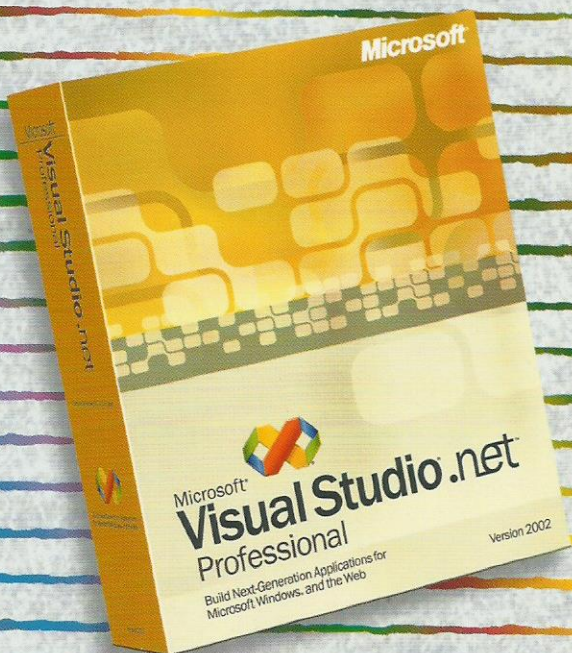


Guía Práctica para usuarios

Microsoft®

Visual Studio .net

Francisco Charste Ojeda





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

3ds max 4	Lenguaje C
Access 2002	Lingo 8
Acrobat 5	MP3
Actualización y mantenimiento del PC	Netscape communicator 6
ASP 3	Office XP
AutoCAD LT 2000	Palm
Banca y bolsa online	Photoshop 6
C# y Microsoft .NET	PHP 4
ContaPlus 2001	PowerPoint 2002
CorelDRAW 10	Premiere 6
Data Warehouse con Business Objects y WebIntelligence	Project 2000
Defensa contra hackers	Red Hat Linux 7
Dreamweaver 4	Técnicas de iluminación en 3ds max 4
Excel 2002	Telefonía móvil digital
Fireworks 4	Tipografía digital
Flash 5	El mejor Shareware y Freeware
GoLive 5	Windows Millennium Edition
JSP	Word 2002
Kylix	XHTML
	XML

NIVELES	Iniciación
	✓ Básico
	✓ Medio
	Avanzado
	Profesional/Experto

TIPO DE LIBRO
Referencia/Aprendizaje

TEMÁTICA
Programación

en línea

Servicio de información
en internet

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

ANAYA
MULTIMEDIA

<http://www.AnayaMultimedia.es>

2335281



ISBN 84-415-1291-4

9 788441 512914

Agradecimientos

Introducción

- Precedentes
- La importancia de un entorno integrado
- Nuevas posibilidades
- Objetivos de este libro

Cómo usar este libro

- Estructura de la guía
- Uso de los ejemplos
- Convenciones tipográficas

1. Instalación

- 1.1. Introducción
- 1.2. Ediciones de Visual Studio.NET
- 1.3. Configuración óptima
- 1.4. Proceso de instalación
- 1.5. Instalación de la plataforma Microsoft.NET

2. Toma de contacto

- 2.1. Introducción
- 2.2. Primera puesta en marcha
 - 2.2.1. La página de inicio
 - 2.2.2. Configuración de inicio
- 2.3. Inicio de un nuevo proyecto
 - 2.3.1. Edición de propiedades
 - 2.3.2. Inserción de componentes
 - 2.3.3. Respuesta a eventos
 - 2.3.4. Ejecución del proyecto
- 2.4. Una aplicación Web
 - 2.4.1. El diseñador de formularios Web
 - 2.4.2. Edición del código
 - 2.4.3. Ejecución del proyecto
- 2.5. Resumen

3. Nos familiarizamos con el entorno

- 3.1. Introducción
- 3.2. Proyectos y elementos de una solución
 - 3.2.1. Objetos de un módulo
 - 3.2.2. El Examinador de objetos
- 3.3. Asistentes diversos
- 3.4. Diseñadores y editores
 - 3.4.1. Diseñadores de formularios
 - 3.4.2. Edición de propiedades
 - 3.4.3. Herramientas disponibles
 - 3.4.4. Otros diseñadores
 - 3.4.5. Edición de código
- 3.5. Otros elementos útiles
 - 3.5.1. El Explorador de servidores
 - 3.5.2. La lista de tareas
 - 3.5.3. La ventana de comandos
- 3.6. Uso de la ayuda
- 3.7. Personalización del entorno
 - 3.7.1. Disposición y comportamiento de las ventanas
 - 3.7.2. Opciones de entorno
- 3.8. Resumen

4. Aplicaciones .NET

- 4.1. Introducción
- 4.2. Esquema general
- 4.3. Estructura de una aplicación .NET
 - 4.3.1. Ensamblados y manifiestos
 - 4.3.2. Ensamblados y dominios de aplicación
 - 4.3.3. Ensamblados privados y compartidos
- 4.4. Ejecución del código
 - 4.4.1. Código intermedio
 - 4.4.2. El sistema común de tipos
 - 4.4.3. Ejecución supervisada
 - 4.4.4. Los compiladores JIT
- 4.5. Información de tipos
- 4.6. Servicios .NET
- 4.7. Resumen

5. C#, un lenguaje de nuestro tiempo

- 5.1. Introducción
- 5.2. Módulos, ensamblados y aplicaciones
 - 5.2.1. Módulos de código
 - 5.2.2. Ensamblados
- 5.3. Ámbitos con nombre
 - 5.3.1. Definición de ámbitos con nombre
 - 5.3.2. Referencias a un ámbito con nombre
 - 5.3.3. Conflictos entre ámbitos con nombre
- 5.4. Clases
 - 5.4.1. Construcción y destrucción de objetos
 - 5.4.2. Constructores de clase
 - 5.4.3. Clases anidadas
 - 5.4.4. Campos de datos
 - 5.4.5. Visibilidad
 - 5.4.6. Métodos
 - 5.4.7. Propiedades
 - 5.4.8. Delegados y eventos
 - 5.4.9. Otros miembros de una clase
- 5.5. Interfaces
 - 5.5.1. Definir una interfaz
 - 5.5.2. Implementar una interfaz
- 5.6. Estructuras de control
- 5.7. Tipos y objetos
- 5.8. Resumen

6. La renovación de Visual Basic

- 6.1. Introducción
- 6.2. Novedades y cambios
- 6.3. Trabajar con ámbitos
- 6.4. Visual Basic orientado a objetos
 - 6.4.1. Definición de una clase
 - 6.4.2. Constructores y destructores
 - 6.4.3. Implementación de interfaces
 - 6.4.4. Derivación de clases
- 6.5. Tipos de datos
- 6.6. Control estructurado de excepciones
- 6.7. Resumen

7. La potencia y flexibilidad de C++

- 7.1. Introducción
- 7.2. Visual C++.NET para todo
- 7.3. Aplicaciones .NET
 - 7.3.1. Acceso a los servicios .NET
 - 7.3.2. Clases recolectadas automáticamente
 - 7.3.3. Punteros con recolección automática
- 7.4. Programación basada en atributos
 - 7.4.1. IDL + C++ = atributos
 - 7.4.2. Otras aplicaciones de los atributos
- 7.5. Mejoras en la ATL y las MFC
- 7.6. Servicios y aplicaciones Web nativos
 - 7.6.1. Servicios Web
 - 7.6.2. Aplicaciones Web
- 7.7. Resumen

8. JScript.NET, no sólo un lenguaje de script

- 8.1. Introducción
- 8.2. Cómo usar JScript.NET
- 8.3. JScript orientado a objetos
 - 8.3.1. Definición de clases
 - 8.3.2. Creación y uso de paquetes
 - 8.3.3. Interfaces
 - 8.3.4. Herencia
- 8.4. Tipos de datos
- 8.5. JScript.NET y ASP.NET
- 8.6. Resumen

9. Desarrollo de aplicaciones Windows

- 9.1. Introducción
- 9.2. Desarrollo de una aplicación simple
 - 9.2.1. Diseño del formulario
 - 9.2.2. Implementación de funcionalidad
 - 9.2.3. Análisis del código

- 9.2.4. En la práctica
 - 9.3. Detalles sobre la aplicación
 - 9.3.1. Puesta en marcha
 - 9.3.2. Información del entorno
 - 9.3.3. Otros aspectos interesantes
 - 9.4. Trabajo con ventanas
 - 9.4.1. Preparación de una ventana marco MDI
 - 9.4.2. Asociación de un menú de opciones
 - 9.4.3. Diseño de la ventana hija MDI
 - 9.4.4. Uniendo las piezas
 - 9.5. Uso de controles
 - 9.6. Resumen
10. Hasta la Web con ASP.NET
- 10.1. Introducción
 - 10.2. La evolución de ASP
 - 10.2.1. Guiones en cualquier lenguaje
 - 10.2.2. Mejora de rendimiento
 - 10.2.3. Separación de diseño y lógica
 - 10.2.4. Enlace entre página y código
 - 10.3. Componentes de servidor
 - 10.3.1. Uso de componentes de servidor
 - 10.3.2. Examen del código HTML en el servidor
 - 10.3.3. Examen del código en el cliente
 - 10.3.4. Componentes de validación
 - 10.4. Creación de controles Web
 - 10.4.1. Creación de un pagelet
 - 10.4.2. Uso de un pagelet
 - 10.5. Módulos de configuración
 - 10.5.1. Edición del archivo web.config
 - 10.5.2. Almacenamiento de datos de aplicación
 - 10.5.3. Recuperando información de configuración
 - 10.6. Resumen
11. Servicios Web
- 11.1. Introducción
 - 11.2. ¿Qué es un servicio Web?
 - 11.2.1. Servicios y aplicaciones
 - 11.2.2. Universalidad de un servicio
 - 11.2.3. Protocolos y lenguajes
 - 11.3. Creación de un servicio Web
 - 11.3.1. Anatomía de un servicio Web
 - 11.3.2. El servicio horario
 - 11.3.3. El módulo asmx
 - 11.3.4. Módulo de descripción del servicio
 - 11.4. Consumo de un servicio Web
 - 11.4.1. Referencias externas
 - 11.4.2. ¿Dónde está el proxy?
 - 11.4.3. Uso del servicio Web desde el consumidor
 - 11.5. Resumen
12. Acceso a datos con ADO.NET
- 12.1. Introducción
 - 12.2. Modelo de objetos ADO.NET
 - 12.2.1. Estructura de un objeto DataSet
 - 12.2.2. Creación de un DataSet a partir de una tabla
 - 12.2.3. Recuperamos la estructura de un DataSet
 - 12.2.4. Control de la conexión
 - 12.2.5. Acceso a los datos
 - 12.2.6. Actualización de los datos
 - 12.3. Enlace de datos e interfaz
 - 12.3.1. Enlace en aplicaciones Web
 - 12.3.2. Enlace en aplicaciones Windows
 - 12.3.3. La colección DataBindings
 - 12.4. Asistentes y diseñadores de Visual Studio.NET
 - 12.4.1. Creación automática de objetos
 - 12.4.2. El asistente para formularios de datos
 - 12.5. Resumen
13. Personalización de Visual Studio.NET
- 13.1. Introducción
 - 13.2. Configuración de botones y menús
 - 13.2.1. Selección de paletas visibles
 - 13.2.2. Modificación de las paletas
 - 13.2.3. Modificación de los menús de opciones

- 13.2.4. Creación de nuevas paletas y menús
- 13.2.5. Opciones diversas
- 13.3. Herramientas externas
- 13.4. Uso de macros
 - 13.4.1. Registro de una nueva macro
 - 13.4.2. Ejecución de la macro
 - 13.4.3. El código de la macro
- 13.5. Resumen

A. Recursos en la red

- A.1. Introducción
- A.2. Lugares en nuestro idioma
- A.3. Lugares en inglés
- A.4. Foros de conversación
- A.5. Búsqueda de recursos

Índice alfabético