

Índice de contenidos

Introducción

- Programación en Windows
- Herramientas RAD
- C++ Builder
- Alcance del libro
- Estructura
- Instalación del CD-ROM

1. Interfaz de C++ Builder 5

- La ventana principal
 - El menú de opciones
 - La Paleta de botones
 - Paleta de componentes
- El formulario
- El Inspector de objetos
- Edición de código
 - Elementos en la ventana de edición
 - El Explorador de código
 - Manipulación del código
 - Asistencia en la escritura de código
- Personalización de la interfaz de C++ Builder
- Gestión de proyectos
- Compilación, ejecución y depuración
- Resumen

2. Conceptos básicos de C++ y C++ Builder

- Modelo de trabajo
 - Fichas
 - Objetos
 - Componentes
 - Propiedades
 - Eventos
 - Métodos
- Ejecutables C++ Builder
- Estructura del lenguaje
- Cuerpo de un programa
 - Uso del punto y coma
 - Escribir sentencias
- Mostrar mensajes y solicitar datos
- Comentarios
- Declaraciones
- Ámbito
- Módulos
- Resumen

3. Tipos de datos y operadores

- Constantes y variables
 - Valores literales
 - Declaración de variables
 - Asignación de valores
 - Declaración de constantes
- Trabajo con caracteres
- Matrices
 - Declaración
 - Índices
- Tipos definidos por el usuario
 - Enumeraciones

- Estructuras
- Uniones
- Matrices de estructuras
- Conjuntos
- Punteros
 - Declaración de un puntero
 - Direcciones de memoria
 - Referencia al valor de un puntero
 - Asignación dinámica
 - Precauciones con la asignación dinámica
- Moldeadores de tipo
 - Desbordamientos
 - Conversiones y punteros
 - Moldeado de objetos
- Operadores
 - Expresiones
 - Operadores aritméticos
 - Operadores de asignación
 - Operadores relacionales
 - Operadores lógicos
 - Manipulación de bits
 - Prioridades
 - Operaciones con conjuntos
- Resumen

4. Estructuras de control y funciones

- Expresiones condicionales
- Sentencias condicionales
- Bucles
- Transferencias de control
- Funciones
- Estructurar el código
- Definición de funciones
- Punteros a funciones
- Módulos
- Resumen

5. Programación orientada a objetos

- ¿Qué es un objeto?
- Encapsulación
- Una clase simple
- Partes públicas, privadas y protegidas
- Constructores y destructores
- Miembros estáticos
- El objeto this
- Herencia
 - Limitaciones de acceso
 - Transitividad de la herencia
 - Construcción de un objeto
 - TEntidad y TCirculo
 - Redefinir métodos
- Polimorfismo
 - Métodos virtuales
 - Métodos virtuales puros y clases abstractas
 - La jerarquía T Vehiculo
 - Información de tipos en ejecución (RTTI)
 - Destructores virtuales
 - Mayor información de tipo
- Más sobre constructores

- El constructor por defecto
- El constructor de copia
- Parámetros por defecto en los constructores
- Sobrecarga
 - Sobrecarga de funciones
 - Sobrecarga de operadores
- Ámbitos con nombre o namespaces
 - Definir un namespace
 - namespaces anónimos
- Objetos y propiedades
- Resumen

6. Gestión de errores y excepciones

- ¿Qué es una excepción?
- Bloques que pueden generar excepciones
- Clases de excepciones
- La clase Exception
- Generar excepciones
- Resumen

7. Fundamentos de diseño de interfaces

- Diseño de fichas
 - Características de una ficha
 - Manipulación de componentes
 - Análisis del código
 - Archivos DFM
- Propiedades de TForm
 - Nombre del componente
 - Título de la ficha
 - Ámbito de tipo
 - Posición y dimensiones de la ficha
 - Configuraciones multimonitor
 - El área cliente
 - Proporciones generales
 - Estilo y controles de ficha
 - El borde de la ficha
 - Apariencia tridimensional
 - Fichas y menús
 - Etiquetas de ayuda
 - Estado de la ficha
 - Estilo de la ficha
 - Iconos y cursores
 - Estilo de letra
 - Barras de desplazamiento
 - Otras propiedades
- Propiedades de sólo ejecución
 - Controles y componentes
 - Superficie de trabajo
 - Fichas MDI
 - Resumen de propiedades
- Eventos de TForm
 - Eventos generados por el ratón
 - Eventos de teclado
 - Arrastrar y soltar
 - Otros eventos de TForm
- Métodos de TForm
 - Mostrar y ocultar la ficha
 - Imagen de la ficha
 - El depósito de objetos

- Creación de un nuevo elemento
- Reutilización de fichas en un mismo proyecto
- Reutilización de fichas entre proyectos
- Reutilización de proyectos completos
- Personalizar el Depósito de objetos
- Personalización del Inspector de objetos
- Seguimiento de tareas pendientes
 - La lista de tareas pendientes
 - Gestión de las tareas
- Resumen

8. Ejecución de acciones

- Etiquetas de texto
 - Valores iniciales
 - Posición, tamaño y alineación
 - Familia, estilo y tamaño de letra
 - El color de fondo
 - Asociación a otros controles
 - Otras propiedades del control TLabel
 - Métodos de TLabel
 - Etiquetas de texto y eventos
 - Resumen de propiedades
- Botones
 - Título del botón
 - Botón por defecto y de cancelación
 - Cuadros de diálogo
 - Un ejemplo
- Botones con gráficos
 - Tipos predefinidos
 - Diseñar el botón
 - Uso de un TBitBtn
- Botones relacionados
- Barras de botones
 - Generalidades de los botones
 - Contenedores de imágenes
 - Gestión de los botones
 - Eventos de la barra y los botones
- Menús de opciones
 - 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 durante la ejecución
 - Un ejemplo
- Listas de acciones comunes
 - Definición de acciones
 - Ejecución de la acción
 - Asociar las acciones con los clientes
 - Actualización de la interfaz
 - Un ejemplo
- Resumen

9. Entrada de datos

- Entrada de datos simples
- Contenido del campo de edición
 - Control de la entrada
 - Selección de texto
 - Activación de los controles

- Otras propiedades de TEdit
- Métodos del control TEdit
- Eventos del control TEdit
- Un ejemplo
- Incremento y decremento de un valor
 - Control del valor
 - Estilo y control asociado
- Mejorando la entrada de datos
 - Máscara de entrada
 - Contenido del control
- Entrada de texto
 - Contenido del control
 - Visualización del texto
 - Tabulaciones y avances de línea
 - Un ejemplo
- Mejora de la entrada de texto
 - Atributos de texto
 - Atributos de párrafo
 - Guardar, recuperar e imprimir texto
 - Eventos del control TRichEdit
 - Un ejemplo
- Cajas de selección
- Botones de radio
- Grupos de botones de radio
- Listas de datos
 - Contenido de la lista
 - Selección de elementos
 - Listas especiales
 - Un ejemplo
- Listas de cajas de selección
- Listas combinadas
 - Estilo de la lista combinada
 - Dimensiones de la lista
 - Otras consideraciones
 - Un ejemplo
- Barras de desplazamiento
 - Tipo de barra
 - Rango de desplazamiento
 - Eventos de TScrollBar
 - Un ejemplo
- Selección de valores discretos y rangos
 - Límites y posición actual
 - Apariencia del control
 - Selección de rangos
 - Un ejemplo
- Entrada de fechas
 - Aspectos comunes
 - Particularidades de TMonthCalendar
 - Particularidades de TDateTimePicker
- Gestión de los componentes de una ficha
 - Compartir gestores de eventos
 - Acceso indexado a los controles
 - Creación de controles durante la ejecución
- Resumen

10. Visualización de datos

- Medidas pseudo-analógicas
- Secuencias de animación

- Seleccionar la secuencia
- Control de la reproducción
- Métodos de TAnimate
- Eventos de TAnimate
- Visualización de datos en forma de árbol
 - Árboles de nodos
 - Añadir elementos en fase de diseño
 - Añadir elementos en ejecución
 - Gestión de los nodos
 - Propiedades generales a la lista
 - Métodos y eventos de TTreeView
 - Un ejemplo
- Visualización de datos en forma de lista
 - Modos de visualización de los elementos
 - Gestión individual de los elementos
 - Añadir elementos en la fase de diseño
 - Definir las columnas de cabecera
 - Uso de un TListView
- Visualización de datos en forma de tabla
 - El control TDrawGrid
 - Dimensiones de la rejilla
 - Colores
 - Celdilla activa
 - Opciones
 - Eventos de TDrawGrid
 - Un ejemplo
 - El control TStringGrid
- Resumen

11. Mejora de las interfaces

- Anclar controles en los contenedores
 - La propiedad Anchors
 - Un ejemplo
- Limitar las dimensiones de los controles
- Adaptarse a una configuración multimonitor
- Realzar la interfaz
- Barras de estado
 - Una barra de estado simple
 - Múltiples paneles en la barra de estado
 - Definir paneles en la fase de diseño
 - Definir paneles durante la ejecución
 - Paneles dibujados por el usuario
- Cabeceras configurables
 - Definir secciones de la cabecera
 - Un ejemplo
- Fichas con múltiples páginas
 - Definir las páginas de un TPageControl
 - Propiedades comunes a todas las páginas
 - Controles comunes a todas las páginas
 - Métodos de TPageControl
 - Uso de un TPageControl
- Pestañas sin páginas
- Barras de controles
 - Bandas de un TCoolBar
 - Otras propiedades de TCoolBar
- Controles desplazables
- Ventanas acoplables
 - Mecanismo de acople
 - Contenedores acoplables

- Clientes acoplables
- Control de la operación de acople
- Un ejemplo
- La magia de los marcos
 - ¿Qué es un marco?
 - Creación de un marco
 - Inserción de un marco
 - Relaciones entre los marcos
 - Un ejemplo
- Resumen

12. Proyectos multiformulario

- Cuándo no es necesaria una ficha
 - Visualizar un mensaje
 - Mensajes con respuesta
 - Entrada de datos
- Gestión de múltiples fichas
 - Crear una ficha
 - Ventajas y desventajas
- Mostrar una ficha
 - Cuadros de diálogo modales
 - Un ejemplo
- Reutilizar fichas
- Creación dinámica de fichas
- Cuadros de diálogo de uso común
- Recuperar y guardar archivos
 - El componente TOpenDialog
 - El componente TSaveDialog
 - Recuperar y guardar imágenes
- Tipos de letra
 - Tipo inicial y elegido
 - Dispositivo destino
 - Opciones
- Colores
- Impresión
- Búsquedas y sustituciones
- Un ejemplo
- Resumen

13. Gráficos

- Entidades gráficas simples
- Mostrar imágenes
- Dibujar durante la ejecución
 - Trabajo con puntos
 - Líneas
 - Rectángulos y polígonos
 - Elipses y arcos
 - Relleno de áreas
 - Trabajo con texto
 - Dibujar y copiar
 - Otros métodos
- Trabajo con mapas de bits
 - Un ejemplo
 - Cuándo dibujar los gráficos
- La pantalla
- Resumen

14. Impresión

- El tipo TPrinter

- Impresoras instaladas
- Orientación y dimensiones
- Proceso de impresión
- Información sobre el proceso
- Impresión de fichas
- Un ejemplo
- Resumen

15. Trabajo con archivos

- Unidades, carpetas y archivos
 - Selección de la unidad
 - Selección del directorio
 - Selección del archivo
- Entrada y salida de información
 - Tipos de archivo
 - Apertura y cierre del archivo
 - Escribir y leer datos
 - Posición en el archivo
 - Un ejemplo
 - Archivos sin estructura fija
 - Archivos de texto
 - Errores de archivos
- Resumen

16. Interfaz de múltiples documentos

- La ventana principal
- Ventanas hija
- Gestión de las ventanas hijas
 - La ventana hija activa
 - Disposición de las ventanas
 - Ventanas hijas y menús
 - Otras consideraciones
- Un editor MDI
- Resumen

17. Comunicación entre aplicaciones

- El portapapeles
 - El objeto Clipboard
 - Formatos existentes
 - Trabajo con texto
 - Trabajo con gráficos
 - Copiar y pegar componentes
 - Abrir y cerrar el portapapeles
 - Limpiar el portapapeles
 - Un ejemplo
- Intercambio dinámico de datos
 - Terminología
 - Servicio, tema y elemento
 - Creación de un servidor DDE
 - Creación de un cliente DDE
 - DDE y el portapapeles
- Enlace e inserción de objetos
 - Terminología
 - El componente TOleContainer
 - Enlace e inserción en fase de diseño
 - Edición en la fase de diseño
 - Activación in situ
 - Menús, barras de botones y líneas de estado
 - Enlace e inserción en ejecución

- Guardar y recuperar objetos OLE
- Copiar objetos al portapapeles
- Control de la visualización
- Un ejemplo
- Resumen

18. Arrastrar y soltar

- Arrastrar un objeto
 - Objetos intermedios
 - El objeto destino
 - Funcionamiento manual
 - Cursores
- Un ejemplo
- Arrastrar y soltar y el Explorador de Windows
 - Aceptar archivos del Explorador
 - Definir gestores para mensajes Windows
 - Un ejemplo
- Resumen

19. Acceso a la API de Windows

- Flexibilidad contra facilidad
- ¿Qué nos ofrece el API de Windows?
- Funciones en otras DLL
- Parámetros y objetos C++ Builder
- Funciones callback
- Convenciones de llamada
 - La convención `__fastcall`
 - Convenciones `__pascal` y `__cdecl`
 - La convención `__stdcall`
- Resumen

20. Fundamentos de tratamiento de datos

- Acceso a bases de datos
- Bases de datos y C++ Builder
 - DBD
 - Controles de bases de datos
 - BDE
 - IDAPI
 - ADO y OLE DB
 - IBX
 - SQL
 - ODBC
 - Esquema de bloques
- Conceptos generales
 - Sesiones
 - Tablas
 - Base de datos
 - Cursor
 - Índices
 - Reglas y restricciones
- El Gestor local de bases de datos
- Directorios y alias
 - Gestión de alias
 - El directorio de trabajo
 - El directorio privado
- Creación de una tabla
 - Tipos de tablas
 - Definición de la tabla
- Operaciones con tablas

- Editar datos
- Columnas no editables
- Personalizar la vista
- Modificar la estructura de la tabla
- Otras operaciones
- Consultas QBE
- Sentencias SQL
- Resumen

21. Acceso a bases de datos

- Configuraciones de acceso a datos
 - Bases locales con un solo usuario
 - Bases locales con múltiples usuarios
 - Configuración cliente/servidor
 - Configuraciones en varias capas
- Tipos de bases de datos
- Generalidades sobre acceso a datos con componentes
 - Conexión con la base de datos
 - Acceso a los datos
 - Edición de los datos
- Acceso a datos mediante BDE
 - Estructura del BDE
 - Componentes BDE
 - El componente TDatabase
 - El componente TSession
 - El componente TTable
 - El componente TQuery
 - El componente TStoredProc
 - Redistribución del BDE
- Acceso a datos mediante ADO
 - Estructura de ADO/OLE DB
 - Componentes ADO
 - Cadenas de conexión
 - El componente TADOConnection
 - Los componentes TADOTable, TADOQuery y TADOStoredProc
 - El componente TADOCommand
 - Redistribución de los MDAC
- Acceso a datos mediante IBX
 - Estructura de IBX
 - Componentes IBX
 - Conexión a una base de datos
 - Los componentes TIBTable, TIBQuery y TIBStoredProc
 - Los componentes TIBSQL y TIBDataSet
 - Otros componentes IBX
- Resumen

22. Módulos de datos y otras herramientas

- El Diseñador de módulos de datos
- El Explorador de bases de datos
- SQL Builder
 - Tablas y relaciones
 - Criterio de selección
 - Columnas a recuperar
 - Otros parámetros
- Resumen

23. Navegación y edición de datos

- Un rápido repaso
- Edición de datos simples

- Navegación por los datos
- Controles enlazados a datos
 - Datos no modificables
 - Columnas de tipo memo
 - Gráficos en la base de datos
 - Campos tabulados
 - Botones de radio
 - Campos lógicos
 - Tablas de búsqueda
 - Rejillas de datos
 - Rejillas de controles
- Trabajando con conjuntos de datos
 - Información sobre las columnas de un TDataSet
 - La clase TField
 - Columnas disponibles en ejecución
 - Navegar por los datos
 - Edición de datos
 - Eventos de un TDataSet
- Particularidades de las tablas
 - Trabajo con índices
 - Filtros
 - Búsquedas
 - Creación de tablas mediante código
 - Añadir índices a una tabla existente
 - Otros métodos y propiedades de las tablas
- Particularidades de las consultas
- Resumen

24. InterBase

- El servidor local de InterBase
- InterBase Server
 - Inicio de InterBase Server
 - Configuración del servidor
 - Comunicación con el servidor
- Administración del servidor
 - Conexión a un servidor
 - Conexión con una base de datos
 - Gestión de la seguridad
 - Copias de seguridad
 - Validación de la base de datos
 - Operaciones de mantenimiento
 - Otras opciones del InterBase Server Manager
- SQL Interactivo
- La utilidad Data Pump
- Resumen

25. Diseño de informes

- Funcionamiento de Quick Reports
- El componente TQuickReport
 - Enlace con los datos
 - Formato general del informe
 - Preparación del informe
 - Eventos de TQuickReport
- Secciones del informe
- Contenido del informe
 - Etiquetas de texto
 - Datos del informe
 - Campos calculados
 - Otros datos a imprimir

- Realzar el informe
- Un ejemplo
- Uso de imágenes en los informes
- Informes maestro/detalle
- Resumen

26. Creación de componentes VCL

- El lenguaje C++ y C++ Builder
 - Extensiones a C++ en C++ Builder
 - Secciones de una clase
 - Miembros accesibles en fase de diseño
 - Características de los miembros `__published`
 - Convenciones de llamada
 - Definición de propiedades
 - Definición de eventos
 - Tipos de datos no nativos
 - Resumiendo
- Paquetes
- Diseño de un componente en la práctica
 - La importancia de la clase base
 - Un componente de conversión
 - Registro del componente
 - Instalación y prueba
- Resumen

27. Nuevos tipos de datos

- Tipos equivalentes
- Conjuntos
- Cadenas al estilo de Object Pascal
 - Constructores de AnsiString
 - Operaciones con cadenas
 - Manipulación de las cadenas
 - Análisis de la cadena
 - Métodos estáticos
 - La clase WideString
 - La clase SmallString
 - Construcción y asignación de valores
 - Determinar y modificar el tipo Variant
 - Matrices de tipo Variant
 - Objetos Variant y ActiveX
- Tipos enteros extendidos
- Resumen

28. Propiedades, eventos y métodos

- Elementos de un componente
- Propiedades
 - Lectura y escritura de la propiedad
 - Almacenamiento de valores y valores por defecto
 - Métodos compartidos de lectura y escritura
 - Tipos de las propiedades
 - Inicialización tras la lectura de las propiedades
- Eventos
- Métodos
- Resumen

29. Editores de propiedades

- Una visión rápida
 - Atributos de un editor de propiedades
 - Propiedades y la clase TPersistent
 - Uso de TReferencia como tipo de propiedad

- Componentes seleccionados
- Registro del editor de propiedades
- Análisis de la clase TPropertyEditor
 - Creación y uso del editor de propiedades
 - Comportamiento del editor de propiedades
 - Un editor para números hexadecimales
 - Un editor para listas de unidades
 - Un editor de derechos de autor
 - Propiedades con subpropiedades
 - Otros atributos de un editor
 - Otros métodos de TPropertyEditor
- Editores específicos predefinidos
 - Tipos ordinales
 - Cadenas de caracteres
 - Otros editores
- Resumen

30. Editores de componentes

- Una visión rápida
- Un editor simple
 - Definición de la clase
 - Registro del editor
 - Comprobando el editor
- Opciones en el menú contextual
 - Acceso al componente
 - Notificación de los cambios
 - Un editor para el componente TDriveComponent
 - Comprobando el editor
- La acción por defecto
- Editores y el diseñador
 - El contenedor en que se encuentra el componente
 - Insertar componentes
 - Un editor para el componente TPaginaWeb
 - Comprobando el editor
- Resumen

31. Parámetros de creación y estado de un componente

- Inicialización del componente
 - El componente TFileLabel
 - El método Loaded()
 - Actualización automática del TFileLabel
- Notificación de cambios
 - El método Notification()
 - Un TFileLabel más seguro
- Estado del componente
- Parámetros de creación
- Resumen

32. Gestión de mensajes en los componentes

- Un componente para controlar el joystick
- Estudio previo
 - Las propiedades
 - Los eventos
 - Recepción de los mensajes
- Codificación del componente
 - Definición del formulario
 - Definición del componente
 - Creación, inicialización y destrucción
 - Selección del dispositivo

- Información del dispositivo
- Control de los eventos
- Probando el componente TJoystick
- Resumen

33. Componentes enlazados a datos

- ¿Cómo se crea un enlace a datos?

- El objeto TFieldDataLink
 - Asociación del origen de datos
 - Respuesta a cambios en los datos
 - Notificación de cambios en el control
 - Actualización de los datos
 - Otros eventos de TFieldDataLink
- El control TDBScrollBar
 - Estructura del control
 - Definición de la clase
 - Construcción y destrucción del objeto
 - Métodos de acceso a las propiedades
 - Respuesta a los cambios en el origen de datos
 - Cambios en la posición del control
 - Uso de un TDBScrollBar
- Resumen

34. Iconos, ayuda y paquetes

- Iconos para los componentes

- Archivos de ayuda

- El texto de la ayuda
 - El archivo de proyecto
 - Compilación del proyecto
 - Identificadores
 - Enlaces
 - Ventanas emergentes
 - Múltiples ventanas
 - Encabezados de página
 - Gráficos en la ayuda
 - Integración con la ayuda de C++ Builder
 - Otros elementos de ayuda
- Paquetes
 - ¿Qué es un paquete?
 - Propiedades de un paquete
 - División de los elementos de un paquete
 - Creación del paquete para ejecución
 - Creación del paquete para diseño
 - Instalación de los paquetes
 - Distribución de los paquetes
- Componentes de ejemplo
- Resumen

35. Introducción a COM y ATL

- Estructura de COM

- Ejecutables y librerías de enlace dinámico
 - Servidores y clientes
 - Servidores, objetos y GUIDs
 - Objetos e interfaces
 - Tipos de servidores COM
- Trabajo con interfaces COM
 - ¿Qué es una interfaz?
 - Implementar una interfaz
 - Uso de una interfaz
 - La interfaz IUnknown

- Obtención de interfaces
- Implementación de IUnknown
- Trabajo con objetos COM
 - Implementar un objeto
 - Uso de un objeto
- Servidores COM
 - Localización de componentes COM
 - Actualización del registro
 - La factoría
 - Proceso de carga
- Librerías de tipos ATL
- Resumen

36. Creación de componentes COM

- Desarrollo de un componente simple
 - Inicio de una nueva librería
 - Añadir el componente
 - Definir la interfaz
 - Definición de la clase
 - Implementación de los métodos
- Desarrollo de un cliente
 - Un cliente C++ Builder
 - Un cliente Delphi
 - Un cliente Visual Basic
- Resumen

37. Componentes automatizables

- Mecanismo de automatización
 - Con punteros y sin punteros
 - Métodos de IDispatch
- Automatización y la ATL
- Estadísticas automatizables
- Desarrollo de los clientes
 - Un cliente Windows Scripting Host
 - Un cliente Excel
- Resumen

38. Controles ActiveX

- Controles ActiveX a partir de componentes VCL
 - Selección del componente origen
 - Revisión rápida del código
 - Modificar el código generado
 - Uso de los controles ActiveX
 - Ventajas y desventajas de ATLVCL
- Resumen

39. Introducción a CORBA

- Modelos de aplicaciones
 - Aplicaciones monolíticas
 - La arquitectura cliente/servidor
 - Aplicaciones en múltiples capas
- Desarrollo de aplicaciones distribuidas
 - Comunicación con mensajes
 - Llamadas a métodos remotos
 - Objetos distribuidos
- Modelos de objetos distribuidos
- ¿Qué es CORBA?
 - Misión del OMG
- El lenguaje IDL

- Módulos IDL
- El gestor de solicitudes a objetos
 - ORBs y el marshaling
- GIOP y sus derivados
 - ¿Qué es GIOP?
- Servicios CORBA
- Esquema de desarrollo
 - Stubs y skeletons
 - Implementación del servidor
 - Implementación del cliente
 - Localización
 - CORBA en la práctica
- Resumen

40. Desarrollo de servidores CORBA

- Borland VisiBroker para C++
- Desarrollo de un servidor
 - Definición de la interfaz
 - Generación de stub y skeleton
 - Implementación de la interfaz SvrEstadistica::Estadistica
- Ejecución del servidor
- Análisis del código
 - La función main()
 - El esqueleto
- Resumen

41. Desarrollo de clientes CORBA

- Creación del proyecto cliente
 - Creación del objeto
 - Diseño del formulario
 - Ejecución del cliente
- Análisis del código
- Activación de servidores bajo demanda
- Resumen

A. Contenido del CD-ROM

Índice alfabético