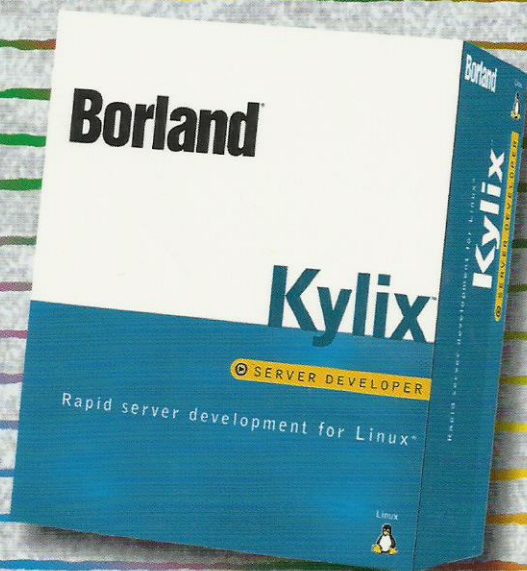


*Guía Práctica  
para usuarios*

# Kylix

Francisco Charte



**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 TEMAS DE LA COLECCIÓN

3D Studio MAX	Marketing en Internet y e-bussines
AutoCAD LT	C# y Microsoft. NET
C++ Builder	MP3
CorelDRAW	Office
Corel Linux	PC. Actualización y mantenimiento
Director	Photoshop
Dreamweaver	PHP 4
Edición de páginas Web	PowerPoint
Excel	Programación en C/C ++
Filtros para Photoshop	Project 2000
Fireworks	Publisher 2000
Flash 5	Red Hat Linux
HTML	Registro y configuración de Windows 2000
InDésign	StarOffice
Internet. Edición 2000	Windows 2000
Internet en la empresa	Windows Millennium Edition
Internet Explorer	WordPerfect
JAVA 2	XML
LiveMotion	
Lotus Notes	

<b>NIVELES</b>	Iniciación
	✓ Básico
	✓ Medio
	Avanzado
	Profesional/Experto

<b>TIPO DE LIBRO</b>
Referencia/Aprendizaje
<b>TEMÁTICA</b>
Programación

**en línea@**

Servicio de Información en Internet

<http://www.en-linea.net>

**ANAYA**  
MULTIMEDIA

<http://www.AnayaMultimedia.es>

2335242

ISBN 84-415-1132-2



9 788441 511323

# Índice de contenidos

## Introducción

- Kylix y el código abierto
- Otros factores a considerar

## Cómo usar este libro

- Estructura de la guía
- Ejemplos

## 1. Instalación

- 1.1. Introducción
- 1.2. Consideraciones previas
  - 1.2.1. Ediciones de Kylix
  - 1.2.2. Requisitos mínimos
- 1.3. Instalación de Kylix
  - 1.3.1. Inicio del proceso
  - 1.3.2. Opciones de instalación

## 2. Primer contacto

- 2.1. Introducción
- 2.2. Inicio de Kylix
- 2.3. Un rápido vistazo
  - 2.3.1. La paleta de componentes
  - 2.3.2. El formulario
  - 2.3.3. El inspector de objetos
  - 2.3.4. El editor
- 2.4. La ayuda, un recurso inestimable
- 2.5. La aplicación más simple
  - 2.5.1. Análisis del código
  - 2.5.2. Compilación y ejecución
- 2.6. Nuestra primera aplicación con interfaz
  - 2.6.1. El método tradicional
  - 2.6.2. El método RAD

## 3. Metodología de trabajo

- 3.1. Introducción
- 3.2. Personalización del entorno
  - 3.2.1. Personalización de los botones
  - 3.2.2. Personalización de la Paleta de componentes
  - 3.2.3. Personalización de la rejilla de puntos
  - 3.2.4. Ventanas acoplables
- 3.3. Desarrollo de un proyecto
  - 3.3.1. Inicio del nuevo proyecto
  - 3.3.2. Creación de la interfaz del programa
    - Inserción de componentes
    - Manipulación de componentes
  - 3.3.3. Edición de propiedades
  - 3.3.4. Uso de los eventos
    - Edición de código
  - 3.3.5. Ejecución del proyecto

## 4. Gestión de proyectos

- 4.1. Introducción
- 4.2. Gestión del proyecto
  - 4.2.1. El proyecto por defecto
  - 4.2.2. Uso del Gestor de proyectos
    - Opciones de proyecto
  - 4.2.3. Proyectos predefinidos
- 4.3. El archivo de proyecto

- 4.4. Archivos de ficha
- 4.5. Módulos de código
- 4.6. Grupos de proyectos

## **5. Introducción a Object Pascal**

- 5.1. Introducción
- 5.2. Estructura general
  - 5.2.1. El punto y el punto y coma
  - 5.2.2. Módulos y la cláusula Uses
  - 5.2.3. Comentarios
- 5.3. Constantes y variables
  - 5.3.1. Identificadores
  - 5.3.2. Tipos
  - 5.3.3. Declaración de variables
  - 5.3.4. Matrices
    - Declarar una matriz
    - Referencia a los elementos de una matriz
  - 5.3.5. Definir nuevos tipos
    - Enumeraciones
    - Subrangos
    - Conjuntos
    - Registros
  - 5.3.6. Constantes y literales
    - Constantes con tipo
- 5.4. Ámbito de los identificadores
  - 5.4.1. Identificadores locales
    - Ámbito de módulo
  - 5.4.2. Identificadores globales
  - 5.4.3. Problemas de accesibilidad
- 5.5. Expresiones
  - 5.5.1. Operadores aritméticos
  - 5.5.2. Operadores relacionales
  - 5.5.3. Operadores lógicos
  - 5.5.4. Otros operadores
    - Concatenación de cadenas
    - Operadores entre bits
    - Operadores de conjuntos
    - Operadores de trabajo con punteros
  - 5.5.5. Orden de prioridad
- 5.6. Estructuras de control
  - 5.6.1. Condicionales
    - Decisiones múltiples con operando común
  - 5.6.2. Bucles
    - Bucles por contador
    - Bucles condicionales
    - Control del bucle
- 5.7. Procedimientos y funciones
  - 5.7.1. Definición
  - 5.7.2. Parámetros de entrada
    - Parámetros por valor y por referencia
  - 5.7.3. Parámetros de salida
- 5.8. Fundamentos de orientación a objetos
  - 5.8.1. ¿Qué es un objeto?
  - 5.8.2. Encapsulación
  - 5.8.3. Herencia
  - 5.8.4. Polimorfismo

## **6. Trabajo con componentes**

- 6.1. Introducción
- 6.2. Tipos de componentes
- 6.3. Instalación de un componente

- 6.4. Propiedades
  - 6.4.1. Acceso a los miembros de un objeto
  - 6.4.2. Posición y dimensiones del componente
  - 6.4.3. Títulos, colores y tipos de letra
  - 6.4.4. Estado visual y de acceso
  - 6.4.5. Orden de acceso a los controles
- 6.5. Eventos
  - 6.5.1. El evento OnClick
  - 6.5.2. Eventos de ratón
  - 6.5.3. Eventos de teclado
  - 6.5.4. Otros eventos
- 6.6. Métodos

## **7. Componentes más habituales**

- 7.1. Introducción
- 7.2. Trabajar con la ficha
  - 7.2.1. Aspectos visuales
    - Botones de la ventana
    - Borde de la ventana
    - Estilo de la ficha
    - Posición inicial de la ficha
  - 7.2.2. Eventos de una ficha
  - 7.2.3. Métodos de una ficha
  - 7.2.4. En la práctica
- 7.3. Botones
  - 7.3.1. Tecla de acceso rápido
  - 7.3.2. El evento de pulsación
  - 7.3.3. Botón por defecto y de cancelación
  - 7.3.4. En la práctica
- 7.4. Etiquetas de texto
  - 7.4.1. Tamaño del control
  - 7.4.2. Alineación del texto
  - 7.4.3. Otras propiedades de TLabel
  - 7.4.4. En la práctica
- 7.5. Petición de datos
  - 7.5.1. Longitud del texto
  - 7.5.2. Selección de texto
  - 7.5.3. Texto de sólo lectura y oculto
  - 7.5.4. Otras propiedades de TEdit
  - 7.5.5. Control de la entrada
  - 7.5.6. En la práctica
- 7.6. Entrada de texto
  - 7.6.1. Barras de desplazamiento
  - 7.6.2. Trabajando con líneas de texto
  - 7.6.3. Otras propiedades de TMemo
  - 7.6.4. En la práctica
- 7.7. Selección de opciones
  - 7.7.1. En la práctica
- 7.8. Selección de opciones exclusivas
  - 7.8.1. En la práctica
- 7.9. Grupos de opciones exclusivas
  - 7.9.1. Opciones existentes y opción activa
  - 7.9.2. En la práctica
- 7.10. Listas de elementos
  - 7.10.1. Contenido de la lista
  - 7.10.2. Elementos seleccionados
  - 7.10.3. Otras propiedades de TListBox
  - 7.10.4. En la práctica
- 7.11. Listas desplegadas
  - 7.11.1. En la práctica
- 7.12. Controles contenedores

- 7.12.1. Alineación del contenedor
- 7.12.2. Elementos de realce
- 7.12.3. En la práctica
- 7.13. Barras de desplazamiento
  - 7.13.1. Límites y posición de la barra
  - 7.13.2. Incrementos grandes y pequeños
  - 7.13.3. En la práctica
- 7.14. Elementos gráficos
  - 7.14.1. Figura a dibujar
  - 7.14.2. Brocha y lápiz
  - 7.14.3. En la práctica
- 7.15. Imágenes de mapas de bits
  - 7.15.1. Mostrar imágenes contenidas en archivos
  - 7.15.2. La superficie de dibujo
  - 7.15.3. En la práctica
- 7.16. Eventos periódicos
  - 7.16.1. En la práctica
- 7.17. Construcción y uso de menús
  - 7.17.1. 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
  - 7.17.2. Construcción de un menú emergente
    - Desplegar el menú emergente
  - 7.17.3. En la práctica

## **8. InterBase**

- 8.1. Introducción
- 8.2. Instalación
  - 8.2.1. Licencia de uso
  - 8.2.2. Puesta en marcha del servidor
- 8.3. Cuestiones de seguridad
- 8.4. La herramienta isql
  - 8.4.1. Inicio de una sesión isql
  - 8.4.2. Comandos isql
- 8.5. Creación de una base de datos
  - 8.5.1. Creamos el archivo para la base
  - 8.5.2. Contenido de una base de datos
  - 8.5.3. Tipos de datos
  - 8.5.4. Creación de una tabla
- 8.6. Manipulación de datos
  - 8.6.1. Añadir información
  - 8.6.2. Consultar el contenido
  - 8.6.3. Modificar y eliminar datos
- 8.7. Resumiendo

## **9. Trabajo con bases de datos**

- 9.1. Introducción
- 9.2. Conexión con la base de datos
  - 9.2.1. Parámetros conexión
  - 9.2.2. Obtención de datos de estructura
  - 9.2.3. Recuperación de un conjunto de datos
    - Obtención de una tabla
    - Ejecución de una consulta SQL
    - Ejecución de procedimientos almacenados
    - El componente TSQLDataSet
    - Componentes asociados a columnas
  - 9.2.4. Recorrer un conjunto de datos
- 9.3. Controles enlazados a datos
  - 9.3.1. Mostrar y editar datos

- 9.3.2. Datos lógicos y botones de radio
- 9.3.3. Textos extensos e imágenes
- 9.3.4. Listas y listas combinadas
- 9.3.5. Navegación por los datos
- 9.4. Conjuntos de datos en el cliente
  - 9.4.1. El componente TClientDataSet
  - 9.4.2. Proveedores de paquetes de datos
  - 9.4.3. Transferencia de modificaciones
- 9.5. Rejillas de datos
- 9.6. Resumiendo

## **10. Uso de múltiples formularios**

- 10.1. Introducción
- 10.2. Trabajo con múltiples fichas
  - 10.2.1. La ficha principal del programa
  - 10.2.2. Fichas creadas automáticamente y fichas disponibles
    - Creación de una ficha disponible
    - Destrucción de una ficha
  - 10.2.3. Visualización de una ficha
  - 10.2.4. Fichas MDI
- 10.3. Cuadros de diálogo de uso común
  - 10.3.1. Abrir y guardar archivos
  - 10.3.2. Tipos y atributos de letra
  - 10.3.3. Selección de colores
  - 10.3.4. Búsquedas y sustituciones
- 10.4. En la práctica
  - 10.4.1. Diseño de la ficha principal
  - 10.4.2. Diseño de la ficha hija
  - 10.4.3. 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
  - 10.4.4. El código de la ficha hija
  - 10.4.5. Probando el programa

## **11. Componentes avanzados**

- 11.1. Introducción
- 11.2. Valores discretos y rangos
  - 11.2.1. Marcas de posición
  - 11.2.2. En la práctica
- 11.3. Curso de un proceso
  - 11.3.1. En la práctica
- 11.4. Cabeceras redimensionables
  - 11.4.1. Propiedades de un objeto THeaderSection
  - 11.4.2. Edición de la propiedad Sections
  - 11.4.3. Eventos de THeaderControl
  - 11.4.4. En la práctica
- 11.5. Barras de estado
  - 11.5.1. El objeto TStatusPanel
  - 11.5.2. Otras propiedades de TStatusBar
  - 11.5.3. Eventos de TStatusBar
  - 11.5.4. Edición de la propiedad Panels
  - 11.5.5. En la práctica
- 11.6. Ventanas multipágina
  - 11.6.1. Gestión de las páginas en la etapa de diseño
  - 11.6.2. Propiedades de TPageControl
  - 11.6.3. Propiedades de TTabSheet

- 11.6.4. Gestión de las páginas durante la ejecución
- 11.6.5. En la práctica
- 11.7. Almacenes de imágenes
  - 11.7.1. Asignación de imágenes durante el diseño
  - 11.7.2. Asignación de imágenes mediante código
  - 11.7.3. Obtener imágenes de un TImageList
  - 11.7.4. En la práctica
- 11.8. Listas jerárquicas
  - 11.8.1. Definir elementos en la fase de diseño
  - 11.8.2. Definir elementos durante la ejecución
  - 11.8.3. Propiedades de TTreeView
  - 11.8.4. Propiedades de TTreeNode
  - 11.8.5. Métodos de TTreeView
  - 11.8.6. Métodos de TTreeNode
  - 11.8.7. En la práctica
    - Creación de un nuevo libro
    - Inserción de un nuevo capítulo
    - Inserción de un nuevo apartado
    - Eliminación de un elemento
    - Guardar y recuperar información
    - Cierre y apertura de ramas
- 11.9. El control TListView
  - 11.9.1. Propiedades de TListView
  - 11.9.2. Propiedades de TListItem
  - 11.9.3. Métodos de TListView
  - 11.9.4. Métodos de TListItem
  - 11.9.5. Definición de columnas
  - 11.9.6. En la práctica
- 11.10. Barras de botones
  - 11.10.1. Inserción de botones
  - 11.10.2. Propiedades de TToolBar
  - 11.10.3. Propiedades de TToolButton
  - 11.10.4. Uso de una barra de botones

## **12. Reutilización del trabajo**

- 12.1. Introducción
- 12.2. Listas de acciones
  - 12.2.1. El componente TActionList
  - 12.2.2. Propiedades del objeto TAction
  - 12.2.3. La propiedad Action
  - 12.2.4. Uso de una lista de acciones
- 12.3. Componentes compuestos
  - 12.3.1. Creación de un nuevo marco
  - 12.3.2. Reutilizar el marco en el mismo proyecto
  - 12.3.3. Reutilizar el marco en otros proyectos
  - 12.3.4. Un ejemplo