

Contenido

Convenciones empleadas en la documentación	xi
Manual del programador	xv

Parte 1

Conceptos básicos de Visual Basic

Capítulo 1. Introducción a Visual Basic	3
Bienvenidos a Visual Basic	3
Instalar Visual Basic	5
Obtener asistencia mientras trabaja	7
Capítulo 2. Desarrollar una aplicación con Visual Basic	11
Conceptos de Visual Basic	11
Elementos del entorno integrado de desarrollo.. ..	13
Su primera aplicación con Visual Basic	18
Capítulo 3. Formularios, controles y menús	31
Descripción de las propiedades, métodos y eventos.. ..	32
Diseñar un formulario	33
Hacer clic en los botones para realizar acciones	36
Controles para mostrar e introducir texto	37
Controles que muestran opciones a los usuarios	42
Controles que muestran imágenes y gráficos	51
Controles adicionales	57
Descripción del enfoque	59
Configurar el orden de tabulación	60
Fundamentos de los menús	62
Pedir datos al usuario mediante cuadros de diálogo.. ..	65
Capítulo 4. Administrar proyectos	67
Trabajar con proyectos	67
Estructura de un proyecto de Visual Basic	69

Crear, abrir y guardar proyectos	72
Agregar, quitar y guardar archivos	73
Agregar controles a un proyecto	75
Crear y ejecutar un archivo ejecutable	78
Definir opciones del proyecto	80
Usar asistentes y complementos	80
Capítulo 5. Fundamentos de programación..	83
Estructura de una aplicación en Visual Basic	84
Antes de empezar a codificar	86
Mecánica de la escritura de código	88
Introducción a las variables, constantes y tipos de datos	95
Introducción a los procedimientos	124
Introducción a las estructuras de control..	135
Trabajar con objetos	144
Parte 2	
Lo que puede hacer con Visual Basic	
Capítulo 6. Crear la interfaz de usuario..	165
Estilos de interfaz	166
Aplicaciones con interfaz de documentos múltiples (MDI).	168
Más acerca de los formularios	177
Usar menús en la aplicación	179
Barras de herramientas	196
Cuadros de diálogo	200
Diseños para distintos tipos de pantallas..	209
Diseño pensando en el usuario..	211
Capítulo 7. Usar los controles estándar de Visual Basic	225
Introducción a los controles de Visual Basic	226
Validar datos de control restringiendo el enfoque	233
Trabajar con matrices de controles	234
Usar el control de datos ADO.....	240
Usar el control CheckBox	246
Usar el control ComboBox	248
Usar el control CommandButton	254
Usar el control CommonDialog	257
Usar el control Data	264
Usar los controles DataBCombo y DataBList	266
Usar el control DataGrid	271

Usar los controles del sistema de archivos (cuadro de lista de directorios, cuadro de lista de unidades y cuadro de lista de archivos)	288
Usar el control Frame	298
Usar el control Hierarchical FlexGrid de Microsoft	299
Usar los controles ScrollBar y VScrollBar	329
Usar el control Image	333
Usar el control Label	336
Usar el control Line	338
Usar el control ListBox	340
Usar el control contenedor OLE	351
Usar el control OptionButton	352
Usar el control PictureBox	355
Usar el control RemoteData	357
Usar el control Shape	360
Usar el control TextBox	362
Usar el control Timer	365
Capítulo 8. Detalles de programación	369
Trabajar con múltiples proyectos	369
Administrar la configuración de las aplicaciones	372
Usar la compilación condicional	375
Trabajar con archivos de recursos	377
Trabajar con plantillas	378
Trabajar con modificadores de la línea de comandos.	380
Compilar proyectos a código nativo	381
Crear tipos de datos propios	383
Usar enumeraciones para trabajar con conjuntos de constantes	387
Usar colecciones como alternativa a las matrices	393
Capítulo 9. Programar con objetos	395
Lo que hay que saber acerca de los objetos en Visual Basic	396
Descripción de objetos	412
Crear clases propias	419
Agregar propiedades y métodos a una clase	439
Agregar eventos a una clase	455
Crear clases de reconocimiento de datos	464
Asignar nombres a propiedades, métodos y eventos	472
Polimorfismo	473
Programar con objetos propios	485
Modelos de objetos	487
Crear clases de colección propias	492
Diseñadores Active X	504

Capítulo 10. Programar con componentes	511
Tipos de componentes ActiveX	512
Servidores en proceso y fuera de proceso	513
Trabajar con componentes ActiveX	514
Crear una referencia a un objeto	516
Usar las propiedades, métodos y eventos de un objeto	526
Liberar un componente ActiveX	529
Explorar los modelos de objetos	530
Tratar errores en tiempo de ejecución en los componentes ActiveX	535
Controlar las solicitudes pendientes para un componente ActiveX	536
Usar la interfaz visual de un componente	543
Capítulo 11. Responder a los eventos del mouse y del teclado	557
Responder a los eventos del mouse	558
Detectar los botones del <i>mouse</i>	563
Detectar los estados de MAYÚS , CTRL Y ALT	569
Arrastrar y colocar	570
Arrastrar y colocar OLE	576
Personalizar el puntero del mouse	597
Responder a los eventos del teclado	599
Interrumpir el procesamiento en segundo plano.....	607
Capítulo 12. Trabajar con texto y gráficos..	611
Trabajar con fuentes	612
Presentar texto en formularios y cuadros de imagen	616
Dar formato a números, fechas y horas	620
Trabajar con texto seleccionado..	623
Transferir texto y gráficos con el objeto Clipboard	624
Descripción del sistema de coordenadas	629
Usar los controles gráficos	635
Usar métodos gráficos	653
Trabajar con colores	668
Usar el objeto Picture	677
Imprimir	678
Capítulo 13. Depurar el código y tratar errores	687
Como tratar errores	688
Diseñar un controlador de errores	690
Jerarquía del tratamiento de errores	696
Probar el tratamiento de errores mediante la generación de errores	700
Tratamiento incorporado de errores.....	701
Tratamiento centralizado de errores	704

Desactivar el tratamiento de errores	708
Tratar errores con componentes ActiveX	710
Planteamientos de depuración..	713
Evitar los errores	717
Tiempo de diseño, tiempo de ejecución y modo de interrupción	717
Usar las ventanas de depuración	719
Usar el modo de interrupción..	721
Ejecutar partes seleccionadas de su aplicación..	731
Supervisar la pila de llamadas	735
Probar datos y procedimientos con la ventana <i>Inmediato</i>	737
Consideraciones especiales sobre la depuración	744
Sugerencias de depuración	748
Capítulo 14. Trabajar con unidades, carpetas y archivos	751
Introducción al modelo de objetos del sistema de archivos	751
Programar con el modelo de objetos FSO	753
Procesar archivos con instrucciones y funciones antiguas de E/S.....	762
Capítulo 15. Diseñar buscando el rendimiento y la compatibilidad	773
Descripción de la optimización	774
Optimizar la velocidad	776
Optimizar el tamaño	787
Optimizar los objetos	797
Aplicaciones compiladas frente a <i>interpretadas</i>	800
Compatibilidad con otras aplicaciones de Microsoft	801
Capítulo 16. Aspectos internacionales	803
Definiciones de Software internacional	803
Diseñar software internacional	805
Usar archivos de recursos para localizar	807
Diseñar una interfaz de usuario <i>internacional</i>	810
Consideraciones generales para escribir código internacional	813
Escribir código internacional en Visual Basic	815
Aspectos específicos del juego de caracteres de doble byte (DBCS)	825
Características bidireccionales de Visual Basic	834
Capítulo 17. Distribuir sus aplicaciones	837
Asistente de empaquetado y distribución	838
Empaquetar una aplicación con el asistente..	842
Distribuir una aplicación con el asistente..	853
Administrar archivos de comandos del asistente	855
Kit de herramientas de instalación..	856

Modificar manualmente un archivo <code>Setup.lst</code>	863
Crear manualmente los medios de distribución	869
Usar el Asistente de empaquetado y distribución con el Kit de herramientas de instalación	871
Probar su programa de instalación	872
Permitir al usuario eliminar la aplicación	873
Distribuir controles <code>ActiveX</code> traducidos	875
Apéndice A. Especificaciones, limitaciones y formatos de archivos de Visual Basic	877
Requisitos del sistema para aplicaciones de Visual Basic.	877
Limitaciones de los proyectos	878
Formatos de archivos de proyecto	882
Estructuras de formularios	884
Apéndice B. Convenciones de codificación de Visual Basic	899
¿Por qué existen las convenciones de codificación?	899
Convenciones de nombres de objetos	900
Convenciones de nombres de constantes y variables	904
Convenciones de codificación estructurada	907
Apéndice C. Modificadores del compilador para código nativo	911
Optimizar para código rápido	911
Optimizar para código reducido	912
Sin optimizar	912
Optimizar para Pentium Pro	912
Generar información de depuración simbólica	912
Sin alias para variables	913
Quitar comprobaciones de límites en matrices	913
Quitar comprobaciones de desbordamiento con enteros	913
Quitar comprobaciones de errores en aritmética de punto flotante	914
Quitar comprobaciones de seguridad en FDIV para <code>Pentium</code>	914
Permitir operaciones sin redondeo en punto flotante	914
Apéndice D. Agregar Ayuda a su aplicación	91;
Agregar compatibilidad para la Ayuda	91;
Agregar compatibilidad para Ayuda de tipo ¿Qué es esto?	915
Distribuir la Ayuda con la aplicación	920