

# PROGRAMACION CON DELPHI

Francisco Charte



INCLUYE  
DISQUETE



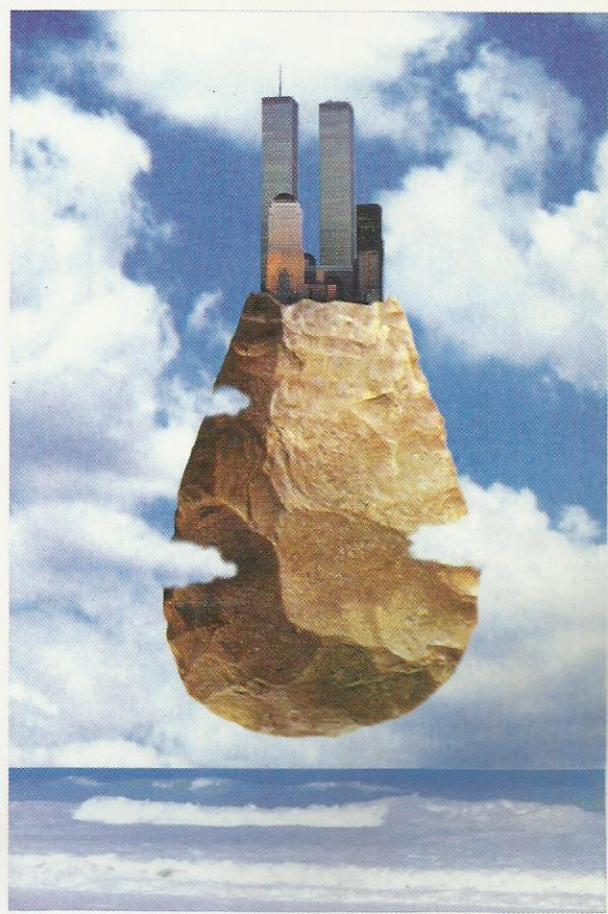
Conozca  
el lenguaje  
Object Pascal



Domine  
el entorno  
de desarrollo  
de Delphi



Aprenda  
a utilizar todos  
sus controles  
y componentes



# PROGRAMACION CON DELPHI

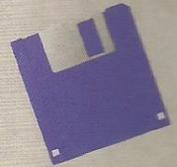
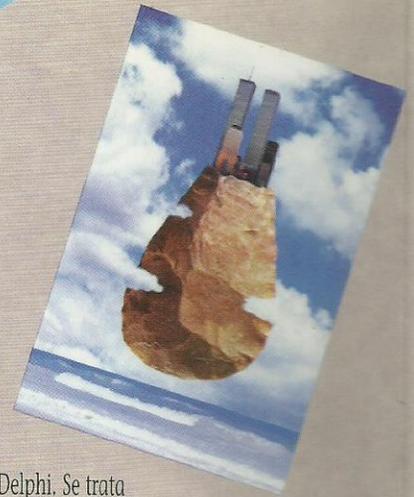
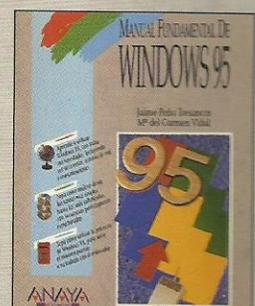
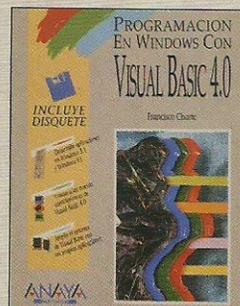
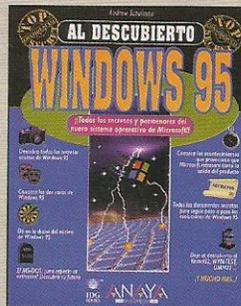
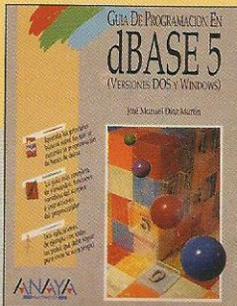
Delphi ha revolucionado el desarrollo de aplicaciones Windows, basándose en un potente lenguaje orientado a objetos, un entorno eficiente y de fácil aprendizaje y un conjunto de componentes reutilizables muy completo. En **Programación con Delphi** aprenderá a desarrollar aplicaciones Windows paso a paso, partiendo del aprendizaje de cada uno de los controles que incorpora esta herramienta de desarrollo.

En la primera parte de este libro podrá conocer el lenguaje Object Pascal, que es la base de Delphi. Se trata del conocido Pascal de Borland, que en esta nueva versión incorpora características tales como un nuevo modelo de definición de objetos, la posibilidad de identificación de tipos en tiempo de ejecución, el control de excepciones, etc. La segunda parte de **Programación con Delphi** trata sobre el entorno de desarrollo, conteniendo toda la información necesaria para saber cómo manipular fichas y componentes, escribir código, generar un ejecutable, depurar un programa y mucho más. El resto de los capítulos están dedicados al tratamiento de los controles y componentes de Delphi, que se han agrupado según su funcionalidad. A partir del conocimiento de los controles más básicos, pasará a conocer aspectos tales como:

- El Interfaz de Documento Múltiple.
- El portapapeles de Windows.
- Técnicas de arrastrar y soltar.
- Establecimiento de conversaciones DDE.
- Acceso al API de Windows y otras librerías de enlace dinámico.

A lo largo de este libro se proponen multitud de pequeños programas de ejemplo, cuya finalidad es mostrarle en la práctica aquellos conocimientos teóricos adquiridos en cada capítulo.

## OTRAS OBRAS DE INTERES



**INCLUYE  
DISQUETE**



- 1 Introducción
  - Programación en Windows
  - Alcance del libro
- 2 Conceptos
  - Modelo de trabajo
  - Ejecutables Delphi
  - Estructura del libro
- 3 Estructura
  - Cuerpo de un programa
  - Uso de WinCrt
  - Comentarios
  - Declaraciones
  - Ámbito
  - Módulos
- 4 Tipos de datos y operadores
  - Constantes y variables
  - Funciones
  - Matrices
  - Tipos definidos por el usuario
  - Punteros
  - Moldeadores de tipo
  - Operadores
- 5 Estructuras de control
  - Expresiones condicionales
  - Sentencias condicionales
  - Bucles
  - Transferencias de control
- 6 Procedimientos y funciones
  - Estructurar el código
  - Definición de procedimientos y funciones
  - Variables de procedimiento
  - Procedimientos y funciones de Object Pascal
- 7 Módulos
  - Estructura de un módulo
  - Compilación de un módulo
  - Un módulo de funciones estadísticas
- 8 Programación orientada a objetos
  - ¿Qué es un objeto?
  - Encapsulación
  - Una clase simple
  - Partes públicas, privadas y protegidas
  - Constructores y destructores
  - Métodos de clase
  - El objeto Self
  - Herencia
  - Polimorfismo
  - Objetos y propiedades
- 9 Errores y excepciones
  - ¿Qué es una excepción?
  - Bloques que pueden generar excepciones
  - Clases de excepciones
  - Dirección de la excepción
  - El tipo Exception
  - Generar excepciones
  - Liberación de recursos
- 10 Entorno de Delphi
  - La ventana principal
  - La ficha
  - El Inspector de objetos
  - El Visualizador de objetos
  - El botón derecho del ratón

- Personalización del entorno de Delphi
- 11 Diseño de fichas
  - Características de una ficha
  - Manipulación de componentes
  - Análisis del código
  - Archivos DFM
  - Propiedades de TForm
  - Eventos de TForm
  - Métodos de TForm
- 12 Edición de código
  - Elementos en la ventana de edición
  - Movimiento por el código
  - Búsquedas y sustituciones
  - Borrar código
  - Deshacer y rehacer
  - Trabajo con varios archivos
  - Bloques de texto
  - Otras operaciones
  - Utilización de macros
- 13 Gestión de proyectos
  - Listas de componentes
  - Opciones del proyecto
  - Modificación manual del proyecto
- 14 Compilación, ejecución y depuración
  - Compilación del proyecto
  - Ejecución
  - Depuración
- 15 Edición de imágenes
  - Creación de un nuevo archivo
  - Edición de un mapa de bits
  - Edición de un cursor
  - Edición de un icono
  - Archivos de recursos
  - Modificación de un archivo existente
- 16 Controles más habituales
  - Etiquetas de texto
  - Entrada de datos
  - Entrada de texto
  - Botones
  - Cajas de selección
  - Botones de radio
  - Grupos de botones de radio
  - Listas de datos
  - Listas combinadas
  - Barras de desplazamiento
  - Realzar la interfaz
  - Eventos periódicos
  - Mejorando la entrada de datos
  - Gestión de los componentes de una ficha
- 17 Proyectos multificha
  - Cuándo no es necesaria una ficha
  - Gestión de múltiples fichas
  - Mostrar una ficha
  - Reutilizar fichas
  - Creación dinámica de fichas
- 18 Cuadros de diálogo de uso común
  - Cargar y salvar archivos
  - Tipos de letra
  - Colores
  - Impresión
  - Búsquedas y sustituciones

- Un ejemplo
- 19 Menús
  - Creación de un menú de ficha
  - Creación de un menú emergente
  - Opciones visibles, activas y marcadas
  - El código de las opciones
  - Combinación de menús
  - Añadir opciones en tiempo de ejecución
  - Un ejemplo
- 20 Gráficos
  - Entidades gráficas simples
  - Mostrar imágenes
  - Dibujar en tiempo de ejecución
  - Trabajo con mapas de bits
  - Gráficos en botones
  - La pantalla
- 21 Impresión
  - El tipo TPrinter
  - Impresión de fichas
  - Impresión de texto
- 22 Trabajo con archivos
  - Unidades, directorios y archivos
  - Entrada y salida de información
- 23 MDI
  - La ventana principal
  - Ventanas hija
  - Gestión de las ventanas hija
  - Un ejemplo
- 24 Portapapeles
  - El objeto Clipboard
- 25 DDE
  - Terminología
  - Creación de un servidor DDE
  - Creación de un cliente DDE
  - DDE y el portapapeles
- 26 OLE
  - Terminología
  - El componente OleContainer
- 27 Arrastrar y soltar
  - Arrastrar un objeto
  - Un ejemplo
- 28 El API de Windows
  - Flexibilidad contra facilidad
  - ¿Qué nos ofrece la API de Windows?
  - Funciones en otras DLL
  - Parámetros y objetos Delphi
  - Funciones CallBack
- 29 Otros controles
  - Desplazamiento de áreas
  - Áreas de dibujo
  - Cabeceras
  - Fichas con varias páginas
  - Rejillas de datos
  - Listas jerárquicas
  - Controles de ejemplo