

INDICE

Programación	
Introducción	706
Capítulo 21	
BASIC	711
Introducción	711
Sintaxis	713
Procedimientos y control de flujo	713
Tipos de datos	714
Disponibilidad y variantes del dialecto	714
Capítulo 22.	
COBOL	717
Capítulo 23	
DELPHI	721
Componentes	722
Eventos	722
Base de datos	722
Borland Database Engine (BDE)	723
Desarrollo visual	723
Entorno integrado de desarrollo (EID)	723
Depurador integrado	723
Proyectos alternativos	723
Capítulo 24.	
FORTRAN	725
Variables y constantes	725
Tipos de secuencia	726
Entrada y salida	726
Subprogramas	726
Abstracción y encapsulación. Evaluación del lenguaje	726
Capítulo 25.	
C	727
Características	728
El C de kernighan ,y Ritchie	728
ANSI C e ISO C	729
C99	730
Ventajas	731
Inconvenientes	731
Proceso de compilación	732
Capítulo 26	
C++	733
Conceptos generales de la programación orientada a objetos	734
Tipos primitivos en C++	734
Principios	734
Concepto de clase	734
Constructores	735
Destruyores	735
Funciones miembro	736

Plantillas	736
Espacios de nombres	736
Excepciones	737
Sobrecarga de operadores	737
Biblioteca Estándar de plantilla (STL)	738
Ostreams/istrams	739
Contenedores	740
Iteradores	740
Algoritmos	740
Capítulo 27.	
JAVA	741
Características de Java	741
Capítulo 28.	
PHP	743
Lo básico de PHP	744
Variables en php	
Operadores en php	746
Estructuras de control en php	746
Funciones en PHP	747
Funciones de cadena	748
Leyendo un archivo	748
PHP y MySQL	749
Capítulo 29.	
ASP	751
Características	751
Cómo funciona una página ASP	751
Como utilizarlo	751
Personal Web Server	752
BVScript	752
Objetos response	752
Objeto Request	752
Objeto Server	754
Objeto Session	755
Capítulo 30.	
PASCAL	757
Características únicas	758
Implementaciones	758
Compiladores disponibles públicamente	758
Capítulo 31.	
TURBO PASCAL	761
Características	762
Versiones del compilador	762
Compilación separada	762
Programas y unidades	763
Extensiones de los archivos	763
Principales archivos de turbo Pascal 5.0	763
Capítulo 32.	
HTML	765

Versiones de HTML	765
Código	765
Cuerpo del documento	766
Formato básico	766
Caracteres especiales	768
Caracteres extendidos en HTML	768
Caracteres de control	769
Enlaces (links)	769
La etiqueta <A>	769
Anclas	769
Listas	769
Imágenes	771
Alineación respecto al texto	771
Cabecera	773
El cuerpo	773
Formularios	773
Tablas	776
Marcos	777
Capítulo 33.	
JavaScript	781
¿Qué es JavaScript?	781
¿Qué es un Script?	781
Conceptos básicos	782
Características	782
Diferencia entre Java y JavaScript	782
Integración entre Java y JavaScript	782
JavaScript y HTML	783
Principales aplicaciones	783
Dónde incluir JavaScript	783
Normas del código	784
Funciones	784
Ventana "Alert"	784
Eventos	785
Tipos de datos	786
Variables	786
Constantes	786
Operadores	786
Introducción de datos	787
Caja de texto	788
Sentencias de control	788
De parámetros a funciones	790
Matrices (Arrays)	791
Animaciones	792
Objetos predefinidos	793
Capítulo 34.	
HTML Dinámico	797
Características importantes	797
Hija de estilo CSS	798

Creación y hojas de estilo	798
Hojas de estilo en archivos externos	799
Clases de estilo	799
Estilos individuales con nombre	800
Criterios de selección contextual	801
Estilos para elementos individuales	802
Combinación hojas de estilo	803
Formato de elementos de bloque	803
Márgenes	804
Bordes	805
Separadores	805
Nuevas etiquetas HTML	805
Nuevos atributos para la etiquetas HTML	806
Propiedades de las hojas de estilo	807
Propiedades del texto	808
Propiedades de formato de elementos de bloque	809
Propiedades de color y fondo	810
Propiedades de clasificación	810
Unidades	810
Capítulo 35.	
VISUAL BASIC	813
Crear un proyecto en visual Basic	814
Crear una interfaz de usuario	814
Agregar controles a la aplicación	814
Establecer las propiedades de los controles	815
Agregar el código y la funcionalidad al programa	816
Ejecutar y probar un programa	816
Introducción al lenguaje de programación	817
Funcionamiento de la programación	818
Variables	818
Variables de cadena para organizar palabras	820
Matrices	820
Aritmética	821
Comparaciones	822
Procedimientos	822
Establecer bucles If... Next	824
Instrucciones If... Then	824
Control de errores	826
Desarrollo de aplicaciones Windows Forms	827
Entorno	827
Utilizar formularios	829
Controles de Windows Forms	830
Cambiar propiedades de un formulario	831
Agregar controles al formulario	832
Utilizar botones	833
Mostrar y recibir texto	834
Controlar y recibir texto	834
Utilizar casillas de verificación y botones de opción	836

Mostrar imágenes	837
Crear menús en tiempo de diseño	839
Programar con objetos	842
¿Qué es una clase?	842
Crear mi primera clase	842
Agregar propiedades a una clase	843
Métodos de una clase	845
Probar una clase	848
Utilizar gráficos	849
Dibujar una línea	849
Dibujar formas	849
Publicación de ClicOnce	850
Publicar en un CD	850
Capítulo 36.	
ACTIONSCRIPT	851
Diferencias entre ActionScript y JavaScript	852
Elementos nuevos y modificados de ActionScript	852
Panel de acciones (editor de ActionScript)	853
Scripts	857
Terminología	858
Sintaxis	860
Paréntesis	861
Variables	862
Tipos de datos y datos	964
Cadenas (String)	865
Numéricos	865
Booleanos	866
Matrices (array)	866
Object	866
movieClip	867
Nulo (null)	867
Determinación de tipo de datos de un elemento	867
Strict data Typing	868
Operadores	869
Otros operadores	881
Sentencias (declaraciones o acciones)	884
Sentencias condicionales	888
Funciones	892
Bases de Datos	
Introducción	898
Tipos de bases de datos	898
Modelos de bases de datos	899
Capítulo 37.	
MYSQL	901
¿Por qué usar MySQL?	902
Algunos detalles técnicos de MySQL	902
Conectándose y desconectándose al servidor MySQL	902
Ejecutar algunas consultas	902

Crear y usar una base de datos	905
Crear una tabla	906
Cargar datos en una tabla	907
Recuperar información de una tabla	908
Seleccionar todos los datos	908
Seleccionar registros particulares	910
Ordenar registros	911
Calcular fechas	911
Trabajar con valores nulos	913
Coincidencia de patrones	913
Conteo de filas	915
Usar más de una tabla	917
Usando MySQL en modo batch	918
Capítulo 38.	
SQL	921
Introducción	921
Componentes del SQL	921
Comandos	921
Cláusulas	922
Operadores lógicos	922
Operadores de comparación	922
Funciones de agregado	922
Orden de ejecución de los comandos	923
Consultas de selección	923
Consultas básicas	923
Devolver literales	923
Ordenar los registros	923
Índices de la tablas	924
Consultas con predicado	924
Recuperar información de una base de datos externa	926
Consultas de acción	926
Consultas de unión Internas	929
Consultas de Autocombinación	930
Consultas de combinaciones no comunes	931
Consultas de unión externas	932
Referencias cruzadas	934
Criterios de selección	937
Operadores lógicos	937
Intervalos de valores	939
El operador Like	939
El operador In	939
La cláusula WHERE	940
Agrupamiento de registro	941
Count	942
Max, Min	943
StDev, stDevp	943
Sum	943
Var	944

VarP	944
Compute de SQL – SERVER	944
Tipos de datos	944
Estructuras de las tablas	947
Creación de tablas nuevas	949
Modificar el diseño de una tabla	951
Búsqueda de Registros Duplicados	952
Búsqueda de Registros no relacionados	953
Cursores	953
Capítulo 39.	
ORACLE	955
Introducción	955
Oracle	955
Versiones de Oracle	956
Estructura	956
Estructura	957
Estructuras físicas y lógica	957
Programas y archivos que componen Oracle	958
El Kernel de Oracle	958
Diferentes herramientas de Oracle	959
Programas y archivos que compone Oracle	961
Estructuras de bloque código	961
Definiciones básicas	962
Familia de base de datos	964
Tablas y usuarios	965
Tablespaces	967
Desafiles	970
Data Blocks – Bloques	973
Extensiones	974
Tipos de datos en Oracle	974
Capítulo 40.	
ACCESS	979
¿Qué es una base datos?	979
Tipos de campos	980
Algunas consideraciones sobre diseño de base de datos	983
Base de datos de red	983
Utilidad de una base de datos	983
Creación de una base de datos con Access	985
Crear un nuevo archivo de base de datos	986
Los menús de Access	986
Las tablas	986
Insertar un campo	989
Elegir el tipo de dato	989
Guardar la tabla	991
Abrir y trabajar un tabla	991
Introducir datos en la tabla	992
Los campos	992
Formato	994

Los formularios	998
Los controles	1002
Ordenar, buscar, reemplazar y filtrar	1008
Buscar datos	1010
Filtros	1011
Consultas a la base de datos	1013
¿Qué puede hacer una consulta?	1013
Tipos de consultas	1014
Varios criterios	1017
Los comodines	1017
Crear consultas con asistentes	1019
¿Cómo relacionar tablas?	1021
Tipos de relaciones	1021
Los informes	1023
Asistentes para informes	1024
Las macros	1027