

Informática para
TORPES

Cómo programar en

Visual Basic

Abarca hasta la versión 6

para **TORPES**

♦ PARA ADULTOS MUY
OCUPADOS, CON
MEJORES COSAS QUE
HACER QUE APRENDER
VISUAL BASIC
♦

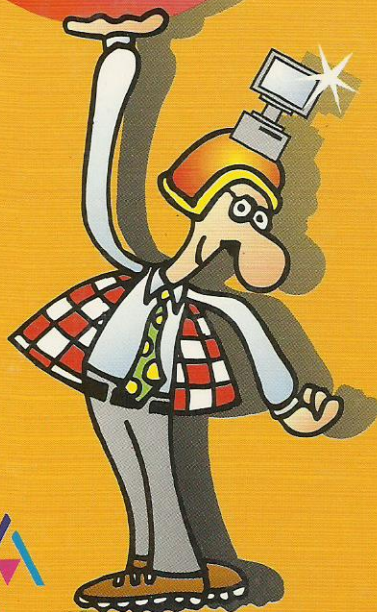


INCLUYE CD-ROM



Con la ayuda de
MEGATORPE

ANAYA
MULTIMEDIA



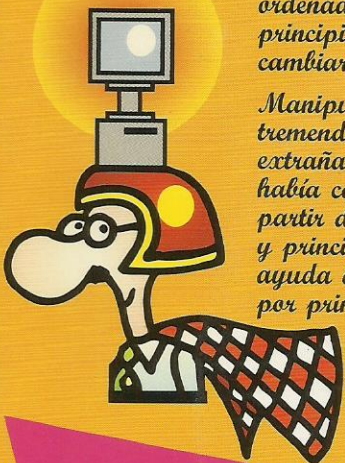
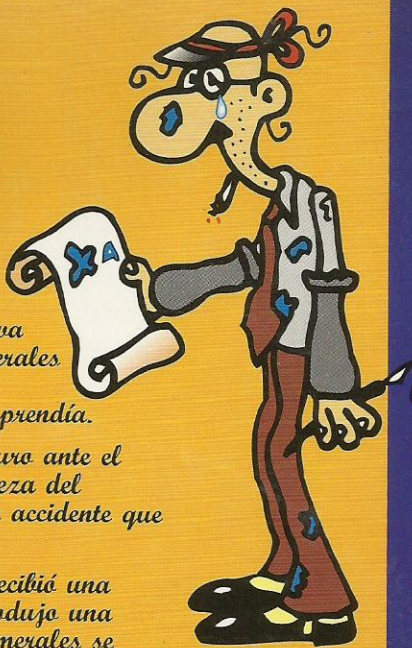
8048

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
Científico 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
- INTERNET
- AutoCAD
- MACINTOSH
- QuarkXPress
- DICCIONARIO INFORMATICO
- OFFICE
- JUEGOS
- DISEÑO PAGINAS WEB
- FRONTPAGE
- VISUAL BASIC
- DELPHI
- BRICOLAJE INFORMATICO
- Y OTROS ...

en línea@

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

2313046

ISBN 84-415-0808-9



9 788441 508088

ANAYA
MULTIMEDIA

<http://www.anaya.es/informatica>

Cómo programar en Visual Basic

Abarca hasta la versión 6

para **TORPES**

Francisco Charte



ANAYA
MULTIMEDIA

10-92

Índice de contenidos

Introducción

- La agenda de programar
 - Intérpretes políglotas
- Ejecución pacífica
- Visual Basic a tu servicio
 - Visual Basic 4.0, 5.0, 6.0...
- ¿Qué tienes que saber?

1. Instalación, carga y descarga

- ¿Qué necesitamos?
- Edición de tarde, segunda edición
- Instalando Visual Basic
 - Si eres legal acepta el contrato
- Identifícate, forastero
- Abre una carpeta para mí
- Tipo de instalación
- Opciones y más opciones
- Mi grupo es mi hogar
- Cargar y descargar Visual Basic
- Lo que te espera

2. Tu primera aplicación (o algo parecido)

- ¿Por qué se llama Proyecto1?
- Cambio del nombre de proyecto
- ¿Qué he hecho?
- Más, más, esto me está gustando
 - "Cosme, has fallado, en el formulario sigue apareciendo Form1"
 - "¿Y qué son esos cuadraditos que hay alrededor?"
- Cocinando un buen arroz
 - Veamos dónde están los ingredientes
 - Una buena base de aceite y ajo
 - Un pimiento troceado y un 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
 - Modos de trabajo
 - Un menú para comenzar
 - El área de botones
 - La ventana Proyecto
 - Crear, cargar y salvar proyectos
 - La ventana Propiedades
 - El cuadro de herramientas
- A vueltas con los componentes
 - Edición visual de un control
 - Selección de múltiples componentes
 - Diversos ajustes

- Nombres de los componentes
- A vueltas con el código
- Agrupación de sentencias
- Código y propiedades de controles
- No más vueltas, que me mareo
- Propiedades del formulario
- Propiedades de CommandButton
- Propiedades de TextBox
- 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
 - "¿Matrices? ¿Determinantes?"
 - El punto decimal
 - Botones para los operadores
 - Puesta a cero y apagado
 - Sumar, restar y recuperar la memoria
 - Los toques finales
- Ahora que ya tenemos la carcasa
- ¿Cómo andas de memoria?
 - Variables no tan variables
 - Presenta tu declaración, por favor
 - Fuera y dentro del ámbito
 - Guardar y recuperar valores
 - Volviendo a las memorias
- Comentemos algo
- 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
 - Decisiones múltiples
 - 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

5. 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 la lista
 - 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
- Antes de continuar
 - Matrices
 - Declaración de una matriz
 - Acceso a los elementos de una matriz
 - Bucles
 - Estructuras de datos
 - La solución definitiva
 - Constantes
- El código de PatoGes
 - Declaraciones previas
 - Iniciar un nuevo pedido
 - Solicitud y comprobación del número de mesa
 - Añadir la mesa
 - Adecuación de la interfaz
 - Anotación del pedido
 - Cómo mirar una nota
 - Esta mesa ya está servida
- Trabajando con PatoGes
- ¿Qué has aprendido?
- Lo que te espera

6. PATODECOR y sus diseños

- En busca del lienzo perdido
 - PictureBox como contenedor
 - PictureBox como superficie de dibujo
- Pinceles y brochas
 - Atributos del pincel
 - Atributos de la brocha
- Pintando bajo la lluvia
 - Puntos y posiciones
 - Acerca de los colores
 - Coordenadas relativas
 - Sigue la línea de puntos
 - 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 un formulario
- Barras de desplazamiento
 - Límites y posición actual
 - Eventos de una barra de desplazamiento

Desarrollo de PATOCAD

- Diseño de la interfaz

- Controles para el color

- Controles para el relleno

- Botones múltiples

- El código de PATOCAD

 - Mantener las dimensiones del lienzo

- La selección del color

- Elegir un tipo de relleno

- Selección de la entidad a dibujar

- Salvar y cargar el dibujo

 - Impresión impresionante

- ¿Y cuándo dibujamos?

- A jugar un rato

- ¿Qué has aprendido?

- Lo que te espera

7. El teletexto de TELEPATO

- Los requerimientos de TELEPATO

- Ventanas padres e hijas

 - El formulario principal MDI

 - Los formularios hijos MDI

 - Creación de nuevas ventanas hija

 - Identificación de la ventana activa

 - Acceso a los controles de otro formulario

 - Disposición de las ventanas

- Sabrosos menús

 - Diseño de un menú

 - Propiedades conocidas

 - Mecánica de funcionamiento

 - Matrices de opciones de menú

 - Acceso a los eventos

 - Edición de las propiedades

 - El menú Ventana

 - Menús emergentes

 - Opciones con marcas

- Texto enriquecido

 - Instalación de un control en el Cuadro de herramientas

 - 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

 - Activación de la detección de errores

 - Control de los errores

- Eventos de teclado

- Diseño de la interfaz de PatoTex

 - La ventana principal MDI

 - Los números de las páginas

 - El cuadro de herramientas

 - La ventana hija

- El código de PatoTex

 - Carga del formulario

 - Selección de una página

 - Selección del tipo, tamaño y color

 - Selección del estilo

- El menú Ventana
- Carga y descarga de ventanas hija
- Mostrar el menú emergente
- Actualización de la interfaz
- Probando PatoText
- ¿Qué has aprendido?
- Lo que te espera

8. Los cajeros de HiperPATO

- Bases de datos
 - Creación de una base de datos
 - Creación de una tabla
 - Definición de columnas
 - Definición de índices
- Uso de la tabla desde Visual Basic
- Un alto en el camino
 - El control Data
- Controles de datos
- Métodos de manipulación de datos
- La aplicación PatoTPV
 - La tabla de ventas
- Diseño de la interfaz
 - El número de la caja
 - Fecha y hora actualizadas
 - La pantalla para el importe
 - La lista de la compra
 - Los controles Data
 - Resto de controles
- El código de PatoTPV
 - El evento Timer
 - Introducción del código de producto
 - Anotación del movimiento
- Uso de PatoTPV
- ¿Qué has aprendido?
- Lo que te espera

Apéndice A. Instalación del disco

Índice alfabético