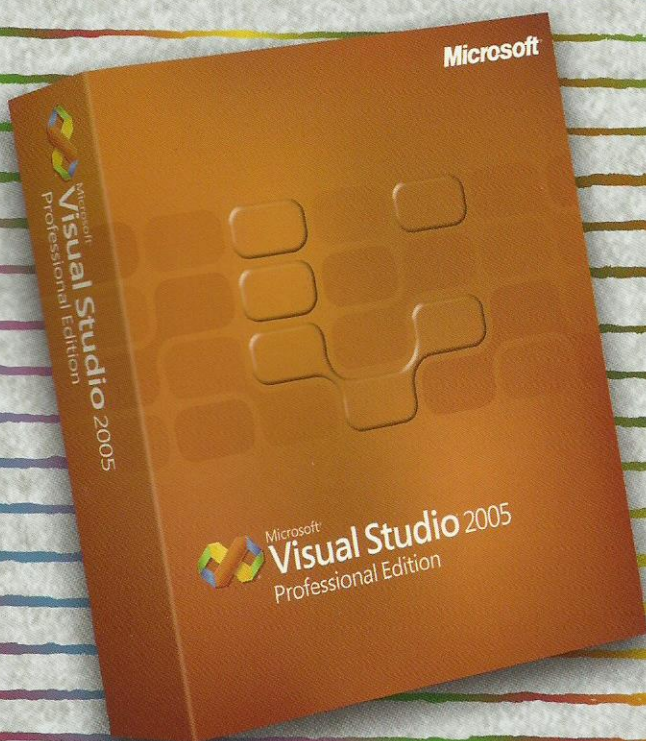


*Guía Práctica
para usuarios*

Microsoft®

Visual Studio 2005

Francisco Charte Ojeda



ANAYA
MULTIMEDIA



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	Mac OS X Tiger
Actualización y mantenimiento del PC	Marketing en Internet 2006
Acrobat 7	MySQL 5
AutoCAD 2006	Música digital
Autoría DVD	Nero 7
Comercio electrónico 2006	Office 2003
CorelDRAW 12	OpenOffice 2.0
Creación y diseño Web	Outlook 2003
Delphi 2006	PageMaker 7
Desarrollo Web con PHP 5 y MySQL	Photoshop CS2
Director MX 2004	Photoshop Elements 3
Dreamweaver 8	PHP 5
Enrutadores Cisco	Pinnacle Studio 10
Flash 8	PowerPoint 2003
FreeHand MX	Premiere Pro
FrontPage 2003	Programación en C/C++
Google	Project 2003
HTML 4.1	Redes locales 2006
Introducción a la informática 2006	Seguridad digital y Hackers
InDesign CS2	SQL
Java 2	Unix
JavaScript	Vídeo digital
Lenguaje C 2006	XML

NIVELES	Iniciación
	✓ Básico
	✓ Medio
	Avanzado
	Profesional/Experto

TIPO DE LIBRO
Referencia/Aprendizaje

TEMÁTICA
Programación

2335418



<http://www.AnayaMultimedia.es>

Guía práctica Visual Studio 2005

© Francisco Charte Ojeda

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 2005

1.3. Configuración óptima

1.4. Proceso de instalación

1.5. Instalación de la documentación

2. Toma de contacto

2.1. Introducción

2.2. Primera puesta en marcha

2.2.1. Configuración inicial del entorno

2.2.2. La página 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. Familiarizándonos 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. Versiones de la plataforma .NET
 - 4.8. 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 espacios de nombres
 - 5.3.2. Referencias a un espacio de nombres
 - 5.3.3. Conflictos entre espacios de nombres
 - 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
 - 5.7.1. Tipos anulables
 - 5.7.2. Tipos genéricos
- 5.8. Resumen

- 6. La renovación de Visual Basic
 - 6.1. Introducción
 - 6.2. Novedades y cambios
 - 6.3. Trabajar con espacios de nombres
 - 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. Otros aspectos sobre tipos de datos
 - 6.7.1. Propiedades y delegados
 - 6.7.2. Sobrecarga de operadores
 - 6.7.3. Tipos anulables
 - 6.7.4. Tipos genéricos
 - 6.8. El espacio de nombres My
 - 6.9. Resumen

- 7. La potencia y flexibilidad de C++
 - 7.1. Introducción
 - 7.2. Visual C++ 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. Páginas maestras
 - 10.4.1. Diseño de una página maestra
 - 10.4.2. Uso de una página maestra
 - 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 datos
 - 12.4.1. Manipulación de bases de datos
 - 12.4.2. Orígenes de datos
- 12.5. Resumen

13. Personalización de Visual Studio

- 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

Índice alfabético