

Informática para
TORPES

Cómo programar con

Delphi

para **TORPES**

PARA ADULTOS MUY
OCUPADOS, CON
MEJORES COSAS QUE
HACER QUE APRENDER
DELPHI

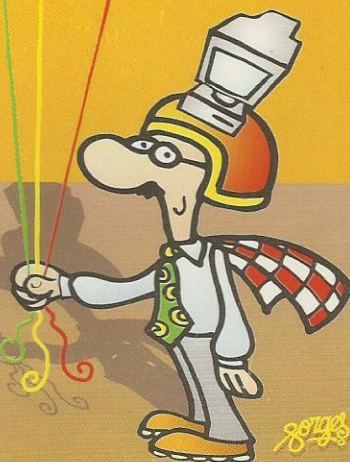


INCLUYE CD-ROM



Con la ayuda de
MEGATORPE

ANAYA
MULTIMEDIA



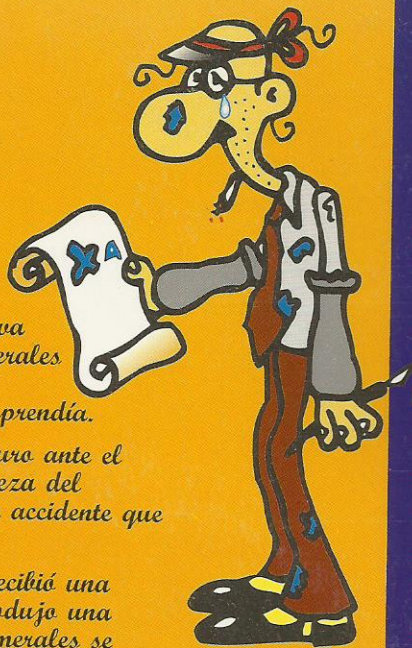
8000

LA INCREIBLE HISTORIA DE Cosme Romerales (oficinista)

Cosme Romerales era un honrado oficinista que tuvo que enfrentarse inesperadamente con una nueva herramienta de trabajo, el ordenador. Cosme Romerales sentía, probablemente como ud., una profunda animadversión hacia aquella máquina que no comprendía.

Cosme se sentía torpe e inseguro ante el ordenador y fruto de la torpeza del principiante sufrió un terrible accidente que cambiaría su vida.

Manipulando el ordenador recibió una tremenda descarga que le produjo una extraña mutación. Cosme Romerales se había convertido en MEGATORPE, el nuevo héroe informático, y a partir de entonces se convirtió en paladín de torpes y principiantes dedicando todos sus superpoderes a la ayuda de todos aquellos que como ud. se enfrentan por primera vez con un ordenador.



TESTIMONIOS DE LECTORES AGRADECIDOS



"Con Informática para Torpes y la ayuda de Megatorpe he duplicado mi fortuna"

Serafín Agarra
Pirata Informático

"Desde que he empezado a leer los manuales de Megatorpe he perdido el miedo a la informática, incluso mi piel es ahora más suave"

Azucena Seto
Directora de Marketing



"Siempre creí que Windows era una serie infantil de TV hasta que descubrí la Informática para Torpes"

Iñaki Cosmedilla
Cienciaficción Autodidacta

"Megatorpe es un fraude"
Batman y los 4 Fantásticos



Informática para
TORPES

OTROS TEMAS DE ESTA
APASIONANTE COLECCION:

- INTRODUCCION A LA INFORMATICA
- MS-DOS
- WINDOWS
- WORD
- EXCEL
- ACCESS
- WORDPERFECT
- MULTIMEDIA
- LOTUS 1-2-3
- INTERNET
- AutoCAD
- MACINTOSH
- QuarkXPress
- HISTORIA DE LA INFORMATICA
- DICCIONARIO INFORMATICO
- OFFICE
- JUEGOS
- DISEÑO PAGINAS WEB
- FRONTPAGE
- VISUAL BASIC
- COMO PROGRAMAR EN VISUAL BASIC

en línea@

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

2313040

ISBN 84-415-0376-1



9 788441 503762

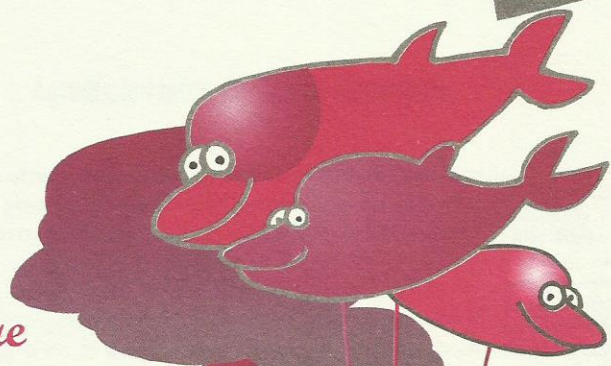
ANAYA

Cómo programar con

Delphi

para **TORPES**

Francisco Chartre



ANAYA
MULTIMEDIA

Introducción

- La agenda de programar
 - Intérpretes políglotas
 - Ejecución pacífica
- Delphi a tu servicio
 - Delphi 1.0, 2.0, 3.0...
 - ¿Qué tienes que saber?
- 1. Instalación, carga y descarga
 - ¿Qué necesitamos?
 - Edición de tarde, segunda edición
 - Instalando Delphi
 - Si eres legal pulsa Continuar
 - Hagamos un trato
 - Tipo de instalación
 - Opciones y más opciones
 - Abre una carpeta para mí
 - Mi grupo es mi hogar
 - Cargar y descargar Delphi
 - Lo que te espera
- 2. Tu primera aplicación (o algo parecido)
 - ¿Por qué se llama Project1?
 - Cambio del nombre de proyecto
 - Más, más, esto me está gustando
 - Un título más descriptivo
 - "¿Qué he hecho?"
 - Posición y dimensiones de la ficha
 - Cocinando un buen arroz
 - Veamos dónde están los ingredientes
 - Una buena base de aceite y ajo
 - Un pimiento troceado y tomate rallado
 - El pollo y con algo de vino un buen rehogado
 - Arroz y agua para ir terminando
 - Condimentos varios
 - Y con el procedimiento adecuado...
 - Aquí está nuestro arroz
 - Guardémoslo todo
 - ¿Qué has aprendido?
 - Lo que te espera
- 3. Una ensalada de ideas
 - A vueltas con el entorno
 - La ventana principal
 - Un menú para comenzar
 - El Gestor de proyectos
 - El Inspector de objetos
 - La Paleta de componentes
 - A vueltas con los componentes
 - Edición visual de un control
 - Nombres de los componentes
 - A vueltas con el código
 - Agrupación de sentencias
 - Código y propiedades de controles
 - No más vueltas, que me mareo
 - Propiedades de la ficha
 - Propiedades de Button
 - Propiedades de Edit
 - Acerca de los sucesos
 - ¿Qué has aprendido?
 - Lo que te espera
- 4. BANPATO necesita una calculadora
 - Nuestro estudio previo
 - Diseñando la interfaz

- Preparación de la pantalla
- Los botones con los dígitos numéricos
- El punto decimal
- Botones para los operadores
- Puesta a cero y apagado
- Sumar, restar y recuperar la memoria
- Toques finales
- Ahora que ya tenemos la carcasa
- ¿Cómo andas de memoria?
- Variables no tan variables
- Volviendo a las memorias
- Comentemos algo
- ¿Qué has aprendido?
- Lo que te espera
- 5. Desarrollo de PATOCALC
 - Procesar la entrada de dígitos
 - Un procedimiento muy concurrido
 - ¿Cómo se lee ese número?
 - Toma de decisiones
 - Encadenando eslabones
 - Principio y final de un número
 - La entrada del punto decimal
 - Las operaciones básicas
 - El procedimiento ProcesaOperacionAnterior
 - Sumas, restas, multiplicaciones y divisiones
 - Obtención del resultado
 - Raíz cuadrada y tanto por ciento
 - Puesta a cero parcial o total
 - Las teclas de memoria
 - Desconexión de la calculadora
 - ¿Qué has aprendido?
 - Lo que te espera
- 6. Botones de radio y presintonías
 - El dial de tu radio
 - Masas de pizza
 - Dedicación exclusiva
 - Cajas para guardar canicas
 - Las presintonías
 - Una persiana para la ventana
 - ¿Qué estilo tienes control?
 - Contenido de la lista
 - La lista negra
 - Apuntar y borrar personas de PATOGES
 - Un poco de orden
 - Sucesos en lista
 - Diseño de la interfaz de PATOGES
 - Control de las mesas
 - Selección del tipo de masa
 - Selección de la ensalada
 - Selección de los ingredientes
 - ¿Qué has aprendido?
 - Lo que te espera
- 7. Antes de continuar
 - Matrices
 - Bucles
 - Estructuras de datos
 - La solución definitiva
 - Constantes
 - El código de PATOGES
 - Declaraciones previas
 - Iniciar un nuevo pedido

- Anotación del pedido
- Cómo mirar una nota
- Esta mesa ya está servida
- Trabajando con PATOGES
- ¿Qué has aprendido?
- Lo que te espera
- 8. PATODECOR y sus diseños
 - En busca del lienzo perdido
 - Nuestra superficie de dibujo
 - Pinceles y brochas
 - Atributos del pincel
 - Atributos de la brocha
 - Pintando bajo la lluvia
 - Puntos y posiciones
 - Acerca de los colores
 - Líneas y rectángulos
 - Círculos sin compás y arcos sin indios
 - ¿También sabe escribir!
 - Modo de dibujo
 - Trabajar con imágenes
 - Salvar y cargar imágenes
 - Copiar imágenes
 - Impresión de datos
 - Eventos de roedor
 - Pulsación y liberación de los botones
 - Movimiento del ratón
 - Dimensiones y eventos de tamaño de una ficha
 - Barras de desplazamiento
 - Límites y posición actual
 - Eventos de una barra de desplazamiento
 - Grupos que actúan como paletas de herramientas
 - ¿Qué has aprendido?
 - Lo que te espera
- 9. Desarrollo de PATOCAD
 - Diseño de la interfaz
 - El código de PATOCAD
 - A jugar un rato
 - ¿Qué has aprendido?
 - Lo que te espera
- 10. El teletexto de TELEPATO
 - Los requerimientos de TELEPATO
 - Ventanas padres e hijas
 - La ficha principal MDI
 - Las fichas hijas MDI
 - Creación de nuevas ventanas hija
 - Identificación de la ventana activa
 - Cierre de las ventanas hija
 - Acceso a los componentes de otra ficha
 - Disposición de las ventanas
 - Sabrosos menús
 - Diseño de un menú
 - El menú Ventana
 - Menús emergentes
 - Opciones con marcas
 - Texto enriquecido
 - Atributos del texto
 - Cambios de selección
 - Cargar, salvar e imprimir el texto
 - Focos y ¿acción!
 - ¿Qué fuentes hay?
 - Acceso a múltiples miembros de un objeto

- Evitar la interrupción de un programa
 - Gestión de excepciones
- Eventos del teclado
- ¿Qué has aprendido?
- Lo que te espera
- 11. Diseño de la interfaz de PATOTEX
 - La ventana principal MDI
 - La ventana hija
- El código de PATOTEX
 - Creación de la ficha
 - Selección de una página
 - Selección del tipo, tamaño y color
 - El menú Ventana
 - Selección del estilo
 - Actualización de la interfaz
 - Probando PATOTEX
- ¿Qué has aprendido?
- Lo que te espera
- 12. Los cajeros de HIPERPATO
 - Bases de datos
 - Creación de una base de datos
 - Creación de una tabla
 - Uso de la tabla desde Visual Basic
 - Un alto en el camino
 - El componente Table
 - Controles de datos
 - Navegación por los datos
 - Métodos de manipulación de datos
 - La aplicación PATOTPV
 - La tabla de ventas
 - Diseño de la interfaz
 - El código de PATOTPV
 - Uso de PATOTPV
- ¿Qué has aprendido?
- Lo que te espera
- Apéndice A. Instalación del disco