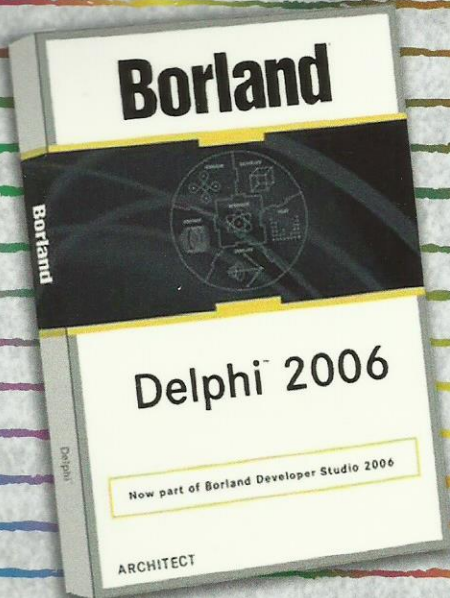


*Guía Práctica
para usuarios*

Delphi 2006

Francisco Charte Ojeda



Las **Guías Prácticas** de Anaya Multimedia son los manuales más útiles que 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 7	JavaScript
Actualización y mantenimiento del PC	Lenguaje C 2006
After Effects	Mac OS X Tiger
Acrobat 7	Marketing en Internet 2006
AutoCAD 2006	MySQL 5
Autoría DVD	Música digital
Comercio electrónico 2006	Office 2003
ContaPlus 2005	Outlook 2003
CorelDRAW 12	PageMaker 7
Creación y diseño Web	Photoshop CS2
Director MX 2004	Photoshop Elements 3
Desarrollo Web con PHP 5 y MySQL	PHP 5
Dreamweaver MX 2004	Pinnacle Studio 9
Enrutadores Cisco	PowerPoint 2003
FacturaPlus 2004	Premiere Pro
Flash MX 2004	Programación en C/C++
FreeHand MX	Project 2003
FrontPage 2003	Redes locales 2006
Google	Seguridad digital y Hackers
HTML 4.1	SQL
Introducción a la informática 2006	Unix
InDesign CS2	Vídeo digital
Java 2	XML

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



<http://www.AnayaMultimedia.es>



Guía práctica Delphi 2006

© Francisco Charte Ojeda

Introducción

Cómo usar este libro

1. Instalación

- 1.1. Introducción
- 1.2. Consideraciones previas
 - 1.2.1. Ediciones de Delphi
 - 1.2.2. Requerimientos de Delphi
- 1.3. Instalación de Delphi

2. El entorno

- 2.1. Introducción
- 2.2. Elementos iniciales
 - 2.2.1. Área de menú y botones
 - 2.2.2. La Página de bienvenida
 - 2.2.3. La Paleta de componentes
 - 2.2.4. El formulario
 - 2.2.5. El Inspector de objetos
 - 2.2.6. El menú principal
 - 2.2.7. Árbol de componentes
- 2.3. El Depósito de objetos
- 2.4. Obtener ayuda
- 2.5. Creación de la interfaz de un programa
 - 2.5.1. La ventana del programa
 - 2.5.2. La rejilla de puntos
 - 2.5.3. Inserción de componentes
 - 2.5.4. Manipulación de los componentes
 - 2.5.5. Modificación de propiedades
 - 2.5.6. Uso de los eventos
 - 2.5.7. Edición de código
 - 2.5.8. Ejecución de un programa
- 2.6. Ventanas acoplables

3. Gestión de proyectos

- 3.1. Introducción
- 3.2. Gestión del proyecto
 - 3.2.1. Personalizar el Depósito de objetos
 - 3.2.2. Uso del Gestor de proyectos
- 3.3. El archivo de proyecto
- 3.4. Archivos de formulario
- 3.5. Módulos de código
- 3.6. Grupos de proyectos

3.7. Otros elementos de un proyecto

4. El lenguaje Delphi

4.1. Introducción

4.2. Estructura general

4.2.1. El punto y el punto y coma

4.2.2. Módulos y la cláusula Uses

4.2.3. Comentarios

4.3. Constantes y variables

4.3.1. Identificadores

4.3.2. Tipos

4.3.3. Declaración de variables

4.3.4. Matrices

4.3.5. Definir nuevos tipos

4.3.6. Constantes y literales

4.4. Ámbito de los identificadores

4.4.1. Identificadores locales

4.4.2. Identificadores globales

4.4.3. Problemas de accesibilidad

4.5. Expresiones

4.5.1. Operadores aritméticos

4.5.2. Operadores relacionales

4.5.3. Operadores lógicos

4.5.4. Otros operadores

4.5.5. Orden de prioridad

4.6. Estructuras de control

4.6.1. Condicionales

4.6.2. Bucles

4.7. Procedimientos y funciones

4.7.1. Definición

4.7.2. Parámetros de entrada

4.7.3. Parámetros de salida

4.8. Fundamentos de orientación a objetos

4.8.1. ¿Qué es un objeto?

4.8.2. Encapsulación

4.8.3. Herencia

4.8.4. Polimorfismo

5. Manipulación de componentes

5.1. Introducción

5.2. Tipos de componentes

5.3. Instalación de un componente

5.4. Propiedades

5.4.1. Acceso a los miembros de un objeto

5.4.2. Posición y dimensiones del componente

5.4.3. Títulos, colores y tipos de letra

5.4.4. Estado visual y de acceso

5.4.5. Orden de acceso a los controles

- 5.4.6. Contenedores y contenidos acoplables
 - 5.5. Eventos
 - 5.5.1. El evento OnClick
 - 5.5.2. Eventos de ratón
 - 5.5.3. Eventos de teclado
 - 5.5.4. Otros eventos
 - 5.6. Métodos
6. Componentes más habituales
- 6.1. Introducción
 - 6.2. Trabajar con el formulario
 - 6.2.1. Aspectos visuales del formulario
 - 6.2.2. Eventos de un formulario
 - 6.2.3. Métodos de un formulario
 - 6.2.4. En la práctica
 - 6.3. Botones
 - 6.3.1. Tecla de acceso rápido
 - 6.3.2. El evento OnClick
 - 6.3.3. Botón por defecto y de cancelación
 - 6.3.4. En la práctica
 - 6.4. Etiquetas de texto
 - 6.4.1. Tamaño del control
 - 6.4.2. Alineación del texto
 - 6.4.3. Otras propiedades de TLabel
 - 6.4.4. En la práctica
 - 6.5. Petición de datos
 - 6.5.1. Longitud del texto
 - 6.5.2. Selección de texto
 - 6.5.3. Texto de sólo lectura y oculto
 - 6.5.4. Otras propiedades de TEdit
 - 6.5.5. Control de la entrada
 - 6.5.6. En la práctica
 - 6.6. Entrada de texto
 - 6.6.1. Barras de desplazamiento
 - 6.6.2. Trabajando con líneas de texto
 - 6.6.3. Otras propiedades de TMemor
 - 6.6.4. En la práctica
 - 6.7. Selección de opciones
 - 6.7.1. En la práctica
 - 6.8. Selección de opciones exclusivas
 - 6.8.1. En la práctica
 - 6.9. Grupos de opciones exclusivas
 - 6.9.1. Opciones existentes y opción activa
 - 6.9.2. En la práctica
 - 6.10. Listas de elementos
 - 6.10.1. Contenido de la lista
 - 6.10.2. Elementos seleccionados
 - 6.10.3. Otras propiedades de TListBox

- 6.10.4. En la práctica
- 6.11. Listas desplegables
 - 6.11.1. En la práctica
- 6.12. Controles contenedores
 - 6.12.1. Alineación del contenedor
 - 6.12.2. Elementos de realce
 - 6.12.3. En la práctica
- 6.13. Barras de desplazamiento
 - 6.13.1. Límites y posición de la barra
 - 6.13.2. Incrementos grandes y pequeños
 - 6.13.3. En la práctica
- 6.14. Elementos gráficos
 - 6.14.1. Figura a dibujar
 - 6.14.2. Brocha y lápiz
 - 6.14.3. En la práctica
- 6.15. Imágenes y mapas de bits
 - 6.15.1. Mostrar imágenes contenidas en archivos
 - 6.15.2. La superficie de dibujo
 - 6.15.3. En la práctica
- 6.16. Eventos periódicos
 - 6.16.1. En la práctica
- 6.17. Construcción y uso de menús
 - 6.17.1. Diseño de un menú principal
 - 6.17.2. Construcción de un menú emergente
 - 6.17.3. En la práctica
- 7. Depuración y excepciones
 - 7.1. Introducción
 - 7.2. Proceso de depuración
 - 7.2.1. Estado de ejecución
 - 7.2.2. Ejecución paso a paso
 - 7.2.3. Puntos de parada
 - 7.2.4. Inspección de valores y evaluación de expresiones
 - 7.2.5. Pila de llamadas
 - 7.3. Control de excepciones
 - 7.3.1. La construcción Try/Except
 - 7.3.2. Clases de excepciones
 - 7.3.3. En la práctica
- 8. Uso de múltiples ventanas
 - 8.1. Introducción
 - 8.2. Trabajo con múltiples formularios
 - 8.2.1. El formulario principal del programa
 - 8.2.2. Formularios creados automáticamente y formularios disponibles
 - 8.2.3. Visualización de un formulario
 - 8.2.4. Formularios MDI
 - 8.3. Cuadros de diálogo de uso común

- 8.3.1. Abrir y guardar archivos
- 8.3.2. Tipos y atributos de letra
- 8.3.3. Selección de colores
- 8.3.4. Opciones de impresión y configuración de impresora
- 8.3.5. Búsquedas y sustituciones
- 8.4. En la práctica
 - 8.4.1. Diseño del formulario principal
 - 8.4.2. Diseño de la ventana hija
 - 8.4.3. El código de la ventana principal
 - 8.4.4. El código de la ventana hija
 - 8.4.5. Probando el programa
- 9. Trabajo con bases de datos
 - 9.1. Introducción
 - 9.2. Agregar Database Desktop al menú Tools
 - 9.3. Gestión de alias
 - 9.3.1. Creación de un nuevo alias
 - 9.3.2. Modificación y eliminación de alias
 - 9.4. Creación de una tabla
 - 9.4.1. Definición de los campos de la tabla
 - 9.4.2. Propiedades de la tabla
 - 9.4.3. Índices
 - 9.4.4. Guardar la tabla
 - 9.5. Modificar la estructura de una tabla
 - 9.6. Editar el contenido de una tabla
 - 9.6.1. Edición de datos
 - 9.6.2. Columnas no accesibles
 - 9.7. Consultas
 - 9.7.1. Construcción de una consulta QBE
 - 9.7.2. Construcción de una consulta SQL
- 10. Componentes enlazados a datos
 - 10.1. Introducción
 - 10.2. Edición de una tabla
 - 10.2.1. Establecer un enlace con la tabla
 - 10.2.2. El editor de campos de TTable
 - 10.2.3. Inserción de los controles de edición
 - 10.2.4. Navegación por los datos
 - 10.3. Tablas y consultas
 - 10.3.1. El componente TTable
 - 10.3.2. El componente TQuery
 - 10.3.3. El componente TDataSource
 - 10.4. Controles enlazados a datos
 - 10.4.1. Mostrar y editar datos
 - 10.4.2. Datos lógicos y botones de radio
 - 10.4.3. Textos extensos e imágenes
 - 10.4.4. Listas y listas combinadas
 - 10.4.5. Rejillas de datos

- 10.4.6. Rejillas de controles
- 10.5. Acceso programático a los datos
 - 10.5.1. El objeto TField
 - 10.5.2. Métodos de TTable

11. Componentes avanzados

- 11.1. Introducción
- 11.2. Valores discretos y rangos
 - 11.2.1. Marcas de posición
 - 11.2.2. Selección de rangos
 - 11.2.3. En la práctica
- 11.3. Curso de un proceso
 - 11.3.1. En la práctica
- 11.4. Incrementar y reducir valores
 - 11.4.1. Otras propiedades de TUpDown
 - 11.4.2. En la práctica
- 11.5. Cabeceras redimensionables
 - 11.5.1. Propiedades de un objeto THeaderSection
 - 11.5.2. Edición de la propiedad Sections
 - 11.5.3. Eventos de THeaderControl
 - 11.5.4. En la práctica
- 11.6. Barras de estado
 - 11.6.1. El objeto TStatusPanel
 - 11.6.2. Otras propiedades de TStatusBar
 - 11.6.3. Eventos de TStatusBar
 - 11.6.4. Edición de la propiedad Panels
 - 11.6.5. En la práctica
- 11.7. Ventanas multipágina
 - 11.7.1. Gestión de las páginas en la etapa de diseño
 - 11.7.2. Propiedades de TPageControl
 - 11.7.3. Propiedades de TTabSheet
 - 11.7.4. Gestión de las páginas durante la ejecución
 - 11.7.5. En la práctica
- 11.8. Almacenes de imágenes
 - 11.8.1. Asignación de imágenes durante el diseño
 - 11.8.2. Asignación de imágenes mediante código
 - 11.8.3. Obtener imágenes de un TImageList
 - 11.8.4. En la práctica
- 11.9. Listas jerárquicas
 - 11.9.1. Definir elementos en la fase de diseño
 - 11.9.2. Definir elementos durante la ejecución
 - 11.9.3. Propiedades de TTreeView
 - 11.9.4. Propiedades de TTreeNode
 - 11.9.5. Métodos de TTreeView
 - 11.9.6. Métodos de TTreeNode
 - 11.9.7. En la práctica
- 11.10. El control TListView
 - 11.10.1. Propiedades de TListView

- 11.10.2. Propiedades de TListItem
- 11.10.3. Métodos de TListView
- 11.10.4. Métodos de TListItem
- 11.10.5. Definición de columnas
- 11.10.6. En la práctica
- 11.11. Texto con formato
 - 11.11.1. Atributos por defecto y de selección
 - 11.11.2. Atributos de párrafo
 - 11.11.3. Métodos de TRichEdit
 - 11.11.4. En la práctica
- 11.12. Barras de botones
 - 11.12.1. Inserción de botones
 - 11.12.2. Propiedades de TToolBar
 - 11.12.3. Propiedades de TToolButton
 - 11.12.4. 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

Índice alfabético