

**Programación con**

Francisco Charte

# DELPHI 3.0

**Adquiera los fundamentos básicos de programación**

**INCLUYE  
CD-ROM**



**Aprenda a utilizar  
MDI, DDE, OLE,  
el portapapeles  
y arrastrar y soltar**

**Aproveche toda  
la potencia de Delphi  
desarrollando  
sus propios  
componentes VCL**

**Incluye CD-ROM  
con los códigos  
tratados en el libro**

**ANAYA**  
MULTIMEDIA



Programación con

**DELPHI 3.0**

Delphi 3.0 incluye un conjunto de componentes específicos para Internet. Con ellos y Programación con Delphi 3.0 podrá desarrollar su propio programa de correo electrónico o lector de grupos de noticias

Delphi es tan potente que no sólo facilita la creación de aplicaciones estándar Windows, sino también el desarrollo de componentes VCL

Francisco Charte ha escrito una docena de libros de informática, tratando sistemas operativos y programación en múltiples lenguajes

Francisco Charte



INCLUYE  
**CD-ROM**



¡Conozca  
el lenguaje  
Object Pascal!

¡Domine  
el entorno  
de desarrollo  
de Delphi!

- Utilice los nuevos componentes Delphi 3.0 para realzar la interfaz de sus programas.
- Desarrolle aplicaciones multimedia con el componente *TMediaPlayer*.
- Aprenda a utilizar el Depósito de objetos y la herencia visual para ahorrar horas de trabajo.
- Utilice fácilmente tablas dBASE, Paradox o Access mediante los componentes de acceso a bases de datos.
- Diseñe informes con gran simplicidad gracias a Quick Reports.



- 1 Introducción
  - Programación en Windows
  - Alcance del libro
  - Instalación del CD-ROM
- 2 Conceptos y estructura del lenguaje
  - Modelo de trabajo
  - Ejecutables Delphi
  - Estructura del lenguaje
  - Cuerpo de un programa
  - Uso del módulo Dialogs
  - Comentarios
  - Declaraciones
  - Ámbito
  - Módulos
- 3 Tipos de datos y operadores
  - Constantes y variables
  - Funciones
  - Matrices
  - Tipos definidos por el usuario
  - Punteros
  - Moldeadores de tipo
  - Operadores
  - Resumen
- 4 Estructuras de control, procedimientos y funciones
  - Expresiones condicionales
  - Sentencias condicionales
  - Bucles
  - Transferencias de control
  - Procedimientos y funciones
  - Estructurar el código
  - Definición de procedimientos y funciones
  - Variables de procedimiento
  - Procedimientos y funciones de Object Pascal
  - Módulos
  - Estructura de un módulo
  - Compilación de un módulo
  - Un módulo de funciones estadísticas
  - Paquetes
  - Resumen
- 5 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
- 6 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
- 7 Entorno de Delphi
  - La ventana principal
  - La ficha

- El Inspector de objetos
- El Visualizador de objetos
- El Depósito de objetos
- Personalización del entorno de Delphi
- Diseño de fichas
- Edición de código
- Gestión de proyectos
- Compilación, ejecución y depuración
- Edición de imágenes
- El Explorador de bases de datos
- Resumen
- 8 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
  - Resumen
- 9 Componentes Windows 95
  - Mejora de la entrada de texto
  - Barras de estado
  - Selección de valores discretos y rangos
  - Estado de un proceso
  - Incremento y decremento de un valor
  - Teclas de acceso rápido
  - Cabeceras configurables
  - Fichas con múltiples páginas
  - Pestañas sin páginas
  - Contenedores de imágenes
  - Visualización de datos en forma de árbol
  - Visualización de datos en forma de lista
  - Secuencias de animación
  - Barras de botones
  - Barras de controles
  - Resumen
- 10 Proyectos multificha
  - Cuándo no es necesaria una ficha
  - Gestión de múltiples fichas
  - Mostrar una ficha
  - Reutilizar fichas
  - Creación dinámica de fichas
  - Cuadros de diálogo de uso común
  - Cargar y salvar archivos
  - Tipos de letra
  - Colores
  - Impresión
  - Búsquedas y sustituciones
  - Un ejemplo
  - Resumen
- 11 Trabajo con 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
- Resumen
- 12 Gráficos
  - Entidades gráficas simples
  - Mostrar imágenes
  - Dibujar en tiempo de ejecución
  - Trabajo con mapas de bits
  - Gráficos en botones
  - La pantalla
- 13 Impresión
  - El tipo TPrinter
  - Impresión de fichas
  - Impresión de texto
  - Resumen
- 14 Trabajo con archivos
  - Unidades, directorios y archivos
  - Entrada y salida de información
  - Resumen
- 15 Interfaz de múltiples documentos
  - La ventana principal
  - Ventanas hija
  - Gestión de las ventanas hija
  - Un ejemplo
- 16 Comunicación entre aplicaciones
  - El portapapeles
  - Intercambio dinámico de datos
  - Enlace e inserción de objetos
  - Resumen
- 17 Arrastrar y soltar
  - Arrastrar un objeto
  - Un ejemplo
  - Arrastrar y soltar y el Explorador de Windows
- 18 Acceso a la API de Windows
  - Flexibilidad contra facilidad
  - ¿Qué nos ofrece la API de Windows?
  - Funciones en otras DLL
  - Parámetros y objetos Delphi
  - Funciones CallBack
  - Convenciones de llamada
  - Resumen
- 19 Fundamentos de tratamiento de datos
  - Acceso a bases de datos
  - Bases de datos y Delphi
  - Conceptos generales
  - El Gestor local de bases de datos
  - Directorios y alias
  - Creación de una tabla
  - Operaciones con tablas
  - Consultas QBE
  - Sentencias SQL
  - Resumen
- 20 Controles de acceso a bases de datos
  - Fundamentos generales
    - Acceso a una tabla
    - El componente TDataSource
    - Controles de bases de datos
    - Activación de la tabla

- Navegación por los datos
- Resultado
- Consultas en lugar de tablas
- Otros controles de datos
- Módulos de datos
- Resumen
- El componente TTable
  - Tablas y bases de datos
  - El componente TDatabase
  - Bases, tablas y alias disponibles
  - Múltiples sesiones
  - Apertura y cierre de la tabla
  - Información sobre la tabla
  - Campos disponibles en tiempo de ejecución
  - Recorrer los registros
  - Métodos de edición
  - Trabajo con índices
  - Filtros y búsquedas
  - Eventos de TTable y TQuery
  - Definición programática de tablas
- Trabajando con consultas
  - Ejecución de comandos
  - Trabajo con parámetros
- Resumen
- 21 Creación de informes
  - Funcionamiento de Quick Reports
  - El componente TQuickReport
  - Secciones del informe
  - Contenido del informe
  - Uso de imágenes en los informes
  - Informes maestro/detalle
  - Resumen
- 22 Controles Internet
  - El tipo Variant
  - Lectura de correo electrónico
  - Envío de correo electrónico
  - Grupos de discusión
  - Transferencia de archivos
  - Transferencia de páginas Web
  - Resumen
- 23 Otros componentes
  - Desplazamiento de áreas
  - Áreas de dibujo
  - Rejillas de datos
  - Multimedia
  - Resumen
- 24 Fundamentos de creación de componentes
  - Desarrollo no visual
  - Creación de un componente
  - Instalación de un componente
  - Definición de propiedades
  - Definición de eventos
  - Definición de métodos
  - Componentes visuales
  - Componentes gráficos
  - Nomenclatura
  - Iconos y ayuda para los componentes
  - Más sobre propiedades
  - Más sobre eventos
  - Editores de propiedades
  - Resumen

25 Servidores Internet y fichas activas  
Fundamentos previos  
Creación de un programa servidor  
Generar código HTML  
Fichas activas  
Resumen