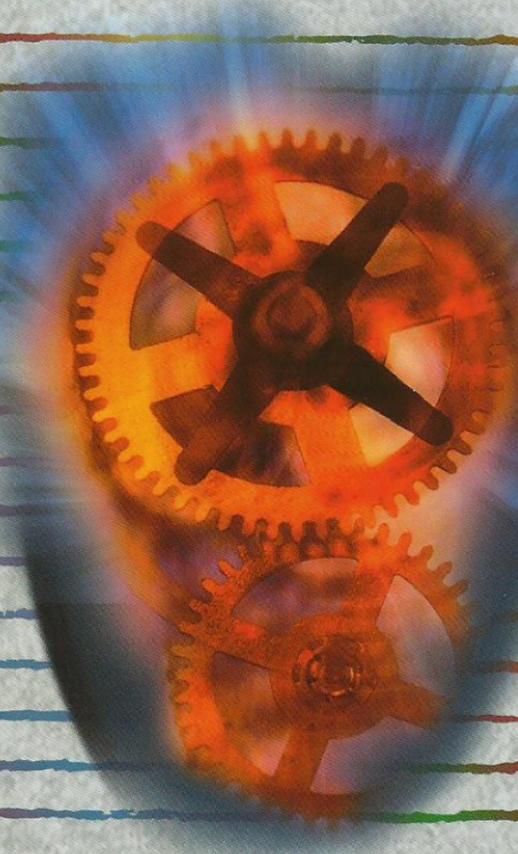


*Guía Práctica
para usuarios*

Microsoft®

Visual C# 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 8	MySQL 5
ActionScript 2.0 para Flash 8	Música digital
ASP.NET 2.0	Office 2003
AutoCAD 2006	OpenOffice 2.0
Autoría DVD	PageMaker 7
Comercio electrónico 2006	Photoshop CS2
CorelDRAW X3	Photoshop Elements 3
Delphi 2006	PHP 5
Director MX 2004	Pinnacle Studio 10
Dreamweaver 8	PowerPoint 2003
Encore DVD 2.0	Premiere Pro 2.0
Fireworks 8	Programación en C/C++
Flash 8	Redes locales 2006
FreeHand MX	Seguridad digital y Hackers
Google	SP ContaPlus 2006
HTML 4.1	SP NominaPlus 2006
Illustrator CS2	SP FacturaPlus 2006
Introducción a la informática 2006	SQL Server 2005
InDesign CS2	Unix
JavaScript	Vídeo digital
Lenguaje C 2006	Visual Basic 2005
Mac OS X Tiger	Visual Studio 2005
Marketing en Internet 2006	XML

NIVELES	Iniciación	TIPO DE LIBRO
	✓ Básico	Referencia/Aprendizaje
	✓ Medio	
	Avanzado	TEMÁTICA
Profesional/Experto	Lenguajes de programación	



<http://www.AnayaMultimedia.es>



9 788441 520837

Guía práctica Visual C# 2005

© Francisco Charte Ojeda

Introducción

- Quince 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 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. 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. Versiones de la plataforma .NET
 - 4.8. 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. Espacios de nombres
 - 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
- 5.8. Documentación automática del código
- 5.9. Novedades de C# 2.0
- 5.10. 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
 - 6.5.1. Miembros comunes
 - 6.5.2. Otros componentes
- 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
 - 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. Páginas maestras
 - 9.4.1. Diseño de una página maestra
 - 9.4.2. Uso de una página maestra
 - 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 Windows 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 datos

- 12.4.1. Manipulación de bases de datos
- 12.4.2. Orígenes de datos
- 12.5. Resumen

A. Uso de los Starter Kits

- A.1. Introducción
- A.2. Crear un protector de pantalla
 - A.2.1. Documentación del proyecto
 - A.2.2. Opciones de línea de comandos
 - A.2.3. El formulario del salvapantallas
 - A.2.4. El formulario de configuración
 - A.2.5. Otros elementos del proyecto
- A.3. La colección de películas
- A.4. Resumen

Índice alfabético