

- 1 Introducción
  - Programación en Windows
  - Alcance del libro
- 2 Conceptos
  - Modelo de trabajo
  - Ejecutables Delphi
  - Estructura del libro
- 3 Estructura
  - Cuerpo de un programa
  - Uso de WinCrt
  - Comentarios
  - Declaraciones
  - Ámbito
  - Módulos
- 4 Tipos de datos y operadores
  - Constantes y variables
  - Funciones
  - Matrices
  - Tipos definidos por el usuario
  - Punteros
  - Moldeadores de tipo
  - Operadores
- 5 Estructuras de control
  - Expresiones condicionales
  - Sentencias condicionales
  - Bucles
  - Transferencias de control
- 6 Procedimientos y funciones
  - Estructurar el código
  - Definición de procedimientos y funciones
  - Variables de procedimiento
  - Procedimientos y funciones de Object Pascal
- 7 Módulos
  - Estructura de un módulo
  - Compilación de un módulo
  - Un módulo de funciones estadísticas
- 8 Programación orientada a objetos
  - ¿Qué es un objeto?
  - Encapsulación
  - Una clase simple
  - Partes públicas, privadas y protegidas
  - Constructores y destructores
  - Métodos de clase
  - El objeto Self
  - Herencia
  - Polimorfismo
  - Objetos y propiedades
- 9 Errores y excepciones
  - ¿Qué es una excepción?
  - Bloques que pueden generar excepciones
  - Clases de excepciones
  - Dirección de la excepción
  - El tipo Exception
  - Generar excepciones
  - Liberación de recursos
- 10 Entorno de Delphi
  - La ventana principal
  - La ficha
  - El Inspector de objetos
  - El Visualizador de objetos
  - El botón derecho del ratón

- Personalización del entorno de Delphi
- 11 Diseño de fichas
  - Características de una ficha
  - Manipulación de componentes
  - Análisis del código
  - Archivos DFM
  - Propiedades de TForm
  - Eventos de TForm
  - Métodos de TForm
- 12 Edición de código
  - Elementos en la ventana de edición
  - Movimiento por el código
  - Búsquedas y sustituciones
  - Borrar código
  - Deshacer y rehacer
  - Trabajo con varios archivos
  - Bloques de texto
  - Otras operaciones
  - Utilización de macros
- 13 Gestión de proyectos
  - Listas de componentes
  - Opciones del proyecto
  - Modificación manual del proyecto
- 14 Compilación, ejecución y depuración
  - Compilación del proyecto
  - Ejecución
  - Depuración
- 15 Edición de imágenes
  - Creación de un nuevo archivo
  - Edición de un mapa de bits
  - Edición de un cursor
  - Edición de un icono
  - Archivos de recursos
  - Modificación de un archivo existente
- 16 Controles más habituales
  - Etiquetas de texto
  - Entrada de datos
  - Entrada de texto
  - Botones
  - Cajas de selección
  - Botones de radio
  - Grupos de botones de radio
  - Listas de datos
  - Listas combinadas
  - Barras de desplazamiento
  - Realzar la interfaz
  - Eventos periódicos
  - Mejorando la entrada de datos
  - Gestión de los componentes de una ficha
- 17 Proyectos multificha
  - Cuándo no es necesaria una ficha
  - Gestión de múltiples fichas
  - Mostrar una ficha
  - Reutilizar fichas
  - Creación dinámica de fichas
- 18 Cuadros de diálogo de uso común
  - Cargar y salvar archivos
  - Tipos de letra
  - Colores
  - Impresión
  - Búsquedas y sustituciones

- Un ejemplo
- 19 Menús
  - Creación de un menú de ficha
  - Creación de un menú emergente
  - Opciones visibles, activas y marcadas
  - El código de las opciones
  - Combinación de menús
  - Añadir opciones en tiempo de ejecución
  - Un ejemplo
- 20 Gráficos
  - Entidades gráficas simples
  - Mostrar imágenes
  - Dibujar en tiempo de ejecución
  - Trabajo con mapas de bits
  - Gráficos en botones
  - La pantalla
- 21 Impresión
  - El tipo TPrinter
  - Impresión de fichas
  - Impresión de texto
- 22 Trabajo con archivos
  - Unidades, directorios y archivos
  - Entrada y salida de información
- 23 MDI
  - La ventana principal
  - Ventanas hija
  - Gestión de las ventanas hija
  - Un ejemplo
- 24 Portapapeles
  - El objeto Clipboard
- 25 DDE
  - Terminología
  - Creación de un servidor DDE
  - Creación de un cliente DDE
  - DDE y el portapapeles
- 26 OLE
  - Terminología
  - El componente OleContainer
- 27 Arrastrar y soltar
  - Arrastrar un objeto
  - Un ejemplo
- 28 El API de Windows
  - Flexibilidad contra facilidad
  - ¿Qué nos ofrece la API de Windows?
  - Funciones en otras DLL
  - Parámetros y objetos Delphi
  - Funciones CallBack
- 29 Otros controles
  - Desplazamiento de áreas
  - Áreas de dibujo
  - Cabeceras
  - Fichas con varias páginas
  - Rejillas de datos
  - Listas jerárquicas
  - Controles de ejemplo