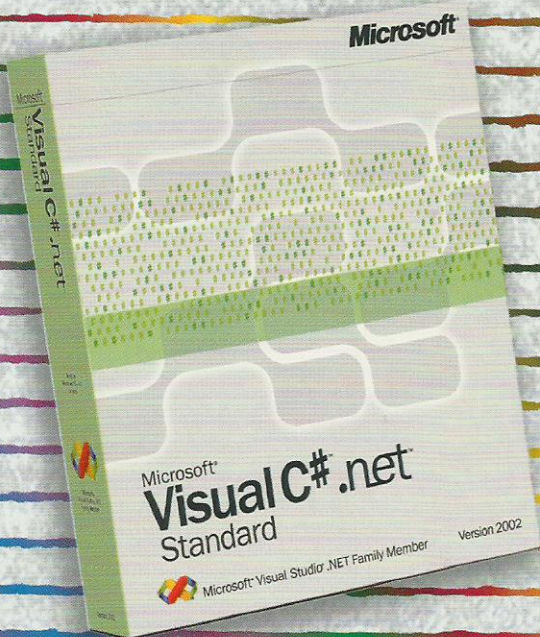


*Guía Práctica
para usuarios*

Visual C# .NET

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

3ds max 4	Open Source
Access 2002	PageMaker 7
Acrobat 5	Photoshop 6
ASP.NET	PHP 4
Comercio electrónico	Pocket PC
ContaPlus 2002	PowerPoint 2002
CorelDRAW 10	Premiere 6
Defensa contra hackers	Principios del diseño Web
DivX	QuarkXPress 5
Dreamweaver 4	Red Hat Linux 7
Excel 2002	Redes Locales
FileMaker Pro 5.5	Softimage XSI 2
Flash MX	Técnicas de retoque con Photoshop
FreeHand 10	Telefonía móvil digital
Internet Explorer 6	Visual Basic .NET
JSP	Visual Studio .NET
LightWave 3D 7	Windows XP Home Edition
Mac OS X	Windows XP Professional
Messenger	Word 2002
MP3	Windows XP. Registro y configuración
Netscape communicator 6	XML

NIVELES	Inicio	TIPO DE LIBRO
	✓ Básico	
	✓ Medio	TEMÁTICA
	Avanzado	
Profesional/Experto		

2335311

ISBN 84-415-1414-3



9 788441 151414



<http://www.AnayaMultimedia.es>

Guía práctica Visual C# .NET

Francisco Charte

<http://www.fcharte.com>

Introducción

- Diez años de evolución tecnológica
- Los desafíos del programador
- Nace la era .NET
- C#, un lenguaje actual
- 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. Conceptos .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. El lenguaje C#
 - 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. Formularios Windows
 - 6.1. Introducción
 - 6.2. Desarrollo de una aplicación simple
 - 6.2.1. Diseño del formulario
 - 6.2.2. Implementación de funcionalidad
 - 6.2.3. Análisis del código
 - 6.2.4. En la práctica
 - 6.3. Detalles sobre la aplicación
 - 6.3.1. Puesta en marcha
 - 6.3.2. Información del entorno

- 6.3.3. Otros aspectos interesantes
- 6.4. Trabajo con ventanas
 - 6.4.1. Preparación de una ventana marco MDI
 - 6.4.2. Asociación de un menú de opciones
 - 6.4.3. Diseño de la ventana hija MDI
 - 6.4.4. Uniendo las piezas
- 6.5. Uso de controles
- 6.6. Resumen
- 7. Gráficos con GDI+
 - 7.1. Introducción
 - 7.2. Estructura de GDI+
 - 7.2.1. Elementos de propósito general
 - 7.2.2. Gráficos vectoriales y 2D
 - 7.2.3. Trabajo con imágenes
 - 7.2.4. Texto e impresión
 - 7.3. Dibujo en formularios Windows
 - 7.3.1. El evento de dibujo
 - 7.3.2. Preparación de un pincel
 - 7.3.3. Dibujo de entidades simples
 - 7.3.4. Relleno de figuras
 - 7.3.5. Inserción de texto
 - 7.4. Lápices y brochas
 - 7.4.1. Tipos de brochas
 - 7.4.2. Atributos de un lápiz
 - 7.5. Trabajo con imágenes
 - 7.5.1. Recuperación de una imagen
 - 7.5.2. Información y manipulación
 - 7.5.3. Visualización de las imágenes
 - 7.6. Caminos y regiones
 - 7.6.1. Creación de un camino
 - 7.6.2. Transformaciones
 - 7.6.3. Creación de una región
 - 7.7. Resumen
- 8. Publicación de información
 - 8.1. Introducción
 - 8.2. Bases del proceso de impresión
 - 8.2.1. Documento de impresión
 - 8.2.2. Superficie de impresión
 - 8.2.3. Composición del documento
 - 8.3. Configuración de impresión
 - 8.3.1. Selección del dispositivo destino
 - 8.3.2. Diseño de página
 - 8.4. Visualización preliminar
 - 8.5. Informes con Crystal Report.NET
 - 8.5.1. Creación del informe
 - 8.5.2. Elementos de diseño
 - 8.5.3. Explotación del informe
 - 8.6. Resumen
- 9. Formularios para la Web
 - 9.1. Introducción
 - 9.2. La evolución de ASP
 - 9.2.1. Guiones en cualquier lenguaje
 - 9.2.2. Mejora de rendimiento
 - 9.2.3. Separación de diseño y lógica
 - 9.2.4. Enlace entre página y código
 - 9.3. Componentes de servidor
 - 9.3.1. Uso de componentes de servidor

- 9.3.2. Examen del código HTML en el servidor
- 9.3.3. Examen del código en el cliente
- 9.3.4. Componentes de validación
- 9.4. Creación de controles Web
 - 9.4.1. Creación de un pagelet
 - 9.4.2. Uso de un pagelet
- 9.5. Módulos de configuración
 - 9.5.1. Edición del archivo web.config
 - 9.5.2. Almacenamiento de datos de aplicación
 - 9.5.3. Recuperando información de configuración
- 9.6. Resumen

- 10. Componentes .NET
 - 10.1. Introducción
 - 10.2. Conceptos y terminología
 - 10.3. Componentes simples
 - 10.3.1. Un componente convertidor
 - 10.3.2. Uso desde una página ASP.NET
 - 10.3.3. Compilación del componente
 - 10.3.4. Instalación en el Cuadro de herramientas
 - 10.4. Conversión en forma de control
 - 10.4.1. Controles Windows
 - 10.4.2. Controles Web
 - 10.5. Controles compuestos
 - 10.5.1. Un formulario prefabricado
 - 10.6. Mejorando el comportamiento de diseño
 - 10.6.1. Declaración de atributos
 - 10.6.2. Editores, convertidores y otros
 - 10.7. 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

Índice alfabético

ERROR: invalidexit
OFFENDING COMMAND: exit

STACK: