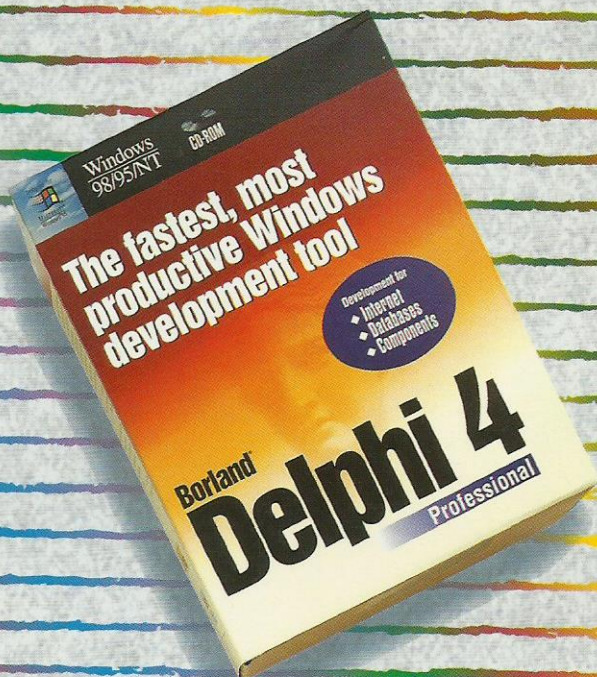


*Guía Práctica
para usuarios*

Delphi 4

Francisco Charte Ojeda



ANAYA
MULTIMEDIA

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 MAX 2	Mathcad 7 Professional
3D Studio 4	Multimedia
Access 97	Netscape Communicator 4
AutoCAD 14	Novell NetWare 4.1
C++ Builder 3	Office 97 Professional
Delphi 4	PageMaker 6. Incluye
Excel 97	apéndices sobre la v.6.5
FrontPage 97	PowerPoint 97
HTML. Creación de páginas	Programación en JAVA
Web (Act. v.3.2)	Programación en JavaScript
InfoVía 2.3	Tecnologías de la información
Internet (2ª Edición)	en la educación
Internet Explorer 4.0	VBScript y programación ASP
Introducción a la Informática	Visual Basic 5.0
IRC. Charlas en Internet	Visual Basic 5.0 CCE
Linux	Windows 98
Lotus 1-2-3. Versión 97 para	Word 97
Windows 95 y NT 4.0	WordPerfect 8

ISBN 84-415-0584-5



9 788441 505841

en línea@

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



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

Introducción

Cómo usar este libro

Estructura de la guía

1. Instalación

Introducción

Consideraciones previas

Versiones de Delphi 4.0

Requerimientos de Delphi 4.0

Instalación de Delphi 4.0

Instalación de Delphi 1.02

2. El entorno

Introducción

Elementos iniciales

Ventana principal

Personalización de los botones

La Paleta de componentes

La ficha

El Inspector de objetos

El menú principal

El Depósito de objetos

Obtener ayuda

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

Tipos de propiedades

Uso de los eventos

Edición de código

Ventanas acoplables

Ejecución de un programa

3. Gestión de proyectos

Introducción

Gestión del proyecto

El proyecto por defecto

Uso del Gestor de proyectos

Opciones de proyecto

Proyectos predefinidos

El archivo de proyecto

Archivos de ficha

Módulos de código

Grupos de proyectos

Otros elementos de un proyecto

4. Fundamentos de 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

Declarar una matriz

- Referencia a los elementos de una matriz
- Definir nuevos tipos
- Enumeraciones
- Subrangos
- Conjuntos
- Registros
- Constantes y literales
- Ámbito de los identificadores
 - Identificadores locales
 - Ámbito de módulo
 - Identificadores globales
 - Problemas de accesibilidad
- Expresiones
 - Operadores aritméticos
 - Operadores relacionales
 - Operadores lógicos
 - Otros operadores
 - Concatenación de cadenas
 - Operadores entre bits
 - Operadores de conjuntos
 - Operadores de trabajo con punteros
 - Orden de prioridad
- Estructuras de control
 - Condicionales
 - Decisiones múltiples con operando común
 - Bucles
 - Bucles por contador
 - Bucles condicionales
 - Control del bucle
- Procedimientos y funciones
 - Definición
 - Parámetros de entrada
 - Parámetros por valor y por referencia
 - Parámetros de salida
- Fundamentos de orientación a objetos
 - ¿Qué es un objeto?
 - Encapsulación
 - Herencia
 - Polimorfismo

5. Manipulación de 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
 - Contenedores y contenidos acoplables
- 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
 - Botones de la ventana
 - Borde de la ventana
 - Estilo de la ficha
 - Posición inicial de la ficha
 - Icono de la ficha
- Eventos de una ficha
- Métodos de una ficha
- En la práctica
- Botones
 - Tecla de acceso rápido
 - El evento de pulsación
 - Botón por defecto y de cancelación
 - En la práctica
- Etiquetas de texto
 - Tamaño del control
 - Alineación del texto
 - Otras propiedades de TLabel
 - En la práctica
- Petición de datos
 - Longitud del texto
 - Selección de texto
 - Texto de sólo lectura y oculto
 - Otras propiedades de TEdit
 - Control de la entrada
 - En la práctica
- Entrada de texto
 - Barras de desplazamiento
 - Trabajando con líneas de texto
 - Otras propiedades de TMemor
 - En la práctica
- Selección de opciones
 - En la práctica
- Selección de opciones exclusivas
 - En la práctica
- Grupos de opciones exclusivas
 - Opciones existentes y opción activa
 - En la práctica
- Listas de elementos
 - Contenido de la lista
 - Elementos seleccionados
 - Otras propiedades de TListBox
 - En la práctica
- Listas desplegadas
 - En la práctica
- Controles contenedores
 - Alineación del contenedor
 - Elementos de realce
 - En la práctica
- Barras de desplazamiento
 - Límites y posición de la barra
 - Incrementos grandes y pequeños
 - En la práctica
- Elementos gráficos
 - Figura a dibujar
 - Brocha y lápiz
 - En la práctica
- Imágenes de mapas de bits
 - Mostrar imágenes contenidas en archivos
 - La superficie de dibujo
 - En la práctica

- Listas de unidades, carpetas y archivos
 - Una lista de unidades
 - Una lista de carpetas
 - Una lista de archivos
 - En la práctica
- Eventos periódicos
 - En la práctica
- Construcción y uso de menús
 - Diseño de un menú principal
 - Inserción y borrado de opciones
 - Teclas de acceso rápido
 - Opciones con más opciones
 - Respuesta a la selección de una opción
 - Construcción de un menú emergente
 - Desplegar el menú emergente

7. Depuración y excepciones

- Introducción
- Proceso de depuración
 - Estado de ejecución
 - Ejecución paso a paso
 - Ejecución simple de una sentencia
 - Ejecución por procedimientos
 - Ejecución hasta un punto
 - Terminar la ejecución
 - Puntos de parada
 - Puntos de parada condicionales
 - Inspección de valores y evaluación de expresiones
 - Visualizadores
 - Pila de llamadas
- Control de excepciones
 - La construcción Try/Except
 - Clases de excepciones
 - En la práctica

8. Uso de múltiples ventanas

- Introducción
- Trabajo con múltiples fichas
 - La ficha principal del programa
 - Fichas creadas automáticamente y fichas disponibles
 - Creación de una ficha disponible
 - Destrucción de una ficha
 - Visualización de una ficha
 - Fichas MDI
- Cuadros de diálogo de uso común
 - Abrir y guardar archivos
- Tipos y atributos de letra
- Selección de colores
- Opciones de impresión y configuración de impresora
- Búsquedas y sustituciones
- En la práctica
 - Diseño de la ficha principal
 - Diseño de la ficha hija
 - El código de la ficha principal
 - Creación de un nuevo archivo
 - Guardar un archivo
 - Recuperar un archivo
 - Salida del programa
 - Cambio del tipo de letra
 - Cambio del color de fondo
 - Gestión de las ventanas hija

El código de la ficha hija
Probando el programa

9. Trabajo con bases de datos

- 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
 - Guardar 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 enlazados a 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 enlazados a datos
 - Mostrar y editar datos
 - Datos lógicos y botones de radio
 - Textos extensos e imágenes
 - Listas y listas combinadas
 - Rejillas de datos
 - El Editor de columnas
 - Rejillas de controles
- Acceso programático a los datos
 - El objeto TField
 - Acceso a un TField
 - Acceso al valor de un campo
 - Métodos de TTable
 - Desplazamiento por los registros
 - Tareas de edición
 - Trabajo con índices
 - Un ejemplo

11. Creación de informes

- Introducción
- Funcionamiento general de QuickReport
- El componente TQuickReport
 - Selección de los datos a imprimir
 - Formato del informe
 - Información durante la 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
 - La sección de título del informe
 - La cabecera de página
 - El cuerpo
 - El pie de página
 - La sección de resumen
 - Ejecución del informe

12. Componentes avanzados

- Introducción
- Valores discretos y rangos
 - Marcas de posición
 - Selección de rangos
 - En la práctica
- Curso de un proceso
 - En la práctica
- Incrementar y decrementar valores
 - Otras propiedades de TUpDown
 - En la práctica
- Cabeceras redimensionables
 - Propiedades de un objeto THeaderSection
 - Edición de la propiedad Sections
 - Eventos de THeaderControl
 - En la práctica
- Barras de estado
 - El objeto TStatusPanel
 - Otras propiedades de TStatusBar
 - Eventos de TStatusBar
 - En la práctica
- Ventanas multipágina
 - Gestión de las páginas en la etapa de diseño
 - Propiedades de TPageControl
 - Propiedades de TTabSheet
 - Gestión de las páginas durante la ejecución
 - En la práctica
- Almacenes de imágenes
 - Asignación de imágenes durante el diseño
 - Asignación de imágenes mediante código
 - Obtener imágenes de un TImageList
 - En la práctica
- Listas jerárquicas
 - Definir elementos en la fase de diseño
 - Definir elementos durante la ejecución
 - Propiedades de TTreeView
 - Propiedades de TTreeNode
 - Métodos de TTreeView
 - Métodos de TTreeNode
 - En la práctica
 - Creación de un nuevo libro
 - Inserción de un nuevo capítulo
 - Inserción de un nuevo apartado
 - Eliminación de un elemento
 - Cierre y apertura de ramas
- El control TListView
 - Propiedades de TListView

- Propiedades de TListItem
- Métodos de TListView
- Métodos de TListItem
- Definición de columnas
- En la práctica
- Texto con formato
 - Atributos por defecto y de selección
 - Atributos de párrafo
 - Métodos de TRichEdit
 - En la práctica
- Barras de botones
 - Inserción de botones
 - Propiedades de TToolBar
 - Propiedades de TToolButton
 - Uso de una barra de botones
- Listas de acciones
 - El componente TActionList
 - Propiedades del objeto TAction
 - La propiedad Action
 - Uso de una lista de acciones