

CONTENIDO

PRÓLOGO.....	XXIX
PARTE 1. REPASO DE LOS CONCEPTOS BÁSICOS	1
CAPÍTULO 1. ¿QUÉ ES VISUAL BASIC?.....	3
CARACTERÍSTICAS DE VISUAL BASIC	3
NUEVAS CARACTERÍSTICAS EN VISUAL BASIC 6	5
Asistentes	5
Características del lenguaje	5
Controles nuevos	6
Acceso a datos	7
Creación de componentes	7
Soporte de Internet	7
INSTALACIÓN DE VISUAL BASIC.....	8
OBJETOS Y MENSAJES	9
TIPOS DE PROYECTOS	10
FICHEROS QUE COMPONEN UN PROYECTO.....	11
EXTENSIONES DE LOS FICHEROS DE UN PROYECTO	12
Ficheros varios y de diseño	12
Ficheros de ejecución	13
CONFIGURACIÓN DEL ENTORNO DE DESARROLLO	14
CÓMO CREAR UNA APLICACIÓN	15
Crear un nuevo formulario	16
Dibujar los controles	16
Propiedades de los objetos.....	20
Bloquear la posición de todos los controles	21
Icono de la aplicación.....	21
Unir código a los objetos.....	21

Guardar la aplicación.....	24
Verificar la aplicación	24
Crear un fichero ejecutable.....	26
Cambio de propiedades en ejecución	26
PROPIEDADES DEL PROYECTO	27
EXAMINADOR DE OBJETOS	28

CAPÍTULO 2. RESUMEN DEL LENGUAJE BASIC 31

COMENTARIOS	31
CONSTANTES NUMÉRICAS Y DE CARACTERES.....	32
VARIABLES.....	32
Nombres de variables	32
Tipos de datos intrínsecos	33
Declaración de variables.....	34
Declaración explícita.....	35
Módulos de Visual Basic.....	36
Ámbito de las variables	36
Variables locales.....	37
Variables utilizadas dentro del módulo	37
Variables globales	38
Variables con el mismo nombre	38
CONSTANTES SIMBÓLICAS	39
OPERADORES.....	39
SENTENCIAS.....	42
UTILIZACIÓN DEL TIPO Variant.....	43
EL TIPO String	47
TIPO ENUMERADO.....	48
SENTENCIAS DE CONTROL.....	49
If ... Then ... Else	50
Select Case	51
Do ... Loop	53
For ... Next	54
SENTENCIA For Each ... Next.....	55
MATRICES.....	56
Matrices de variables.....	56
Matrices estáticas	56
Matrices dinámicas.....	57
Matrices que contienen otras matrices.....	59
Matrices de controles.....	59
ESTRUCTURAS.....	60
SENTENCIA With ... End With	62
PROCEDIMIENTOS Y FUNCIONES	63

Ámbito de un procedimiento	64
Crear un procedimiento general	65
Funciones (Function).....	65
Procedimientos (Sub)	67
Llamar a procedimientos en otros módulos.....	68
Declarar todas las variables locales como estáticas.....	68
Declarar un procedimiento privado	68
Argumentos por referencia y por valor.....	69
Argumentos que son matrices.....	69
Argumentos opcionales	70
Número indefinido de argumentos	71
Argumentos con nombre	71
Procedimientos recursivos.....	72
OBJETOS.....	72
Propiedades y métodos de los objetos	72
Propiedades y controles de otros formularios.....	74
Crear objetos	74
Asignación de un objeto a una variable objeto.....	78
Tipo de una variable objeto	79
Múltiples ejemplares de un formulario.....	80
Matrices de objetos.....	81
Liberar recursos.....	81
COLECCIONES	81
Colección de formularios	82
Colección de controles	83
Colección genérica de objetos	83
Objeto Dictionary.....	85
OBJETOS DEL SISTEMA	86
CAPÍTULO 3. FORMULARIOS Y CONTROLES	87
EVENTOS DE UN FORMULARIO.....	87
Eventos que ocurren cuando se carga el formulario	88
Eventos que ocurren cuando se cierra el formulario.....	88
Eventos que pueden ocurrir en un formulario o en un control	89
AÑADIR PROPIEDADES A UN FORMULARIO.....	89
Crear una propiedad por medio de una variable.....	89
Crear una propiedad por medio de un procedimiento.....	90
CAJAS DE DIÁLOGO MODALES Y NO MODALES	92
CAJAS DE DIÁLOGO PREDEFINIDAS	92
Requerir datos con InputBox.....	92
Visualizar datos con MsgBox.....	93
CASILLAS DE VERIFICACIÓN.....	95

BOTÓN DE OPCIÓN	98
MARCOS	98
AGRUPANDO BOTONES DE OPCIÓN	99
CAJA DE TEXTO MULTILÍNEA	102
Trabajar con el texto de la caja de texto multilínea	103
MENÚS	104
Diseño de un menú	105
Propiedades de un menú	107
Añadir una barra de menús a una aplicación	108
Cambiar una orden de un menú durante la ejecución	112
Añadir órdenes a un menú durante la ejecución	112
Procedimiento común para las órdenes añadidas	117
Borrar órdenes de un menú.....	118
Menús emergentes	119
REGISTRO DE WINDOWS	120
Guardar datos en el registro de Windows.....	121
Recuperar datos del registro de Windows	122
Recuperar un dato cada vez.....	122
Recuperar todos los datos.....	123
Borrar los datos registrados de una aplicación	125
Borrar un dato cada vez.....	125
Borrar una sección.....	125
Borrar todos los datos.....	126
LISTAS Y LISTAS DESPLEGABLES	126
Utilización de listas	126
Seleccionar el texto de una caja de texto	128
Validar datos reteniendo el foco en el control	128
Crear un módulo estándar.....	129
Añadir un registro.....	130
Buscar un registro.....	131
Acceso a los elementos de una lista.....	134
Eliminar un registro.....	135
Inhabilitar controles.....	136
Utilización de listas desplegables	137
Lista con múltiples columnas	139
Seleccionar múltiples elementos en una lista	139
BARRAS DE DESPLAZAMIENTO	139
CAJAS DE DIÁLOGO COMUNES	145
Añadir una caja de diálogo común	147
Cajas de diálogo Abrir y Guardar como	148
Caja de diálogo Color.....	151
Caja de diálogo Fuente	152
Caja de diálogo Imprimir.....	154

Invocando ayuda	156
INICIAR UNA APLICACIÓN	156
Definir el formulario inicial.....	156
Inicio sin formulario inicial	157
Mostrar una pantalla de presentación	157
Terminar una aplicación	158
CAPÍTULO 4. CONTROLAR ERRORES	159
INTERCEPTACIÓN Y MANIPULACIÓN DE ERRORES	160
Interceptar errores	160
Objeto Err.....	161
Manipular un error	161
SENTENCIAS End y Stop.....	165
DEPURACIÓN	166
Ventana Inmediato	169
Mensajes de error	171
Argumentos de la línea de órdenes.....	172
Consideraciones especiales	172
COMPILACIÓN CONDICIONAL.....	172
OPTIMIZACIÓN DE UNA APLICACIÓN	173
BUSCAR FICHEROS.....	176
CAPÍTULO 5. SISTEMA DE FICHEROS	185
TIPOS DE ACCESO A FICHEROS EN VISUAL BASIC	185
ACCESO SECUENCIAL	186
ACCESO ALEATORIO	190
Escribir en un fichero utilizando el acceso aleatorio	190
Leer de un fichero utilizando el acceso aleatorio	193
Trabajando directamente sobre el fichero.....	196
ACCESO BINARIO.....	201
Escribir en un fichero abierto en modo binario	202
Leer de un fichero abierto en modo binario.....	203
PRESENTAR INFORMACIÓN	204
Propiedades de las fuentes.....	205
Escribir texto	206
Método Print.....	206
Cambiar el tipo de letra	210
IMPRIMIR DESDE UNA APLICACIÓN	212
Utilizar el objeto Printer	212
Propiedades y métodos del objeto Printer	213

Utilizar la colección Printers	219
Utilizar el método PrintForm.....	219
MODELO DE OBJETOS DEL SISTEMA DE FICHEROS	220
Propiedades del objeto FileSystemObject	220
Métodos del objeto FileSystemObject.....	221
Trabajar con FileSystemObject	223
Propiedades del objeto TextStream	223
Métodos del objeto TextStream.....	224
Trabajar con TextStream	225
Propiedades del objeto Drive.....	226
Trabajar con Drive	227
Propiedades del objeto Folder	228
Métodos del objeto Folder.....	229
Trabajar con Folder	230
Propiedades del objeto File	230
Métodos del objeto File.....	231
Trabajar con File	231
CAPÍTULO 6. CONTROLES ACTIVEX.....	233
CONTROL LISTA DE IMÁGENES	234
Agregar una lista de imágenes.....	234
CONTROL BARRA DE HERRAMIENTAS	235
Agregar una barra de herramientas.....	236
Estilos de un botón de la barra de herramientas	240
Vincular un menú a un botón	240
Asociar código con las órdenes del menú del botón.....	241
Personalizar la barra de herramientas durante la ejecución.....	243
CONTROL BARRA DE ESTADO.....	243
Agregar una barra de estado	244
BARRA DE BARRAS	247
Agregar una barra de barras	248
CONTROL LISTA DESPLEGABLE CON IMÁGENES	250
Propiedades de un objeto ComboBox.....	250
Propiedades de un control ImageCombo.....	251
Agregar elementos al control ImageCombo	251
CONTROL BARRA DE PROGRESO	254
CONTROL TreeView	256
Nodos de un control TreeView.....	258
Nodos padre e hijo	258
Añadir elementos a un control TreeView.....	259
Eliminar uno o más nodos de un control TreeView	260
Propiedades de un objeto Node	261

Enlazar el árbol con los datos.....	263
Seleccionar un elemento.....	265
CONTROL ListView	266
Listas de imágenes para un control ListView	267
Añadir elementos a un control ListView	268
Añadir columnas a un control ListView	269
Añadir los subelementos.....	270
Vistas del control ListView	272
Elemento seleccionado en un control ListView	274
Ordenar los elementos de un control ListView	274
CONTROL CUADRÍCULA	275
Construir una aplicación con una cuadrícula.....	276
Iniciar la cuadrícula.....	277
Cargar datos en la cuadrícula	279
Limpiar la cuadrícula	280
Editar una celda.....	281
Clasificar las columnas.....	282
Agrupar celdas adyacentes	283
Orden Salir	283
Acerca de.....	283
UTILIZAR LA CUADRÍCULA	284
Iniciar la ventana de la aplicación	289
Altura y anchura de las celdas	291
Manejo de la aplicación.....	293
Transferir texto al portapapeles	305
CAPÍTULO 7. IMÁGENES, GRÁFICOS Y EVENTOS DEL RATÓN	309
SISTEMA DE COORDENADAS.....	310
CONTROLES GRÁFICOS	311
Control líneas	311
Control figuras.....	312
Control imagen.....	312
AÑADIR UNA IMAGEN A UN FORMULARIO	313
Añadir una imagen durante el diseño	313
Añadir una imagen durante la ejecución	314
Eliminar una imagen durante la ejecución.....	316
FICHEROS DE RECURSOS	316
Crear un fichero de recursos.....	317
Recursos estándar.....	317
Recursos personalizados.....	319
EL PORTAPAPELES	322
Colocar imágenes en el portapapeles.....	322

Método Clear.....	325
Verificar los formatos de datos.....	326
MOVER OBJETOS DINÁMICAMENTE.....	326
ANIMACIÓN DE IMÁGENES.....	329
Animación por secuencia de imágenes.....	329
Animación moviendo imágenes.....	330
DIBUJAR UTILIZANDO MÉTODOS GRÁFICOS.....	336
Establecer un sistema de coordenadas.....	337
Sistema de coordenadas personalizado.....	338
Conversión de unidades entre escalas.....	339
Gráficos persistentes.....	340
Limpiar el área de dibujo.....	341
Regiones de recorte.....	341
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.....	353
Objeto Picture.....	355
Dibujar el contenido de un fichero gráfico.....	356
Optimización.....	359
Gráficos temporales.....	368
Animación utilizando métodos gráficos.....	371
EVENTOS DEL RATÓN.....	374
Argumentos de los procedimientos del ratón.....	375
Argumento Button.....	375
Argumento Shift.....	377
Argumentos X, Y.....	378
EJEMPLO DE UN TABLERO DE DIBUJO.....	380
Iniciación.....	385
Cambiar el puntero del ratón.....	385
Dibujar gráficos.....	386
Rellenar un área de color.....	391
Dibujar texto.....	393
Modificar la anchura de la pluma.....	393
Menú Dibujar.....	395
CAPÍTULO 8. ARRASTRAR CONTROLES Y DATOS.....	397
ARRASTRAR Y COLOCAR CONTROLES.....	397
Arrastre automático.....	397

Arrastre manual	400
Ejemplo de arrastrar y colocar.....	401
ARRASTRAR TEXTO O GRÁFICOS.....	409
Arrastrar y colocar OLE automáticamente.....	409
Eventos desencadenados al arrastrar y colocar OLE.....	409
Arrastrar y colocar OLE manualmente.....	411
Diseño de una aplicación destino de los datos.....	411
Diseño de una aplicación origen de los datos.....	414
CAPÍTULO 9. APLICACIONES MDI.....	419
CREACIÓN DE UNA APLICACIÓN MDI.....	420
EDITOR DE TEXTO MDI	421
Inicio de la aplicación.....	425
Procedimientos comunes	426
Abrir un documento	426
Guardar un documento	427
Imprimir un documento.....	428
Cortar, copiar y pegar.....	429
Barras de herramientas y de estado	429
Formulario hijo.....	430
Orden Nuevo	431
Orden Abrir	431
Orden Guardar.....	431
Orden Guardar como	431
El documento ha cambiado	432
Orden Cerrar del menú de control del formulario	433
Orden Salir	434
Orden Configurar impresora	435
Orden Imprimir	435
Ordenes cortar, copiar y pegar	435
Menú Ver	436
Menú Ventana	436
Orden Acerca de.....	437
Selección actual del texto	437
Formulario padre	438
Barra de menús del formulario MDI	439
Orden Nuevo	439
Orden Salir	439
Menú Ver	440
Menú Ayuda.....	440
Barra de herramientas.....	440

Barra de estado.....	441
Diálogo Acerca de.....	442

PARTE 2. TRABAJAR CON BASES DE DATOS..... 443

CAPÍTULO 10. ACCESO A UNA BASE DE DATOS..... 445

¿QUÉ ES UNA BASE DE DATOS?	445
PROGRAMACIÓN DE BASES DE DATOS.....	446
EL CONTROL DE DATOS ADO	449
Cómo utilizar el control de datos ADO	449
Integridad referencial	451
Características de la aplicación	451
Origen de conexión	452
Crear un vínculo de datos OLE DB.....	453
Crear un origen de datos ODBC.....	453
Crear una cadena de conexión.....	454
Diseño del formulario.....	454
Controles dependientes.....	456
Conectar el control ADO con el origen de datos	457
Tipo de cursor.....	459
Tipo de bloqueo.....	460
Utilizar controles dependientes no estándar	460
Operaciones con rangos	465
Inicio de la aplicación.....	466
Navegar a través de un conjunto de registros	467
Manipular la base de datos	469
Habilitar o inhabilitar un control	470
Nuevo.....	472
Editar	472
Grabar.....	473
Cancelar	473
Borrar	474
Refrescar	474
Buscar.....	475
Mover la aplicación de directorio.....	476
Trabajando con controles independientes.....	476
Eventos ADO	478
DataList y DataCombo.....	484

CAPÍTULO 11. OBJETOS ADO	489
PROVEEDORES DE DATOS OLE DB	490
Proveedor de Microsoft OLE DB para ODBC	491
Crear un DSN	491
Otros proveedores de Microsoft OLE DB	493
MODELO DE OBJETO ADO	493
Eventos	495
ADO comparado con RDO y DAO	496
ACCESO A LOS DATOS CON ADO	497
Crear una aplicación utilizando objetos ADO	498
Características de la aplicación	500
Diseño del formulario	500
Abrir una conexión con el origen de datos	502
Abrir el conjunto de registros	505
Visualizar los datos del conjunto de registros	506
Inicio de la aplicación	509
Navegar a través de un conjunto de registros	511
Manipular la base de datos	512
Utilizar controles dependientes no estándar	513
Añadir un registro	515
Borrar un registro	515
Operaciones con rangos	518
Consultas	519
Consulta parametrizada	521
Consulta compilada	522
Procedimientos almacenados	523
Transacciones	525
 CAPÍTULO 12. HERRAMIENTAS DE ACCESO A DATOS	 529
DISEÑADOR DEL ENTORNO DE DATOS	529
Establecer una conexión	530
Establecer consultas	532
UTILIDADES VISUALES DE BASES DE DATOS	533
CONTROLES DEPENDIENTES	536
JERARQUÍA DE RELACIONES	539
DISEÑADOR DE INFORMES DE DATOS	541

PARTE 3. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS . 545

CAPÍTULO 13. CLASES DE OBJETOS.....	547
MECANISMOS BÁSICOS DE LA POO	547
Objetos	547
Mensajes.....	547
Métodos.....	548
Clases	549
CARACTERÍSTICAS DE LA POO	549
Abstracción.....	549
Encapsulamiento	549
Herencia	549
Polimorfismo.....	550
CONSTRUCTORES Y DESTRUCTORES.....	550
VISUAL BASIC 6.0 Y LA POO.....	550
LA CLASE FORM.....	552
MÓDULOS DE CLASE	553
Crear una clase	554
Crear un módulo de clase	555
Agregar propiedades	555
Agregar métodos	556
Crear objetos de una clase	557
Destruir objetos	558
Interfaz privada y pública.....	558
Agregar propiedades mediante procedimientos.....	559
Propiedad predeterminada	561
Añadir un constructor y un destructor	562
Utilizar una clase	563
Miembros amigos de la clase.....	565
Agregar eventos a una clase	567
Declarar un evento	567
Desencadenar un evento.....	568
Controlar un evento.....	568
Agregar eventos personalizados a un formulario	569
MODELOS DE OBJETOS	571
Clases de colección propias.....	573
Utilizar un modelo de objetos.....	580
GENERADOR DE CLASES DE VISUAL BASIC.....	586

CAPÍTULO 14. HERENCIA Y POLIMORFISMO.....	587
POLIMORFISMO MEDIANTE INTERFACES	588
Añadir una interfaz	596
Polimorfismo	602
Colección de objetos de clases diferentes.....	603
Variables de objeto genéricas	607
Bibliotecas	608
Reutilización del código	609
Nuevas versiones de las clases	612
PARTE 4. OBJETOS COM	617
CAPÍTULO 15. COMPONENTES SOFTWARE	619
MODELOS DE COMPONENTES	620
OLE	621
COM.....	621
DCOM.....	622
OLE 2	625
ActiveX	625
COMPONENTES ActiveX	626
CREAR UN COMPONENTE ActiveX	628
Iniciar un proyecto del tipo apropiado.....	628
Construir las clases de los objetos del componente	631
Mostrar un formulario	637
Crear una aplicación cliente	639
Compilar el componente.....	643
Subprocesos múltiples.....	644
Finalizar la compilación	645
Operaciones asíncronas	646
OBJETOS DE APLICACIONES ESTÁNDAR.....	650
Prioridad de las referencias	652
Acceso a los objetos de otras aplicaciones	653
Excel como componente ActiveX	653
Obtener un objeto OLE existente en la aplicación	657
Obtener un objeto guardado en un fichero	658
Word como componente ActiveX: WordBasic	659
Obtener un documento guardado en un fichero Word.....	662
Word como componente ActiveX: VBA.....	666

CAPÍTULO 16. CREAR CONTROLES ACTIVEX..... 671

CONTROL ACTIVEX.....	671
Crear un control ActiveX	672
Añadir una interfaz al control ActiveX	673
Grupo de proyectos	674
Completar el control ActiveX	675
Propiedades de un control ActiveX.....	678
Añadir una propiedad de un tipo estándar	679
Añadir una propiedad de un tipo enumerado.....	681
Añadir una propiedad común	682
Utilizar las propiedades ambientales	684
Persistencia.....	685
Añadir métodos	686
Añadir eventos.....	686
Agregar un diálogo <i>Acerca de</i> al control.....	689
Páginas de propiedades	690
Añadir una página de propiedades común.....	693
Cambiar el icono	694
ASISTENTES PARA CREAR CONTROLES ACTIVEX	694
Crear la interfaz pública del control	696
Utilizar el asistente para interfaz de control ActiveX.....	697
Utilizar el asistente para páginas de propiedades	699
CONTROL VINCULADO A UN ORIGEN DE DATOS.....	700
CREAR UN ORIGEN DE DATOS	702

PARTE 5. EXTENSIONES DE VISUAL BASIC 707**CAPÍTULO 17. VISUAL BASIC Y LA API DE WINDOWS..... 709**

BIBLIOTECAS DINÁMICAS.....	709
DECLARAR UN PROCEDIMIENTO DE UNA DLL.....	711
LLAMAR A UNA FUNCIÓN DE UNA DLL	713
TIPOS DE DATOS EN LAS LLAMADAS	714
Cadenas de caracteres.....	714
Bytes.....	715
Matrices numéricas.....	716
Tipos definidos por el usuario	716
Punteros nulos	717
Punteros a funciones.....	717
AddressOf	718
Handles.....	719
Propiedades	721

Formularios y controles (variables objeto).....	721
TIPOS DE WINDOWS	722
MENSAJES.....	723
PUNTEROS EN VISUAL BASIC.....	724
SUBCLASIFICACIÓN.....	729
EDITOR DE TEXTOS UTILIZANDO DLL.....	731
CARGAR UNA APLICACIÓN UNA SOLA VEZ	739
Paso de información entre aplicaciones.....	746
INFORMACIÓN DEL SISTEMA	751
GetSystemInfo.....	752
GetVersionEx.....	753
GlobalMemoryStatus.....	755
GetDiskFreeSpace.....	756
GetSystemDirectory.....	757
Acerca de.....	757
FORMULARIOS FLOTANTES.....	761
SALIR DE WINDOWS DE UNA FORMA CONTROLADA	763
EJECUTAR UNA APLICACIÓN WINDOWS O DE CONSOLA.....	764
ABRIR O IMPRIMIR UN DETERMINADO FICHERO	771
AÑADIR UN ICONO A LA BARRA DE TAREAS.....	773
MENÚS CONTEXTUALES.....	779
CAPÍTULO 18. MULTIMEDIA	781
ARQUITECTURA MULTIMEDIA	782
TIPOS DE DATOS MULTIMEDIA.....	783
MULTIMEDIA MCI.....	784
CD de audio.....	788
Audio por forma de onda.....	794
Audio y vídeo entrelazado.....	795
Ejemplo de multimedia MCI.....	797
MULTIMEDIA UTILIZANDO LA API DE WINDOWS	803
Servicios de audio	803
Interfaz de control de medios	805
Dispositivos MCI	806
Órdenes MCI.....	808
Abrir un dispositivo.....	808
Tipos de dispositivos.....	809
Reproducir un fichero.....	809
Detener un dispositivo.....	810
Cerrar un dispositivo	810
CD de audio.....	810
Audio por forma de onda.....	816

Audio y vídeo entrelazado.....	817
PONER SONIDO A UNA APLICACIÓN	820
HIPERMEDIA	823
Cargar una imagen.....	826
Establecer y probar zonas activas.....	827
Guardar y recuperar las zonas activas	829
CONTROL MEDIA PLAYER.....	832
Utilizar Media Player en una aplicación Visual Basic	833
CAPÍTULO 19. COMUNICACIONES	835
COMUNICACIONES CON EL PUERTO SERIE	837
CONTROL DE COMUNICACIONES	838
Manipular las comunicaciones	844
Interfaz de comunicaciones	846
Función Iniciar	847
Función Terminar.....	848
Función EstablecerConexion.....	848
Controlar eventos	850
Función LeerCarsPuerto.....	852
Función EscribirCarsPuerto	852
Función CortarConexion	852
INTERFAZ DEL USUARIO	853
Enviar y recibir datos	856
Caja de diálogo configuración.....	857
MARCADOR DE TELÉFONOS.....	859
CAPÍTULO 20. COMPLEMENTOS.....	863
AÑADIR UN SISTEMA DE AYUDA A UNA APLICACIÓN.....	863
Soporte de ayuda proporcionado por Visual Basic.....	864
La propiedad HelpFile.....	865
La propiedad HelpContextID	865
La propiedad WhatsThisHelp.....	866
Diseñando el sistema de ayuda.....	868
Construir el fichero de ayuda	873
Función WinHelp	875
HTML Help Workshop	875
Convertir un fichero de ayuda WinHelp.....	876
Vincular el sistema de ayuda HTML a una aplicación	877
Ayuda HTML sensible al contexto.....	877
ASISTENTE DE EMPAQUETADO Y DISTRIBUCIÓN	879

Generar el programa de instalación	879
Tipo de empaquetado	881
Carpeta para el paquete	882
Archivos incluidos.....	882
Opciones de .cab	883
Título de instalación.....	883
Elementos del menú Inicio	884
Ubicaciones de instalación	884
Archivos compartidos	885
Finalizado.....	885
Paquete que se va a distribuir	886
Método de distribución.....	887
Unidad de disquete	887
Finalizado.....	887
Kit de herramientas de instalación.....	888

PARTE 6. INTERNET 891

CAPÍTULO 21. VISUAL BASIC E INTERNET 893

¿QUÉ ES INTERNET?	893
Intranet	894
Extranet	894
Terminología Internet.....	894
SERVICIOS EN INTERNET.....	897
Correo electrónico	898
Conexión remota (telnet).....	899
Transferencia de ficheros (ftp)	900
Noticias (news).....	902
Conversaciones.....	903
Herramientas para búsqueda de información.....	904
World Wide Web (WWW).....	904
Gopher.....	906
Archie.....	907
La información en Internet	909
PÁGINAS WEB	910
Qué es HTML.....	910
Etiquetas básicas HTML	910
Etiquetas de formato de texto	911
URL.....	913
Enlaces entre páginas	914
Gráficos.....	915

Marcos.....	916
PÁGINAS WEB DINÁMICAS	917
VBScript en una página Web	919
Objetos de Internet Explorer	921
Objeto window	921
Objeto frames	923
Objeto history	924
Objeto navigator.....	924
Objeto location	925
Objeto script.....	926
Objeto document	926
Objeto link.....	927
Objeto anchor	927
Objeto form	928
Objeto element	928
GENERAR APLICACIONES PARA INTERNET	928
DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN DHTML	929
Diseño de una página HTML	930
Modos de colocación de los elementos	931
Enlazar la página HTML con código Visual Basic	933
Agregar páginas al proyecto	935
Crear hipervínculos	936
Probar, compilar y distribuir la aplicación DHTML	937
Utilizar un editor de código HTML.....	938
Microsoft FrontPage Express	939
DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN IIS	939
Estructura de una aplicación IIS.....	940
Modelo de objetos ASP.....	942
Propiedades del objeto WebClass.....	943
Administrar los ficheros del proyecto	943
Agregar diseñadores	944
Agregar plantillas HTML	945
Agregar elementos personalizados	947
Responder a los eventos de la clase Web	948
Distribuir una aplicación IIS	952
CAPÍTULO 22. APLICACIONES EN INTERNET	953
CREAR UN EXPLORADOR WEB	953
WININET	955
Control Internet Transfer.....	956
Acceder al servidor.....	957
Protocolo FTP	958

Protocolo HTTP	960
Acceso a un servidor HTTP	961
Acceso a un servidor FTP	964
SOCKETS	970
Comunicación orientada a conexión.....	972
Utilizar sockets	973
Diseño de un servidor y un cliente con sockets	977
Servidor	978
Cliente	984
ENVIAR CORREO DESDE UNA APLICACIÓN	991
Iniciar y finalizar una sesión MAPI.....	992
Establecer y finalizar una sesión MAPI	992
Mensajes MAPI.....	995
Utilizar MAPI en una aplicación	998

PARTE 7. APÉNDICES 1001

A. CÓDIGOS DE CARACTERES..... 1003

UTILIZACIÓN DE CARACTERES ANSI CON WINDOWS	1003
JUEGO DE CARACTERES ANSI.....	1004
UTILIZACIÓN DE CARACTERES ASCII.....	1005
JUEGO DE CARACTERES ASCII.....	1006
CÓDIGOS EXTENDIDOS	1007
CÓDIGOS DEL TECLADO.....	1008

B. ÍNDICE..... 1009