que emitir errores	249
Cómo hay que emitir errores	250
Convertir errores de la API en errores del Basic	254
Tratar los errores en el cliente	256
Revisión del código	256
El programa que no morirá	256
StrSpan y StrBreak	258
GetToken	259
Problemas en el paraíso	260
Codificar C en Basic	261
Máxima rapidez frente a máxima seguridad	263
Corregir la API de Windows	265
GetFullPathName	266
SearchPath	268
GetTempPath y GetTempFileName	270
Encajar bits	273
Cinco Low Word	274
Desplazar bits	277
Leer y escribir objetos binarios grandes (<i>blobs</i>)	279

Ordenar, revolver y buscar	284
QuickSort recursivo	285
QuickSort iterativo	286
Ordenar distintos tipos	290
Comparar e intercambiar	291
La técnica de la clase Helper	294
Revolver	296
Búsqueda binaria	297
6. Tomar control de Windows.....	299
WinWatch	300
Elementos de WinWatch	300
Todo sobre Windows.....	302
La clase Window	302
Envoltorios de Visual Basic para las funciones de Windows.....	308
Recorrer las ventanas	317
Todo sobre los programas	323
Funciones de la API específicas del sistema	324
Procesos, módulos, ventanas de nivel superior, instancias y subprocesos	327
Más sobre manejadores e ID de proceso	334
Manejar varias instancias.....	338
Enviar y recibir mensajes.....	340
Enviar mensajes	341
Recibir mensajes	347
Encapsular las capturas de mensajes.....	352
7. Dibujar imágenes.....	367
De Windows a Basic y de vuelta.....	368
Contextos de dispositivo y objetos lienzo (<i>canvas</i>)	368
Tomar prestados manejadores a contextos de dispositivo	374
Capacidades de la pantalla	376
Dos formas de dibujar	378
La forma Basic de dibujar	378
La forma Windows de dibujar	382
Pintura básica de Windows	391
Objetos Picture	391
La forma Windows de pintar	394
Unas palabras sobre copia binaria de imágenes (<i>blitting</i>)	396
BitBlt frente a PaintPicture.....	396
StretchBlt frente a PaintPicture	399

La línea de base de PaintPicture	401
Todo sobre las ROP	405
Copia binaria de las imágenes en los fondos.....	405
Crear máscaras	407
Animar imágenes.....	409
La imagen Glass	410
Utilizar CpictureGlass.....	410
Dentro de Glass	412
Limpiar Glass	415
Desplazar un objeto Glass	416
Otras propiedades y métodos.....	417
El control XPictureGlass	419
Dame cartas	421
Funciones de cartas	422
Bucles con temporizador	424
Sin control Timer	427
Animar los dorsos de las cartas	429
8. Un manejador de datos.....	433
Tres enfoques de los datos.....	433
El problema de la inicialización de los datos	435
Inicializar variables locales	437
Inicializar variables Form	438
Inicializar objetos Class y variables internas	439
Inicializar variables de un módulo estándar	440
Utilizar sus propios recursos	441
Crear una secuencia de instrucciones de recursos	442
Anatomía de un bloque de recursos	445
Compilar secuencias de instrucciones de recursos.....	448
Utilizar los recursos de otros	449
Robar sus propios recursos	450
Localizar recursos	451
Utilizar los recursos a la manera Windows	456
Utilizar recursos de datos	457
Utilizar mapas de bits	459
Iconos con actitud	468
Utilizar cursores	478
Utilizar recursos de cadena.....	479
Utilizar sonidos	480
Utilizar datos de la versión	481
Utilizar otros recursos	486
Crear sus propios recursos	487

9. Escribir código intemporal	489
Edwina y el control XEditor	490
El control XEditor.....	491
Interfaz de Edwina	492
El control XEditor.....	494
Inicializarlo	495
Asignarle un nombre correcto	498
Pasarlo	499
Sustituirlo	501
XEditor amplía RichTextBox.....	503
El bit de modificado (<i>dirty</i>).....	504
Modos Text y Rich Text	506
Métodos y propiedades Undo	510
Métodos y propiedades Status.....	511
Extensiones a los diálogos comunes.....	514
La forma Windows/Basic de implementar los cuadros de diálogo comunes...	515
Utilizar los cuadros de diálogo comunes.....	517
Implementar VbGetOpenFileName.....	518
Extensiones a Buscar y reemplazar	523
Diseñar cuadros de diálogo Buscar y reemplazar	524
Implementar el formulario FSearch	526
El control XDropStack	532
Utilizar una pila desplegable.....	533
XDropStack llama a XEditor	535
El objeto Keyboard	539
Utilizar el objeto Keyboard	540
Controlar el estado de inserción de RichTextBox	541
Implementación de la clase CKeyboard	542
10. COM tras la cortina	545
Visión de COM	546
Terminología COM.....	546
COM desde todos los ángulos.....	547
El servidor de números primos	549
El cliente Sieve	550
Un método funcional de los números primos	551
Un método orientado a objetos de los números primos	552
El método DLL ActiveX de los números primos	555
El método EXE ActiveX de los números primos	560
El control XSieve.....	563
Entre bastidores en la fábrica COM	564
El nombre de la clase.....	565
Lo que no sabe	567

Contar referencias y no contar referencias	570
RAQ de COM	577
Interfaces por doquier	584
IShellLink: accesos directos por el método largo	584
Bibliotecas de tipos de interfaz	585
De CShellLink a CShortcut	588
La clase CShortcut	590
Blues del registro de configuraciones	595
Herramientas para el registro de configuraciones	596
Nodos y elementos del registro de configuraciones	600
Qué escribir y dónde	605
COM y el registro de configuraciones	605
Los programas de Windows y el registro de configuraciones	608
11. Fritura	613
Todo lo que siempre quiso saber sobre...	614
Utilizar la clase CAbout	614
Una clase que envuelve un formulario	617
Un formulario envuelto por una clase	618
Animación	619
La clase CSystem y el objeto System	620
Ordenar cuadros de lista	621
Métodos y propiedades de tipo colección	622
Localizar elementos	625
Colecciones ordenadas	628
Los programas de otros	628
Utilizar Shell	629
Privilegio ejecutivo	631
Modo carácter sentenciado a muerte	632
La madre del ejecutivo	634
Utilizar ShellExecute	636
Comunicación entre procesos	636
Memoria compartida mediante archivos asignados a memoria	638
Subprocesos y sincronización	642
Donde los ángeles tienen miedo a subprocesar	644
El siguiente subproceso	647
Notificación de archivos	648
El lado del cliente de la notificación de archivos	648
El lado del servidor de la notificación de archivos	651
El nuevo aspecto y comportamiento	655
El aspecto 3-D	656
Colores y tamaños del sistema	658
Más material sobre la interfaz	660

Cuadros de cuadrículas	661
La clase CColorPicker	661
El control XColorPicker	664
Editores de bits	664
¿Qué es un archivo?	665
Fechas y horas de los archivos	666
Operaciones políticamente correctas con los archivos	669
Obtener información sobre la interfaz del archivo	673
Recorrer los archivos	679
Recorrer las carpetas	682
Exploradores famosos y controles comunes	687
El control ImageList	689
Los controles Toolbar y StatusBar	695
El control TreeView	696
El control ListView	699
<i>Índice</i>	705