

ÍNDICE

PRÓLOGO	XXV
PARTE 1. VISUAL BASIC	1
CAPÍTULO 1. ¿QUÉ ES VISUAL BASIC?	3
INSTALACIÓN DE VISUAL BASIC	6
NUEVAS CARACTERÍSTICAS EN VISUAL BASIC 4	7
ENTORNO DE DESARROLLO DE VISUAL BASIC	9
UN LENGUAJE DE ALTO NIVEL	12
CÓMO CREAR UNA APLICACIÓN	13
MENÚS	16
COLORES	17
UTILIZANDO LA AYUDA	18
INICIAR UNA APLICACIÓN VISUAL BASIC	19
Editar el fichero AUTO##LD.VBP	19
VERSIONES CASTELLANO - INGLÉS	20
CAPÍTULO 2. MI PRIMERA APLICACIÓN	21
PROGRAMANDO EN WINDOWS	23
DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN	25
Crear una nueva aplicación	25
Mover y ajustar el tamaño del formulario	26
Dibujar los controles	27
Borrar un control	31
Propiedades de los objetos	32
Unir código a los objetos	35

Guardar la aplicación.....	38
Verificar la aplicación	38
Crear un fichero ejecutable.....	39
Cambio de propiedades en ejecución	40

CAPÍTULO 3. CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE 43

COMENTARIOS	44
CONSTANTES NUMÉRICAS Y DE CARACTERES.....	44
VARIABLES.....	44
Nombres de variables	44
Tipos de datos.....	45
Declaración explícita.....	47
Ámbito de las variables	48
Variables locales.....	48
Variables utilizadas dentro del módulo	49
Variables globales	50
Variables con el mismo nombre	50
CONSTANTES SIMBÓLICAS	51
OPERADORES.....	52
UTILIZACIÓN DEL TIPO VARIANT	54
EL TIPO String	58
EL TIPO Byte.....	59
SENTENCIAS.....	59
SENTENCIAS DE CONTROL.....	60
If ... Then ... Else	61
Select Case	62
Do ... Loop	63
For ... Next	64
SENTENCIA For Each ... Next.....	66
ARRAYS.....	66
Arrays de variables.....	67
Arrays estáticos	67
Arrays dinámicos	68
Arrays que contienen otros arrays	69
Arrays de controles.....	70
ESTRUCTURAS.....	71
PROCEDIMIENTOS Y FUNCIONES	73
Ámbito de un procedimiento	74
Crear un procedimiento estándar	74
Funciones (Function).....	74
Procedimientos (Sub)	76

Declarar todas las variables locales como estáticas.....	77
Declarar un procedimiento privado.....	77
Argumentos por referencia y por valor.....	78
Argumentos con nombre.....	78
Argumentos que son arrays.....	79
Procedimientos recursivos.....	79
Llamar a procedimientos en otros módulos.....	79
OBJETOS	80
Propiedades y métodos de los objetos.....	81
Propiedades y controles de otros formularios.....	82
SENTENCIA With	83
CREAR OBJETOS	83
Declaración de una variable objeto.....	84
Asignación de un valor a una variable objeto.....	87
Múltiples ejemplares de un formulario.....	89
Arrays de objetos.....	90
Liberar recursos.....	91
Crear nuestros propios objetos.....	91
Añadir propiedades a un objeto.....	93
PASANDO OBJETOS A PROCEDIMIENTOS	97
TIPO DE UNA VARIABLE OBJETO	98
COLECCIONES	99
Colección de formularios.....	100
Colección de controles.....	100
Colección de objetos.....	101
OBJETOS DEL SISTEMA	102
EL EXAMINADOR DE OBJETOS	102

CAPÍTULO 4. CONTROLES MÁS COMUNES..... 105

CONVERSIÓN DE TEMPERATURAS	105
DESARROLLO DE LA APLICACIÓN	106
Objetos.....	106
Sucesos.....	106
Pasos a seguir durante el desarrollo.....	106
El formulario, los controles y sus propiedades.....	107
Escribir el código.....	108
Interceptando la tecla pulsada.....	110
CÓMO TRABAJA UN PROCEDIMIENTO	112
Recuperando el texto de las cajas de texto.....	112
Convirtiendo el texto a un número.....	112
Realizando cálculos.....	112

Dando formato a la salida.....	113
VISUALIZAR LA FECHA Y LA HORA	114
MOVERSE DE UN CONTROL A OTRO.....	116
BOTONES DE PULSACIÓN	116
CAMBIAR EL SEPARADOR DECIMAL.....	118
CONVERSIÓN IMPLÍCITA DE LOS DATOS	120

CAPÍTULO 5. ARRAYS DE CONTROLES 121

CREAR CONTROLES DURANTE LA EJECUCIÓN	125
DISEÑO DE UNA CALCULADORA	127
Objetos	127
Sucesos	128
Pasos a seguir durante el desarrollo.....	128
Diseño del formulario y de los controles.....	128
Escribir el código	130

CAPÍTULO 6. TRABAJANDO CON MENÚS 139

DISEÑO DE UN MENÚ.....	140
Propiedades de un menú.....	142
DESARROLLO DE UN EDITOR DE TEXTO.....	144
Caja de texto multilínea.....	144
Trabajar con texto seleccionado	145
Utilización del portapapeles	147
Diseño del editor	147
Añadir un nuevo formulario	156
Cajas de diálogo modales y no modales	157
Métodos y sentencias para manipular formularios	158
ASOCIAR UN ICONO A LA APLICACIÓN.....	160
DESARROLLO DE UN RELOJ DESPERTADOR	160
Temporizador	161
Diseño del formulario y de los controles.....	162
Unir el código a los controles y al formulario	163
Cambiar una orden de un menú durante la ejecución.....	165
Añadir órdenes a un menú.....	167
Procedimiento común para las órdenes añadidas	174
Borrar órdenes de un menú.....	175
Menús emergentes.....	176
CONFIGURACIÓN INICIAL PARA UNA APLICACIÓN	178
Crear o guardar la configuración de una aplicación	178

Recuperar la configuración de una aplicación.....	180
Recuperar un dato de configuración cada vez.....	180
Recuperar todos los datos de una configuración.....	180
Borrar la configuración de una aplicación.....	182
Borrar un dato de configuración cada vez.....	182
Borrar una sección de una configuración.....	183
Borrar todos los datos de una configuración.....	183

CAPÍTULO 7. CAJAS DE DIÁLOGO..... 185

CAJAS DE DIÁLOGO MODALES Y NO MODALES.....	185
CAJAS DE DIÁLOGO PREDEFINIDAS.....	186
Requerir datos con InputBox.....	186
Visualizar datos con MsgBox.....	187
CASILLAS DE VERIFICACIÓN.....	190
BOTÓN DE OPCIÓN.....	195
MARCOS.....	198
AGRUPANDO BOTONES DE OPCIÓN.....	199
LISTAS Y LISTAS DESPLEGABLES.....	202
Acceso a los elementos de una lista.....	202
Utilización de listas.....	203
Crear un módulo estándar.....	208
Eliminar un elemento de una lista.....	209
Inhabilitar controles.....	211
Utilización de listas desplegadas.....	211
Acceso a los elementos de una lista.....	213
Lista con múltiples columnas.....	214
Seleccionar múltiples elementos en una lista.....	215
BARRAS DE DESPLAZAMIENTO.....	215
COLORES.....	218
Función RGB.....	218
Función QBColor.....	219
UN EJEMPLO CON BARRAS DE DESPLAZAMIENTO.....	220
Visualizar el panel de control.....	223
Ejecutar otra aplicación.....	225
Propiedades de una caja de diálogo.....	227

CAPÍTULO 8. CAJAS DE DIÁLOGO ESTÁNDAR..... 229

AÑADIR UNA CAJA DE DIÁLOGO ESTÁNDAR.....	231
Cajas de diálogo Abrir y Guardar como.....	232

Caja de diálogo Color.....	235
Caja de diálogo Fuente.....	236
Caja de diálogo Imprimir.....	238
Invocando ayuda.....	240

CAPÍTULO 9. COMPONENTES SOFTWARE 241

EL CONTROL REJILLA.....	241
UTILIZANDO UNA REJILLA.....	243
Transferir texto al portapapeles.....	264
Métodos estándar aplicables a la rejilla.....	267

CAPÍTULO 10. FICHEROS DE DATOS 269

TIPOS DE ACCESO A FICHEROS EN VISUAL BASIC.....	269
CONTROL DE ERRORES.....	271
CONTROLES DE UN SISTEMA DE FICHEROS.....	272
Lista de unidades de disco.....	273
Lista de directorios.....	273
Lista de ficheros.....	274
Utilización conjunta de estos controles.....	275
Seleccionar un fichero del sistema de ficheros.....	276
ABRIENDO FICHEROS PARA ACCESO SECUENCIAL.....	281
Escribir en un fichero utilizando el acceso secuencial.....	282
Leer de un fichero utilizando el acceso secuencial.....	284
ABRIENDO FICHEROS PARA ACCESO ALEATORIO.....	287
Escribir en un fichero utilizando el acceso aleatorio.....	288
Leer de un fichero utilizando el acceso aleatorio.....	291
Trabajando directamente sobre el fichero.....	293
FUNCIONES Loc y LOF.....	298
SENTENCIA Seek.....	298
ABRIENDO FICHEROS PARA ACCESO BINARIO.....	299
Escribir en un fichero abierto en modo binario.....	299
Leer de un fichero abierto en modo binario.....	301
UTILIZACIÓN DE LA IMPRESORA.....	302
FICHEROS INDEXADOS.....	302

CAPÍTULO 11. ESCRIBIENDO INFORMACIÓN..... 303

FUNDAMENTOS DE LAS FUENTES.....	303
PROPIEDADES DE LAS FUENTES.....	304

ESCRIBIENDO TEXTO.....	305
Método Print.....	305
Cambiar el tipo de letra	309
Objeto Printer	311
Utilizando el objeto Printer	311
Propiedades y métodos del objeto Printer	312
Colección Printers	317
Método PrintForm	318
ETIQUETAS DE CORREO.....	318
CAPÍTULO 12. GRÁFICOS	319
CONTROLES GRÁFICOS.....	320
Control líneas	321
Control figuras.....	322
Control imagen.....	322
AÑADIR UNA IMAGEN A UN FORMULARIO	323
Añadir una imagen durante el diseño	323
Añadir una imagen durante la ejecución	324
Eliminar una imagen durante la ejecución.....	326
MOVER DINÁMICAMENTE UN CONTROL	326
Utilización del método Move	327
Animación moviendo controles.....	331
DIBUJAR UTILIZANDO MÉTODOS GRÁFICOS	336
Estableciendo un sistema de coordenadas	337
Conversión de unidades entre escalas.....	340
Gráficos persistentes.....	340
Limpiar el área de dibujo.....	341
Repintando objetos	342
Capas gráficas	343
Dibujar puntos	344
Dibujar líneas	347
Estilos y modos del dibujo	348
Dibujar cajas.....	350
Dibujar círculos, elipses y arcos	352
Colorear figuras.....	354
Objeto Picture.....	355
Dibujar el contenido de un fichero gráfico	356
Animación utilizando métodos gráficos	357

CAPÍTULO 13. EL RATÓN	361
ARGUMENTOS DE LOS PROCEDIMIENTOS DEL RATÓN.....	361
Argumento Button.....	362
Argumento Shift.....	364
Argumentos X, Y	365
APLICACIONES GRÁFICAS.....	366
EJEMPLO DE UN TABLERO DE DIBUJO.....	368
Diseño de la barra de menús.....	370
Diseño de la barra de herramientas.....	373
Inicialización	377
Cambiar el puntero del ratón.....	377
Dibujar gráficos.....	378
Dibujar texto.....	381
ARRASTRAR Y SOLTAR.....	381
Controlar una operación de arrastre.....	386
EJEMPLO DE SELECCIONAR Y ARRASTRAR	388
CAPÍTULO 14. DEPURAR UNA APLICACIÓN.....	397
INTERCEPTACIÓN Y MANIPULACIÓN DE ERRORES	398
Interceptar errores	398
Información sobre un error.....	399
Objeto Err.....	399
Manipular un error	399
SENTENCIAS End y Stop.....	403
DEPURACIÓN	404
Ventana de depuración	407
Verificar números de error	409
Argumentos de la línea de órdenes.....	410
Consideraciones especiales	410
COMPILACIÓN CONDICIONAL.....	410
OPTIMIZACIÓN DE UNA APLICACIÓN	413
BUSCAR FICHEROS.....	415
PARTE 2. TÉCNICAS AVANZADAS.....	425
CAPÍTULO 15. FICHEROS INDEXADOS.....	427
ESTRUCTURA DE UN FICHERO SECUENCIAL INDEXADO	428
ALGORITMOS HASH.....	429

Tablas hash	429
Método hash abierto	430
Método hash con overflow	432
Eliminación de elementos.....	433
CREAR UN FICHERO SECUENCIAL INDEXADO	433
Acceso al fichero índice	438
IMPRESIÓN DE RESULTADOS	447

CAPÍTULO 16. ACCESO A UNA BASE DE DATOS..... 449

APLICACIÓN DE BASE DE DATOS	450
DIFERENCIAS ENTRE VERSIONES	452
QUÉ ES UNA BASE DE DATOS.....	452
EL CONTROL DE DATOS.....	453
Controles enlazados.....	454
Cómo utilizar el control de datos.....	455
Integridad referencial	459
Propiedades del control de datos	460
Navegar a través de un conjunto de registros	463
Acceso a una base de datos externa.....	464
Añadir, editar y borrar registros	467
Añadir nuevos registros.....	468
Editar un registro.....	470
Borrar un registro	473
Trabajando con controles no enlazados	473
Deshacer los cambios	479
Controles enlazados personalizados	479
Operaciones con rangos	483
TRANSACCIONES PARA CONTROLAR LOS CAMBIOS.....	484
OBJETOS DE ACCESO A DATOS.....	487
Breve descripción de los DAO	489
DBEngine.....	489
Workspace.....	490
Database	490
TableDef.....	490
QueryDef.....	490
Recordset.....	490
Field	490
Index.....	490
Parameter	491
User	491
Group	491

Relation	491
Property	491
Container	491
Document	492
Crear una base de datos	492
Modificar una base de datos	495
Examinar una base de datos	495
Acceso y desplazamiento por la base de datos	496
Movimiento a través de un Recordset	503
Búsqueda de un registro	504
Agregar un nuevo registro	505
Deshacer los cambios	508
Borrar un registro	508
ACCESO A BASES DE DATOS EXTERNAS.....	509
Adjuntar una tabla externa.....	510
Propiedad Connect	511
Adjuntar una tabla Microsoft FoxPro.....	512
Abrir una tabla externa	514
Réplicas de bases de datos.....	515
DESARROLLO DE APLICACIONES CLIENTE-SERVIDOR.....	516
Conexión a un servidor.....	516
CONTROL Y OBJETOS DE ACCESO A DATOS REMOTOS	518
Objetos de datos remotos.....	518
Mover el puntero de fila actual.....	524
Realizar una consulta	525
Modificar datos	527
Modificar la fila actual de datos en el rdoResultset.....	531
Eliminar la fila actual en un rdoResultset.....	532
Instrucciones SQL.....	533
Control de datos remotos.....	533
 CAPÍTULO 17. APLICACIONES MDI.....	 539
CREACIÓN DE UNA APLICACIÓN MDI.....	540
EDITOR DE TEXTO MDI	541
MENÚS EN APLICACIONES MDI	550
Crear un menú Ventana.....	553
BARRA DE HERRAMIENTAS	554
Crear manualmente una barra de herramientas.....	555
Información sobre las herramientas.....	563
CREAR UNA BARRA DE ESTADO	566
CONTROL Toolbar.....	566

CONTROL StatusBar.....	570
CAPÍTULO 18. LLAMADAS A LAS FUNCIONES DE LA API DE WÍNDOWS	573
BIBLIOTECAS DINÁMICAS.....	573
DECLARACIÓN DE UNA FUNCIÓN DE UNA DLL	574
LLAMADA A UNA FUNCIÓN DE UNA DLL	577
TIPOS DE DATOS EN LAS LLAMADAS	578
Cadenas de caracteres.....	578
Bytes.....	579
Arrays.....	580
Tipos definidos por el usuario	581
Punteros nulos	581
Handles.....	582
Propiedades	583
Formularios y controles (variables objeto).....	584
TIPOS DE WINDOWS.....	584
MENSAJES.....	585
EDITOR DE TEXTOS UTILIZANDO DLL.....	586
BORRAR LOS ELEMENTOS DE UNA LISTA	595
MOVIENDO CONTROLES ENTRE FORMULARIOS.....	596
IMPRIMIR UNA IMAGEN DESDE VISUAL BASIC.....	601
Funciones de la API de Windows	601
Método PaintPicture vs. StretchBlt	604
Objetos Picture	606
Control ImageList.....	606
RESOLUCIÓN DE LA PANTALLA Y DE LA IMPRESORA	607
FUNCIÓN DoEvents.....	607
VENTANA DE PRESENTACIÓN.....	610
CARGAR UNA APLICACIÓN UNA SOLA VEZ	612
INFORMACIÓN DEL SISTEMA	612
GetWinFlags y GetSystemInfo.....	613
GetVersion y GetVersionEx.....	615
GetFreeSpace y GlobalMemoryStatus	616
GetDiskFreeSpace.....	618
GetSystemDirectory	618
Acerca de.....	619
FORMULARIOS FLOTANTES.....	622
SALIR DE WINDOWS DE UNA FORMA CONTROLADA	624
EJECUTAR UNA APLICACIÓN DOS O WINDOWS	625
SONIDO CON VISUAL BASIC	628

CAPÍTULO 19. MULTIMEDIA	639
ARQUITECTURA MULTIMEDIA	640
TIPOS DE DATOS MULTIMEDIA.....	641
MULTIMEDIA MCI.....	642
CD de audio.....	646
Audio por forma de onda.....	652
Audio y vídeo entrelazado.....	653
Ejemplo de multimedia MCI.....	655
MULTIMEDIA UTILIZANDO LA API DE WINDOWS	661
Servicios de audio	661
Interfaz de control de medios	663
Dispositivos MCI	664
Órdenes MCI.....	665
Abrir un dispositivo.....	665
Tipos de dispositivos	666
Reproducir un fichero.....	666
Detener un dispositivo.....	667
Cerrar un dispositivo	667
CD de audio.....	667
Audio por forma de onda.....	673
Audio y vídeo entrelazado.....	675
PONER SONIDO A UNA APLICACIÓN	677
HIPERMEDIA	680
Cargar una imagen.....	684
Establecer y probar zonas activas.....	685
Guardar y recuperar las zonas activas	687
 CAPÍTULO 20. COMUNICACIONES	 691
COMUNICACIONES CON EL PUERTO SERIE	693
Aplicación de 16 bits para transmisión/recepción	696
MARCADOR DE TELÉFONOS.....	706
CONTROL DE COMUNICACIONES.....	708
ESTABLECER LAS CARACTERÍSTICAS DE COMUNICACIÓN.....	713
 CAPÍTULO 21. INTERCAMBIO DINÁMICO DE DATOS	 725
COMO TRABAJA EL DDE	725
CREAR UN ENLACE DURANTE EL DISEÑO	727
Aplicación Visual Basic como destino	727

Aplicación Visual Basic como origen	730
CREAR UN ENLACE DURANTE LA EJECUCIÓN	733
Aplicación Visual Basic como destino	733
Establecer un enlace manual	737
Aplicación Visual Basic como origen	739
SUCESOS ASOCIADOS CON LOS ENLACES	743
Sucesos reconocidos por el destino	743
Sucesos reconocidos por el origen.....	744
ENVIAR ÓRDENES A OTRAS APLICACIONES	746
ACTUALIZAR GRÁFICOS EN UN DDE.....	747
MANIPULACIÓN DE ERRORES	747
PEGAR VÍNCULO Y COPIAR.....	752
Añadir la orden Pegar vínculo.....	753
Formato del contenido del portapapeles.....	756
Añadir la orden Copiar.....	757
Añadir la orden Pegar.....	757
ENVIAR TECLAS A OTRAS APLICACIONES	758

CAPÍTULO 22. CLASES Y OBJETOS..... 761

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS.....	761
Mecanismos básicos de la POO.....	761
Objetos	761
Mensajes.....	762
Métodos.....	762
Clases	763
Características de la POO.....	763
Abstracción	763
Encapsulamiento	763
Herencia	764
Polimorfismo.....	764
Constructores y destructores.....	764
MÓDULOS DE CLASE	764
Definir nuestras propias clases de objetos	765
Interfaz privada y pública.....	766
Crear y destruir objetos de una clase.....	767
Procedimientos de propiedades	768
Añadir un constructor y un destructor	770
Utilizar un módulo de clase.....	771
JERARQUÍA DE CLASES.....	773
Utilizar una jerarquía de clases.....	779
Crear una colección propia.....	783

CAPÍTULO 23. VINCULACIÓN E INCRUSTACIÓN DE OBJETOS 789

OLE FRENTE A DDE	790
CONCEPTOS BÁSICOS	790
Objeto OLE	792
CREAR UN OBJETO DURANTE EL DISEÑO	793
Incrustar un objeto durante el diseño	793
Guardar y recuperar datos con objetos incrustados	794
Vincular un objeto durante el diseño	796
Menús flotantes con controles OLE	797
Verbos de un objeto	798
Crear un objeto utilizando la orden Pegado especial	800
CREAR UN OBJETO DURANTE LA EJECUCIÓN	801
Vincular un objeto durante la ejecución	802
Incrustar un objeto durante la ejecución	803
Especificar la clase de objeto durante la ejecución	803
Guardar y recuperar datos	805
AUTOMATIZACIÓN DE OLE	805
BIBLIOTECA DE OBJETOS	806
Prioridad de las referencias	808
ACCEDER A OBJETOS DE OTRAS APLICACIONES	808
Excel como servidor OLE	809
Obtener un objeto OLE existente en la aplicación	811
Obtener un objeto guardado en un fichero	812
Word como servidor OLE	813
Obtener un documento guardado en un fichero Word	816
SERVIDORES OLE	820
Creación de un servidor OLE	821
Opciones de proyecto	821
Procedimiento Sub Main	822
Módulos de clase	823
Ejecutar el proyecto de servidor OLE	823
Verificar el servidor OLE	824
Iniciar una segunda copia de Visual Basic	824
Agregar una referencia al servidor OLE	825
Crear objetos de las clases	826
Ejecutar la aplicación cliente	826
Crear un ejecutable del servidor OLE y registrarlo	827
Cambio de la referencia al servidor OLE	828
Bloqueos en un servidor OLE	828

CAPÍTULO 24. BIBLIOTECAS DINÁMICAS.....	829
ESTRUCTURA DE UNA DLL EN SISTEMAS DE 16 BITS.....	830
Características de una DLL	832
Creación de una DLL	832
Fichero de cabecera (.h)	832
Fichero fuente (.c o .cpp)	834
Fichero de definición de módulos (.def).....	836
Fichero .mak.....	837
Observación.....	837
Compilación y enlace	837
CREACIÓN DE UNA DLL EN SISTEMAS DE 32 BITS.....	838
LLAMANDO A LAS FUNCIONES DE LA DLL DESDE VB	843
SERVIDOR OLE INTERNO	845
¿Por qué utilizar servidores OLE internos?.....	846
Creación de un servidor OLE interno.....	847
Ejecutar el proyecto de servidor OLE interno.....	848
Verificar el servidor OLE interno.....	848
Ejecutar la aplicación cliente.....	849
Crear la DLL de OLE y registrarla.....	849
Cambio de la referencia al servidor OLE interno	849
 CAPÍTULO 25. UTILIDADES PROFESIONALES	 851
ADMINISTRADOR DE DATOS.....	851
GENERADOR DE INFORMES	852
DISTRIBUCIÓN DE UNA APLICACIÓN.....	855
INSTALACIÓN PERSONALIZADA	856
UTILIZACIÓN DE CONTROLES PERSONALIZADOS.....	857
Control para diseños gráficos	858
Panel en 3D	859
Botón Spin.....	860
Marco en 3D.....	862
Botón de opción en 3D.....	863
Casilla de verificación en 3D	863
Botón de pulsación en 3D.....	863
AÑADIR UN SISTEMA DE AYUDA A UNA APLICACIÓN.....	867
Creando un sistema de ayuda	867
Diseñando el sistema de ayuda.....	868
Construir el fichero de ayuda	874
Añadiendo el sistema de ayuda a la aplicación	876
La propiedad HelpContextID	876

Función WinHelp	877
Menú Ayuda.....	878
FICHEROS DE RECURSOS	879
Crear un fichero de recursos.....	880
Agregar un fichero de recursos al proyecto.....	880
CONFIGURACIÓN DE MAIL DESDE WINDOWS 95	883
Iniciar y finalizar una sesión MAPI.....	884
Sesión MAPI.....	884
Mensajes MAPI.....	886
CAPÍTULO 26. CONTROLES OCX	891
OBJETOS E INTERFACES	892
CONSTRUIR UN CONTROL OCX.....	893
Aplicación Visual Basic ejemplo	896
Base de datos ejemplo	897
Añadir un <i>recordset</i> al control.....	898
Añadir métodos	902
PARTE 3. APÉNDICES.....	907
A. FORMATO ASCII DE LOS FORMULARIOS	909
B. COMPATIBILIDAD Y ESPECIFICACIONES	913
CONVERSIÓN DE BASIC A Visual Basic	913
PALABRAS CLAVE NO SOPORTADAS	914
ÁMBITO DE LAS VARIABLES	914
CONSIDERACIONES GENERALES.....	915
ACTUALIZANDO A VISUAL BASIC 3	917
ACTUALIZANDO A VISUAL BASIC 4	918
ESPECIFICACIONES Y LIMITACIONES	919
C. CÓDIGOS DE CARACTERES.....	923
UTILIZACIÓN DE CARACTERES ANSI CON WINDOWS	923
ANSI - OEM	923
JUEGO DE CARACTERES ANSI.....	925
UTILIZACIÓN DE CARACTERES ASCII	926
JUEGO DE CARACTERES ASCII.....	927

CÓDIGOS EXTENDIDOS	928
CÓDIGOS DEL TECLADO	929

D. VERSIONES CASTELLANO INGLÉS	931
---	------------

E. ÍNDICE ALFABÉTICO	935
-----------------------------------	------------