

INDICE

Agradecimientos	IX
Introducción	XIII
1. Primeros pasos	
¿Por qué Windows y por que Visual Basic?	1
Trabajo con Visual Basic	5
Un proyecto mas potente	12
2. El entorno de Visual Basic	17
Introducción a la pantalla principal	18
El sistema de ayuda	24
Algo mas acerca del menú archivo	25
Editar	28
El menú ver	30
El menú insertar	31
El menú complementos	
Carga y ejecución de programas	32
3. Diseño de un formulario: controles, menús y sucesos	35
Trabajo con la ventana propiedades	36
Formularios	39
Controles	47
Algunos controles individuales	58
Diseño de menús	68
Representación ASCII de un formulario	71
4. Fundamentos de programación en Visual Basic	
La anatomía de un programa Visual Basic	73
La ventana código	74
Sentencias en Visual Basic	75
Asignación y ajuste de propiedades	76
Variables	79
Strings (cadenas)	87
Números	90
Constantes	95
Repetición de operaciones	96
Toma de decisiones	102
Trabajo con objetos en tiempo de ejecución	106
Proyectos con múltiples formularios	113
Visualización de información	117
El objeto impresora	119
5. Técnicas avanzadas de programación	
Arrays	113
Revisión de tipos	128
Punteros	130
Funciones internas	131
Funciones y procedimiento definidos por el usuario	135
Recursividad	143
Construcción de proyectos mas grandes	143
Fundamentos básicos del compilador	150
GoTo	151

6. Objetos	
Primeros pasos	155
Manipulación de objetos incorporados en Visual Basic	159
Colecciones	
Creación de un objeto en Visual Basic	172
Construcción de clases propias	175
7. Manejo de errores	181
Algunas consideraciones mas sobre el objeto Err	185
8. Herramientas y técnicas para comprobación y depuración	
Las herramientas de depuración y su funcionamiento	187
Verificación de programas	188
Diseño de programas para facilitar la verificación	190
La ventana Depuración	192
Interrupción temporal de programas	15
Últimos comentario sobre depuración	200
Documentación y estilos de programación	201
9. Trabajo con archivos	203
Las ordenes de archivo	208
Archivos secuenciales	213
Consistencia para un programa de archivos: detección de errores	218
Archivos de acceso aleatorio	220
Archivos binarios	222
Compartición de archivos	225
10. Comunicación con otras aplicaciones Windows	229
El portapapeles	230
Activación de aplicaciones Windows	234
Intercambio dinámico de datos (DDE)	237
OLE 2	245
Uso de OLE 2 en tiempo de diseño	250
Automatización OLE	254
Servidores OLE	256
11. Introducción a los gráficos	261
Conceptos básicos sobre los gráficos	262
Escalas de la pantalla	265
Los controles Line y Shape	268
Gráficos a través de código	271
Control de pixeles	272
Líneas y cuadros	273
Círculos y elipses	278
El método PaintPicture	280
12. Características avadadas de la interfaz de usuario	
Creación de barras de herramientas y barras de estado en los proyectos	283
Controles de Windows 95	285
Cuadros de diálogo comunes	287
Formularios MDI	292
Detalles sobre la visualización del trabajo en Visual Basic: Z-Order	294
Control de la actividad del ratón	
Los procedimientos de suceso mouse	295
Operaciones de arrastre y colocación	301

Sistema de ayuda	305
13. Estudio de las características de las bases de datos	309
Conceptos generales sobre las base de datos modernas	310
El administrador de datos	312
Utilización de un control data	315
Programación con el control data	318
Seguimiento de los cambios a la base de datos	325
Conceptos básicos del lenguaje de consultas estructurado (SQL)	328
Objetos de base de datos	331
Indice	335