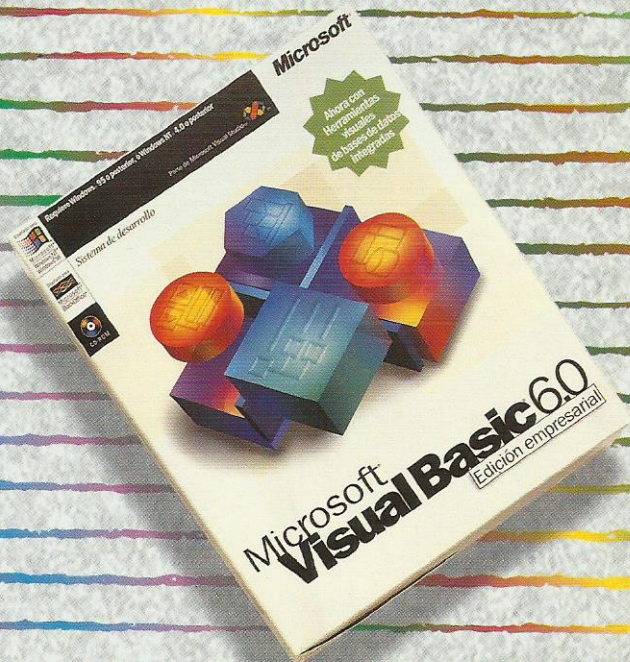


*Guía Práctica
para usuarios*

Visual Basic 6

Francisco Charre 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	Netscape Communicator 4
Access 97	Office 97 Professional
AutoCAD 14	PageMaker 6. Incluye
C++ Builder 3	apéndices sobre la v.6.5
CorelDRAW 8	PC. Actualización y
Creación de páginas Web	mantenimiento
con Office 97	PowerPoint 97
Delphi 4	Programación en JAVA
Excel 97	Programación en JavaScript
Internet (2ª Edición)	Tecnologías de la información
Internet Explorer 4.0	en la educación
Introducción a la informática	VBScript y programación ASP
(2ª Edición)	Visual Basic 5.0 CCE
IRC. Charlas en Internet	Visual Basic 6
Linux	Windows 98
Mathcad 7 Professional	Word 97
Modelos económicos y	WordPerfect 8
financieros con Excel	

ISBN 84-415-0802-X



9 788441 508026

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



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

Índice de contenidos

Introducción

Cómo usar este libro

1. Instalación

- 1.1. Consideraciones previas
 - 1.1.1. Versiones de Visual Basic 6
 - 1.1.2. Requerimientos de Visual Basic 6
- 1.2. Instalación de Visual Basic
 - 1.2.1. Arranque del programa de instalación
 - 1.2.2. Inicio de la instalación

2. El entorno

- 2.1. Introducción
- 2.2. Elementos en el entorno
 - 2.2.1. La ventana principal
 - 2.2.2. El formulario
 - 2.2.3. La caja de herramientas
 - 2.2.4. El editor de propiedades
 - 2.2.5. El proyecto
 - 2.2.6. Posición del formulario en pantalla
- 2.3. El menú de Visual Basic
 - 2.3.1. El menú Archivo
 - 2.3.2. El menú Edición
 - 2.3.3. El menú Ver
 - 2.3.4. El menú Proyecto
 - 2.3.5. El menú Formato
 - 2.3.6. El menú Depuración
 - 2.3.7. El menú Consulta
 - 2.3.8. El menú Diagrama
 - 2.3.9. El menú Ejecutar
 - 2.3.10. El menú Herramientas
 - 2.3.11. El menú Complementos
 - 2.3.12. El menú Ventana
 - 2.3.13. El menú Ayuda
- 2.4. La barra de herramientas
- 2.5. El formulario
 - 2.5.1. Aspecto del formulario
 - 2.5.2. La rejilla de puntos
 - 2.5.3. Propiedades
- 2.6. Editando propiedades
- 2.7. Trabajo con controles
 - 2.7.1. Inserción de un control
 - 2.7.2. Inserción de múltiples controles del mismo tipo
 - 2.7.3. Manipular los controles
 - 2.7.4. Selección de varios controles
- 2.8. Menús emergentes
- 2.9. Uso de la ayuda

3. Elementos de una aplicación

- 3.1. Introducción
- 3.2. Trabajando con proyectos
 - 3.2.1. El proyecto por defecto
 - 3.2.2. La ventana de proyecto
 - 3.2.3. Gestión de un proyecto
 - 3.2.4. Opciones de proyecto
 - 3.2.5. Trabajo con múltiples proyectos

- 3.3. Archivos de formulario
- 3.4. Módulos de código
- 3.5. Archivos de recursos
- 3.6. Entornos de datos e informes
- 3.7. Otros tipos de componentes

4. Fundamentos del lenguaje

- 4.1. Introducción
- 4.2. Variables
 - 4.2.1. Definición de variables
 - 4.2.2. Tipos de variables
 - 4.2.3. Matrices
 - 4.2.4. Tipos definidos por el usuario
 - 4.2.5. Ámbito de definiciones y declaraciones
 - 4.2.6. Conversiones entre tipos
- 4.3. Expresiones
 - 4.3.1. Expresiones aritméticas
 - 4.3.2. Expresiones relacionales
 - 4.3.3. Expresiones lógicas o booleanas
- 4.4. Estructuras de control
 - 4.4.1. Estructuras condicionales
 - 4.4.2. Estructuras de repetición
 - 4.4.3. Procedimientos y funciones

5. Controles, propiedades, eventos y métodos

- 5.1. Introducción
- 5.2. Controles Visual Basic
 - 5.2.1. Disponibilidad de un control
 - 5.2.2. Uso de un control
- 5.3. Propiedades
 - 5.3.1. Tipos de propiedades
 - 5.3.2. Propiedades en otros objetos
 - 5.3.3. Acceso a una propiedad
 - 5.3.4. Propiedades de un formulario
- 5.4. Eventos
 - 5.4.1. Creación de un procedimiento de evento
 - 5.4.2. Nombre y parámetros de un procedimiento de evento
 - 5.4.3. Métodos
- 5.5. Propiedades más comunes
 - 5.5.1. Posición y dimensiones
 - 5.5.2. Estado del control
 - 5.5.3. Títulos y colores
 - 5.5.4. Tipos y estilos de letra
 - 5.5.5. Accesibilidad y orden de los controles
- 5.6. Eventos más comunes
 - 5.6.1. El evento Click
 - 5.6.2. Eventos de ratón
 - 5.6.3. Eventos de teclado
 - 5.6.4. Eventos de selección
- 5.7. Nombres, valores, propiedades y eventos por defecto

6. Trabajo con controles

- 6.1. Introducción
- 6.2. El formulario
 - 6.2.1. Estilo del formulario
 - 6.2.2. Botones de la ventana
 - 6.2.3. Estado del formulario
 - 6.2.4. Formularios y la barra de tareas de Windows
 - 6.2.5. Escalas de medida

- 6.2.6. Mostrar y ocultar el formulario
- 6.2.7. Eventos de un formulario
- 6.3. El control CommandButton
 - 6.3.1. Botón por defecto y de cancelación
 - 6.3.2. Pulsación de un botón
- 6.4. El control Label
 - 6.4.1. Tamaño del control
 - 6.4.2. Alineación
 - 6.4.3. Eventos de una etiqueta de texto
- 6.5. El control TextBox
 - 6.5.1. Extensión del texto a editar
 - 6.5.2. Barras de desplazamiento
 - 6.5.3. Texto seleccionado
 - 6.5.4. Otras propiedades de TextBox
 - 6.5.5. Eventos de TextBox
 - 6.5.6. Un ejemplo
- 6.6. El control CheckBox
 - 6.6.1. Un ejemplo
- 6.7. El control OptionButton
 - 6.7.1. Un ejemplo
 - 6.7.2. Grupos de opciones
- 6.8. El control Frame
 - 6.8.1. Un ejemplo
- 6.9. El control ListBox
 - 6.9.1. Contenido de la lista
 - 6.9.2. Aspecto de la lista
 - 6.9.3. Selección de elementos
 - 6.9.4. Otras propiedades de ListBox
 - 6.9.5. Un ejemplo
- 6.10. El control ComboBox
 - 6.10.1. Un ejemplo
- 6.11. Los controles HScrollBar y VScrollBar
 - 6.11.1. Límites y posición de la barra
 - 6.11.2. Desplazamiento del cursor
 - 6.11.3. Eventos de barras de desplazamiento
 - 6.11.4. Un ejemplo
- 6.12. El control PictureBox
 - 6.12.1. Métodos de dibujo
 - 6.12.2. Recuperar y guardar gráficos
 - 6.12.3. Un ejemplo
- 6.13. El control Image
- 6.14. Los controles DriveListBox, DirListBox y FileListBox
 - 6.14.1. Lista de unidades de disco
 - 6.14.2. Lista de directorios
 - 6.14.3. Lista de archivos
 - 6.14.4. Un ejemplo
- 6.15. Uso de menús
 - 6.15.1. Diseño de un menú
 - 6.15.2. Respuesta a la selección de una opción
 - 6.15.3. Teclas de acceso rápido
 - 6.15.4. Menús emergentes
 - 6.15.5. Propiedades de las opciones de menú
- 6.16. El control Timer
 - 6.16.1. Un ejemplo

7. Depuración, compilación y distribución

- 7.1. Introducción
- 7.2. Depuración

- 7.2.1. Ventana de depuración
- 7.2.2. El objeto Debug
- 7.2.3. Estado de la ejecución
- 7.2.4. Ejecución paso a paso
- 7.2.5. Puntos de interrupción
- 7.2.6. Puntos de interrupción condicionales
- 7.2.7. Inspección de variables y expresiones
- 7.2.8. Pila de llamadas
- 7.3. Compilación
- 7.4. Distribución de una aplicación
 - 7.4.1. Instalación

8. Múltiples formularios

- 8.1. Introducción
- 8.2. Formulario inicial
- 8.3. Cargar un formulario
 - 8.3.1. Visualización
 - 8.3.2. Acceso a los controles de un formulario
- 8.4. El objeto Me
- 8.5. Descarga de un formulario
- 8.6. Cuadros de diálogo de uso común
 - 8.6.1. El control CommonDialog
- 8.7. Un ejemplo
 - 8.7.1. El objeto Printer
 - 8.7.2. Archivos en disco
 - 8.7.3. El programa

9. Bases de datos

- 9.1. Introducción
- 9.2. El Administrador visual de datos
 - 9.2.1. Creación de una base de datos
 - 9.2.2. Añadir nuevas tablas
 - 9.2.3. Añadir datos a una tabla
 - 9.2.4. Modificación de la estructura
 - 9.2.5. Sentencias SQL
- 9.3. Controles de bases de datos
 - 9.3.1. El control Adodc
 - 9.3.2. Controles de datos
 - 9.3.3. Un ejemplo
 - 9.3.4. El objeto ADODB.RecordSet
- 9.4. Entornos de datos
 - 9.4.1. Definir conexiones y comandos
 - 9.4.2. La vista de datos
 - 9.4.3. El objeto Recordset resultante
- 9.5. Otros controles de datos
 - 9.5.1. Los controles DataList y DataCombo
 - 9.5.2. El control DataGrid

10. Generación de informes

- 10.1. Introducción
- 10.2. Diseño de un informe simple
 - 10.2.1. Diseño del informe
 - 10.2.2. Mostrar el informe
- 10.3. Mejoras simples al informe
- 10.4. Informes de múltiples tablas
- 10.5. Control de las secciones

11. Controles avanzados

- 11.1. Introducción

- 11.2. Mejora de la entrada de texto
 - 11.2.1. Generalidades de RichTextBox
 - 11.2.2. Tipo, tamaño, color y estilo de letra
 - 11.2.3. Un ejemplo
 - 11.2.4. Márgenes y sangrías
 - 11.2.5. Alineación y tabuladores
 - 11.2.6. Viñetas
 - 11.2.7. Guardar y recuperar el texto
 - 11.2.8. Impresión del texto
 - 11.2.9. Eventos de RichTextBox
- 11.3. Visualización de medidas
 - 11.3.1. Generalidades sobre Slider
 - 11.3.2. Estilo del control
 - 11.3.3. Selección de intervalos
 - 11.3.4. Un ejemplo
- 11.4. Indicación de estado de un proceso
 - 11.4.1. Un ejemplo
- 11.5. Líneas de estado
 - 11.5.1. Configuración de paneles durante el diseño
 - 11.5.2. Configuración de paneles en ejecución
 - 11.5.3. Eventos de un objeto Panel
 - 11.5.4. Un ejemplo
- 11.6. Barras de botones
 - 11.6.1. Configuración de la barra de botones
 - 11.6.2. Imágenes para los botones
 - 11.6.3. Definir los botones
 - 11.6.4. Eventos de los botones
 - 11.6.5. Configurar la barra de botones en ejecución
 - 11.6.6. Pruebas con ToolBar
- 11.7. Formularios multipágina
 - 11.7.1. Aspecto de las páginas
 - 11.7.2. Definición de las páginas
 - 11.7.3. Eventos de TabStrip
 - 11.7.4. Un ejemplo

12. Introducción a las aplicaciones Web

- 12.1. Introducción
- 12.2. Inicio de una aplicación IIS
 - 12.2.1. El diseñador de WebClass
 - 12.2.2. Añadir una plantilla HTML
 - 12.2.3. Codificar la respuesta de la plantilla
 - 12.2.4. Acceso a los elementos desde el cliente
- 12.3. Generación dinámica de código HTML
 - 12.3.1. Añadir un WebItem personalizado
 - 12.3.2. Generación del documento
 - 12.3.3. Creación de enlaces a objetos WebItem
- 12.4. Posibilidades de las WebClass

13. Introducción a las aplicaciones DHTML

- 13.1. Introducción
- 13.2. Inicio de una aplicación DHTML
 - 13.2.1. Inserción de HTML
 - 13.2.2. Inserción de controles
 - 13.2.3. Codificación de eventos
- 13.3. El objeto DHTMLPageDesigner
- 13.4. El objeto DHTMLPage
- 13.5. Posibilidades de las aplicaciones DHTML

Índice alfabético

