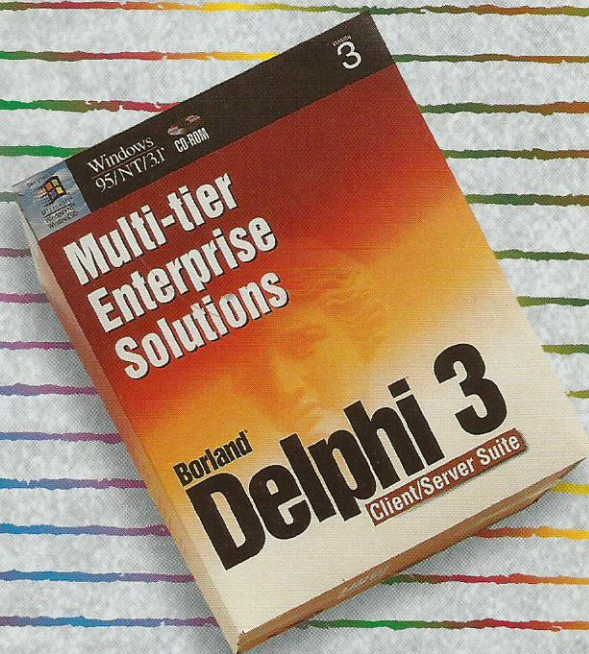


*Guía Práctica
para usuarios*

Delphi 3.0

Francisco Charste Ojeda



Las **Guías Prácticas** de Anaya Multimedia son los manuales más útiles que usted podrá encontrar. En esta colección hallará lo último sobre ordenadores personales y la información más actual sobre las últimas versiones en lenguajes de programación, hojas de cálculo, bases de datos, procesadores de textos, programas de diseño, etc.

En definitiva, estas **Guías** pondrán a su disposición una fuente útil e inagotable de datos, con la información más novedosa sobre los productos más importantes y de mayor relevancia en el mercado informático.

OTROS TITULOS DE LA COLECCION

3D Studio 4	Netscape Communicator 4.0
Access 97	Novell NetWare 4.1
CorelDRAW 7	OS/2 Warp
Delphi 3.0	Office 97 Professional
Director 5	PageMaker 6. Incluye
Excel 97	apéndices sobre la v.6.5
FrontPage 97	PerfectOffice 3.0
HTML. Creación de páginas	PowerPoint 97
Web (Act. v.3.2)	Programación en JAVA
InfoVía 2.3	Programación en JavaScript
Internet	Visual Basic 5.0
Introducción a la Informática	Visual FoxPro 3.0
Introducción a las redes	Windows 95
locales	Word 97
Lotus 1-2-3. Versión 97 para	WordPro 96 para Windows 95
Windows 95 y NT 4.0	Works 4.0 para Windows 95
Multimedia	
Navegadores en Internet.	
World Wide Web	



Nuevo Servicio de Información en Internet
<http://www.AnayaMultimedia.es/en-linea/>



Dirección Internet
<http://www.AnayaMultimedia.es>

ISBN 84-415-0264-1



9 788441 502642

- Introducción
- Cómo usar este libro
- 1. Instalación
 - Introducción
 - Consideraciones previas
 - Versiones de Delphi 3.0
 - Requirimientos de Delphi 3.0
 - Instalación de Delphi 3.0
 - Instalación de Delphi 1.02
- 2. El entorno
 - Introducción
 - Elementos iniciales
 - Ventana principal
 - La paleta de componentes
 - La ficha
 - El Inspector de objetos
 - El menú de Delphi
 - El menú File
 - El menú Edit
 - El menú Search
 - El menú View
 - El menú Project
 - El menú Run
 - El menú Component
 - El menú Database
 - El menú Tools
 - El menú Help
 - Creación de la interfaz de un programa
 - La ventana del programa
 - La rejilla de puntos
 - Inserción de componentes
 - Manipulación de los componentes
 - Modificación de propiedades
 - Uso de los eventos
 - Edición de código
 - Ejecución de un programa
- 3. Elementos de un proyecto
 - Introducción
 - Gestión del proyecto
 - El proyecto por defecto
 - Uso del Gestor de proyectos
 - Proyectos predefinidos
 - El archivo de proyecto
 - Archivos de ficha
 - Módulos de código
 - Otros elementos de un proyecto
- 4. Object Pascal
 - Introducción
 - Estructura general
 - El punto y el punto y coma
 - Módulos y la cláusula Uses
 - Comentarios
 - Constantes y variables
 - Identificadores
 - Tipos
 - Declaración de variables
 - Matrices
 - Definir nuevos tipos
 - Constantes y literales
 - Ámbito de los identificadores
 - Identificadores locales

- Identificadores globales
- Problemas de accesibilidad
- Expresiones
 - Operadores aritméticos
 - Operadores relacionales
 - Operadores lógicos
 - Otros operadores
 - Orden de prioridad
- Estructuras de control
 - Condicionales
 - Bucles
- Procedimientos y funciones
 - Definición
 - Parámetros de entrada
 - Parámetros de salida
- Fundamentos de orientación a objetos
 - ¿Qué es un objeto?
 - Encapsulación
 - Herencia
 - Polimorfismo
- 5. Trabajo con componentes
 - Introducción
 - Tipos de componentes
 - Instalación de un componente
 - Propiedades
 - Acceso a los miembros de un objeto
 - Posición y dimensiones del componente
 - Títulos, colores y tipos de letra
 - Estado visual y de acceso
 - Orden de acceso a los controles
 - Eventos
 - El evento *OnClick*
 - Eventos de ratón
 - Eventos de teclado
 - Otros eventos
 - Métodos
- 6. Componentes más habituales
 - Introducción
 - Trabajar con la ficha
 - Aspectos visuales de la ficha
 - Eventos de una ficha
 - Métodos de una ficha
 - En la práctica
 - El control TButton
 - Tecla de acceso rápido
 - El evento de pulsación
 - Botón por defecto y de cancelación
 - En la práctica
 - El control TLabel
 - Tamaño del control
 - Alineación del texto
 - Otras propiedades de TLabel
 - En la práctica
 - El control TEdit
 - Longitud del texto
 - Selección del texto
 - Texto de sólo lectura y oculto
 - Otras propiedades de TEdit
 - Control de la entrada
 - En la práctica
 - El control TMemorandum
 - En la práctica

- Barras de desplazamiento
- Trabajando con líneas de texto
- Otras propiedades de TMemo
- En la práctica
- El control TCheckBox
- En la práctica
- El control TRadioButton
- En la práctica
- El control TRadioGroup
- Opciones existentes y opción activa
- En la práctica
- El control TListBox
- Contenido de la lista
- Elementos seleccionados
- Otras propiedades de TListBox
- En la práctica
- El control TComboBox
- En la práctica
- Los controles TGroupBox y TPanel
- Alineación del contenedor
- Elementos de realce
- En la práctica
- El control TScrollBar
- Límites y posición de la barra
- Incrementos grandes y pequeños
- En la práctica
- El control TShape
- Figura a dibujar
- Brocha y lápiz
- En la práctica
- El control TImage
- Visualizar imágenes de un archivo
- La superficie de dibujo
- En la práctica
- Los controles TDriveComboBox, TDirectoryListBox y TFileListBox
- Una lista de unidades
- Una lista de directorios
- Una lista de archivos
- En la práctica
- El componente TTimer
- En la práctica
- Construcción y uso de menús
- Diseño de un menú principal
- Construcción de un menú emergente
- En la práctica
- 7. Depuración y excepciones
- Introducción
- Proceso de depuración
- Estado de ejecución
- Ejecución paso a paso
- Puntos de parada
- Inspección de valores y evaluación de expresiones
- Pila de llamadas
- Control de excepciones
- La construcción Try..Except
- Clases de excepciones
- En la práctica
- 8. Proyectos multi-ficha
- Introducción
- Trabajo con múltiples fichas
- La ficha principal del programa

- Fichas creadas automáticamente y fichas disponibles
- Visualización de una fichas
- Fichas MDI
- Cuadros de diálogo comunes
 - Los controles TOpenDialog y TSaveDialog
 - El control TFontDialog
 - El control TColorDialog
 - Los controles TPrintDialog y TPrinterSetupDialog
 - Los controles TFindDialog y TReplaceDialog
- En la práctica
 - Diseño de la ficha principal
 - Diseño de la ficha hija
 - El código de la ficha principal
 - El código de la ficha hija
 - Probando el programa
- 9. Database Desktop
 - Introducción
 - Gestión de alias
 - Creación de un nuevo alias
 - Modificación y eliminación de alias
 - Creación de una tabla
 - Definición de los campos de la tabla
 - Propiedades de la tabla
 - Índices
 - Salvar la tabla
 - Modificar la estructura de una tabla
 - Editar el contenido de una tabla
 - Edición de datos
 - Columnas no accesibles
 - Consultas
 - Construcción de una consulta QBE
 - Construcción de una consulta SQL
- 10. Componentes de bases de datos
 - Introducción
 - Edición de una tabla
 - Establecer un enlace con la tabla
 - El editor de campos de TTable
 - Inserción de los controles de edición
 - Navegación por los datos
 - Tablas y consultas
 - El componente TTable
 - El componente TQuery
 - El componente TDataSource
 - Controles de bases de datos
 - Mostrar y editar datos
 - Datos lógicos y botones de radio
 - Textos extensos e imágenes
 - Listas y listas combinadas
 - Rejillas de datos
 - Rejillas de controles
 - Acceso programático a los datos
 - El objeto TField
 - Métodos de TTable
- 11. Creación de informes
 - Introducción
 - Funcionamiento general de QuickReports
 - El componente TQuickReport
 - Selección de los datos a imprimir
 - Formato del informe
 - Información en tiempo de ejecución
 - Visualización e impresión del informe

- El componente TQRBand
 - Aspecto de la sección en el informe
- Contenido de las secciones
 - Los componentes TQRLabel y TQRMemo
 - El componente TQRDBText
 - El componente TQRExpr
 - El componente TQRSysData
 - El componente TQRShape
 - Imágenes en el informe
 - Un ejemplo
- 12. Componentes Windows 95
 - Introducción
 - El control TTrackBar
 - Marcas de posición
 - Selección de rangos
 - En la práctica
 - El control TProgressBar
 - En la práctica
 - El control TUpDown
 - Otras propiedades de TUpDown
 - En la práctica
 - El control THeaderControl
 - Propiedades de un objeto THeaderSection
 - Edición de la propiedad Sections
 - Eventos de THeaderControl
 - En la práctica
 - El control TStatusBar
 - El objeto TStatusPanel
 - Otras propiedades de TStatusBar
 - Eventos de TStatusBar
 - Edición de la propiedad Panels
 - En la práctica
 - El control TPageControl
 - Gestión de las páginas en tiempo de diseño
 - Propiedades de TPageControl
 - Propiedades de TTabSheet
 - Gestión de las páginas en tiempo de ejecución
 - En la práctica
 - El componente TImageList
 - Asignación de imágenes durante el diseño
 - Asignación de imágenes mediante código
 - Obtener imágenes de un TImageList
 - En la práctica
 - El control TTreeView
 - Definir elementos en tiempo de diseño
 - Definir elementos en tiempo de ejecución
 - Propiedades de TTreeView
 - Propiedades de TTreeNode
 - Métodos de TTreeView
 - Métodos de TTreeNode
 - En la práctica
 - El control TListView
 - Propiedades de TListView
 - Propiedades de TListItem
 - Métodos de TListView
 - Métodos de TListItem
 - Definición de columnas
 - En la práctica
 - El control TRichEdit
 - Atributos por defecto y de selección
 - Atributos de párrafo

Métodos de TRichEdit
En la práctica

Índice alfabético