

Índice de contenidos

Introducción

Cómo usar este libro

1. Instalación

- 1.1. Introducción
- 1.2. Consideraciones previas
 - 1.2.1. Versiones de Delphi 5
 - 1.2.2. Requerimientos de Delphi 5
- 1.3. Instalación de Delphi 5

2. El entorno

- 2.1. Introducción
- 2.2. Elementos iniciales
 - 2.2.1. Ventana principal
 - 2.2.2. La Paleta de componentes
 - 2.2.3. La ficha
 - 2.2.4. El Inspector de objetos
 - 2.2.5. El menú principal
- 2.3. El Depósito de objetos
- 2.4. Obtener ayuda
- 2.5. Creación de la interfaz de un programa
 - 2.5.1. La ventana del programa
 - 2.5.2. La rejilla de puntos
 - 2.5.3. Inserción de componentes
 - 2.5.4. Manipulación de los componentes
 - 2.5.5. Modificación de propiedades
 - 2.5.6. Uso de los eventos
 - 2.5.7. Edición de código
 - 2.5.8. Ejecución de un programa

3. Gestión de proyectos

- 3.1. Introducción
- 3.2. Gestión del proyecto
 - 3.2.1. El proyecto por defecto
 - 3.2.2. Uso del Gestor de proyectos
 - 3.2.3. Proyectos predefinidos
- 3.3. El archivo de proyecto
- 3.4. Archivos de ficha
- 3.5. Módulos de código
- 3.6. Grupos de proyectos
- 3.7. Otros elementos de un proyecto

4. Fundamentos de Object Pascal

- 4.1. Introducción
- 4.2. Estructura general
 - 4.2.1. El punto y el punto y coma
 - 4.2.2. Módulos y la cláusula Uses
 - 4.2.3. Comentarios
- 4.3. Constantes y variables
 - 4.3.1. Identificadores
 - 4.3.2. Tipos
 - 4.3.3. Declaración de variables
 - 4.3.4. Matrices
 - 4.3.5. Definir nuevos tipos
 - 4.3.6. Constantes y literales
- 4.4. Ámbito de los identificadores

- 4.4.1. Identificadores locales
- 4.4.2. Identificadores globales
- 4.4.3. Problemas de accesibilidad
- 4.5. Expresiones
 - 4.5.1. Operadores aritméticos
 - 4.5.2. Operadores relacionales
 - 4.5.3. Operadores lógicos
 - 4.5.4. Otros operadores
 - 4.5.5. Orden de prioridad
- 4.6. Estructuras de control
 - 4.6.1. Condicionales
 - 4.6.2. Bucles
- 4.7. Procedimientos y funciones
 - 4.7.1. Definición
 - 4.7.2. Parámetros de entrada
 - 4.7.3. Parámetros de salida
- 4.8. Fundamentos de orientación a objetos
 - 4.8.1. ¿Qué es un objeto?
 - 4.8.2. Encapsulación
 - 4.8.3. Herencia
 - 4.8.4. Polimorfismo

5. Manipulación de componentes

- 5.1. Introducción
- 5.2. Tipos de componentes
- 5.3. Instalación de un componente
- 5.4. Propiedades
 - 5.4.1. Acceso a los miembros de un objeto
 - 5.4.2. Posición y dimensiones del componente
 - 5.4.3. Títulos, colores y tipos de letra
 - 5.4.4. Estado visual y de acceso
 - 5.4.5. Orden de acceso a los controles
 - 5.4.6. Contenedores y contenidos acoplables
- 5.5. Eventos
 - 5.5.1. El evento OnClick
 - 5.5.2. Eventos de ratón
 - 5.5.3. Eventos de teclado
 - 5.5.4. Otros eventos
- 5.6. Métodos

6. Componentes más habituales

- 6.1. Introducción
- 6.2. Trabajar con la ficha
 - 6.2.1. Aspectos visuales de la ficha
 - 6.2.2. Eventos de una ficha
 - 6.2.3. Métodos de una ficha
 - 6.2.4. En la práctica
- 6.3. Botones
 - 6.3.1. Tecla de acceso rápido
 - 6.3.2. El evento de pulsación
 - 6.3.3. Botón por defecto y de cancelación
 - 6.3.4. En la práctica
- 6.4. Etiquetas de texto
 - 6.4.1. Tamaño del control
 - 6.4.2. Alineación del texto
 - 6.4.3. Otras propiedades de TLabel
 - 6.4.4. En la práctica
- 6.5. Petición de datos

- 6.5.1. Longitud del texto
- 6.5.2. Selección de texto
- 6.5.3. Texto de sólo lectura y oculto
- 6.5.4. Otras propiedades de TEdit
- 6.5.5. Control de la entrada
- 6.5.6. En la práctica
- 6.6. Entrada de texto
 - 6.6.1. Barras de desplazamiento
 - 6.6.2. Trabajando con líneas de texto
 - 6.6.3. Otras propiedades de TMemor
 - 6.6.4. En la práctica
- 6.7. Selección de opciones
 - 6.7.1. En la práctica
- 6.8. Selección de opciones exclusivas
 - 6.8.1. En la práctica
- 6.9. Grupos de opciones exclusivas
 - 6.9.1. Opciones existentes y opción activa
 - 6.9.2. En la práctica
- 6.10. Listas de elementos
 - 6.10.1. Contenido de la lista
 - 6.10.2. Elementos seleccionados
 - 6.10.3. Otras propiedades de TListBox
 - 6.10.4. En la práctica
- 6.11. Listas desplegables
 - 6.11.1. En la práctica
- 6.12. Controles contenedores
 - 6.12.1. Alineación del contenedor
 - 6.12.2. Elementos de realce
 - 6.12.3. En la práctica
- 6.13. Barras de desplazamiento
 - 6.13.1. Límites y posición de la barra
 - 6.13.2. Incrementos grandes y pequeños
 - 6.13.3. En la práctica
- 6.14. Elementos gráficos
 - 6.14.1. Figura a dibujar
 - 6.14.2. Brocha y lápiz
 - 6.14.3. En la práctica
- 6.15. Imágenes de mapas de bits
 - 6.15.1. Mostrar imágenes contenidas en archivos
 - 6.15.2. La superficie de dibujo
 - 6.15.3. En la práctica
- 6.16. Listas de unidades, carpetas y archivos
 - 6.16.1. Una lista de unidades
 - 6.16.2. Una lista de carpetas
 - 6.16.3. Una lista de archivos
 - 6.16.4. En la práctica
- 6.17. Eventos periódicos
 - 6.17.1. En la práctica
- 6.18. Construcción y uso de menús
 - 6.18.1. Diseño de un menú principal
 - 6.18.2. Construcción de un menú emergente
 - 6.18.3. En la práctica

7. Depuración y excepciones

- 7.1. Introducción
- 7.2. Proceso de depuración
 - 7.2.1. Estado de ejecución
 - 7.2.2. Ejecución paso a paso

- 7.2.3. Puntos de parada
- 7.2.4. Inspección de valores y evaluación de expresiones
- 7.2.5. Pila de llamadas
- 7.3. Control de excepciones
 - 7.3.1. La construcción Try/Except
 - 7.3.2. Clases de excepciones
 - 7.3.3. En la práctica

8. Uso de múltiples ventanas

- 8.1. Introducción
- 8.2. Trabajo con múltiples fichas
 - 8.2.1. La ficha principal del programa
 - 8.2.2. Fichas creadas automáticamente y fichas disponibles
 - 8.2.3. Visualización de una ficha
 - 8.2.4. Fichas MDI
- 8.3. Cuadros de diálogo de uso común
 - 8.3.1. Abrir y guardar archivos
 - 8.3.2. Tipos y atributos de letra
 - 8.3.3. Selección de colores
 - 8.3.4. Opciones de impresión y configuración de impresora
 - 8.3.5. Búsquedas y sustituciones
- 8.4. En la práctica
 - 8.4.1. Diseño de la ficha principal
 - 8.4.2. Diseño de la ficha hija
 - 8.4.3. El código de la ficha principal
 - 8.4.4. El código de la ficha hija
 - 8.4.5. Probando el programa

9. Trabajo con bases de datos

- 9.1. Introducción
- 9.2. Gestión de alias
 - 9.2.1. Creación de un nuevo alias
 - 9.2.2. Modificación y eliminación de alias
- 9.3. Creación de una tabla
 - 9.3.1. Definición de los campos de la tabla
 - 9.3.2. Propiedades de la tabla
 - 9.3.3. Índices
 - 9.3.4. Guardar la tabla
- 9.5. Editar el contenido de una tabla
- 9.4. Modificar la estructura de una tabla
 - 9.5.1. Edición de datos
 - 9.5.2. Columnas no accesibles
- 9.6. Consultas
 - 9.6.1. Construcción de una consulta QBE
 - 9.6.2. Construcción de una consulta SQL

10. Componentes enlazados a datos

- 10.1. Introducción
- 10.2. Edición de una tabla
 - 10.2.1. Establecer un enlace con la tabla
 - 10.2.2. El editor de campos de TTable
 - 10.2.3. Inserción de los controles de edición
 - 10.2.4. Navegación por los datos
- 10.3. Tablas y consultas
 - 10.3.1. El componente TTable
 - 10.3.2. El componente TQuery
 - 10.3.3. El componente TDataSource
- 10.4. Controles enlazados a datos
 - 10.4.1. Mostrar y editar datos

- 10.4.2. Datos lógicos y botones de radio
- 10.4.3. Textos extensos e imágenes
- 10.4.4. Listas y listas combinadas
- 10.4.5. Rejillas de datos
- 10.4.6. Rejillas de controles
- 10.5. Acceso programático a los datos
 - 10.5.1. El objeto TField
 - 10.5.2. Métodos de TTable

11. Creación de informes

- 11.1. Introducción
- 11.2. Funcionamiento general de QuickReport
- 11.3. El componente TQuickReport
 - 11.3.1. Selección de los datos a imprimir
 - 11.3.2. Formato del informe
 - 11.3.3. Información durante la ejecución
 - 11.3.4. Visualización e impresión del informe
- 11.4. El componente TQRBand
 - 11.4.1. Aspecto de la sección en el informe
- 11.5. Contenido de las secciones
 - 11.5.1. Los componentes TQRLabel y TQRMemo
 - 11.5.2. El componente TQRDBText
 - 11.5.3. El componente TQRExpr
 - 11.5.4. El componente TQRSysData
 - 11.5.5. El componente TQRShape
 - 11.5.6. Imágenes en el informe
 - 11.5.7. Un ejemplo

12. Componentes avanzados

- 12.1. Introducción
- 12.2. Valores discretos y rangos
 - 12.2.1. Marcas de posición
 - 12.2.2. Selección de rangos
 - 12.2.3. En la práctica
- 12.3. Curso de un proceso
 - 12.3.1. En la práctica
- 12.4. Incrementar y decrementar valores
 - 12.4.1. Otras propiedades de TUpDown
 - 12.4.2. En la práctica
- 12.5. Cabeceras redimensionables
 - 12.5.1. Propiedades de un objeto THeaderSection
 - 12.5.2. Edición de la propiedad Sections
 - 12.5.3. Eventos de THeaderControl
 - 12.5.4. En la práctica
- 12.6. Barras de estado
 - 12.6.1. El objeto TStatusPanel
 - 12.6.2. Otras propiedades de TStatusBar
 - 12.6.3. Eventos de TStatusBar
 - 12.6.4. Edición de la propiedad Panels
 - 12.6.5. En la práctica
- 12.7. Ventanas multipágina
 - 12.7.1. Gestión de las páginas en la etapa de diseño
 - 12.7.2. Propiedades de TPageControl
 - 12.7.3. Propiedades de TTabSheet
 - 12.7.4. Gestión de las páginas durante la ejecución
 - 12.7.5. En la práctica
- 12.8. Almacenes de imágenes
 - 12.8.1. Asignación de imágenes durante el diseño

- 12.8.2. Asignación de imágenes mediante código
- 12.8.3. Obtener imágenes de un TImageList
- 12.8.4. En la práctica
- 12.9. Listas jerárquicas
 - 12.9.1. Definir elementos en la fase de diseño
 - 12.9.2. Definir elementos durante la ejecución
 - 12.9.3. Propiedades de TTreeView
 - 12.9.4. Propiedades de TTreeNode
 - 12.9.5. Métodos de TTreeView
 - 12.9.6. Métodos de TTreeNode
 - 12.9.7. En la práctica
- 12.10. El control TListView
 - 12.10.1. Propiedades de TListView
 - 12.10.2. Propiedades de TListItem
 - 12.10.3. Métodos de TListView
 - 12.10.4. Métodos de TListItem
 - 12.10.5. Definición de columnas
 - 12.10.6. En la práctica
- 12.11. Texto con formato
 - 12.11.1. Atributos por defecto y de selección
 - 12.11.2. Atributos de párrafo
 - 12.11.3. Métodos de TRichEdit
 - 12.11.4. En la práctica
- 12.12. Barras de botones
 - 12.12.1. Inserción de botones
 - 12.12.2. Propiedades de TToolBar
 - 12.12.3. Propiedades de TToolButton
 - 12.12.4. Uso de una barra de botones

13. Reutilización del trabajo

- 13.1. Introducción
- 13.2. Listas de acciones
 - 13.2.1. El componente TActionList
 - 13.2.2. Propiedades del objeto TAction
 - 13.2.3. La propiedad Action
 - 13.2.4. Uso de una lista de acciones
- 13.3. Componentes compuestos
 - 13.3.1. Creación de un nuevo marco
 - 13.3.2. Reutilizar el marco en el mismo proyecto
 - 13.3.3. Reutilizar el marco en otros proyectos
 - 13.3.4. Un ejemplo

Apéndice. Direcciones de interés en Internet

Índice alfabético