

- 1 Introducción
 - Programación en Windows
 - Alcance del libro
 - Instalación del CD-ROM
- 2 Conceptos y estructura del lenguaje
 - Modelo de trabajo
 - Ejecutables C++ Builder
 - Estructura del lenguaje
 - Cuerpo de un programa
 - Mostrar mensajes y solicitar datos
 - Comentarios
 - Declaraciones
 - Ámbito
 - Módulos
- 3 Tipos de datos y operadores
 - Constantes y variables
 - Trabajo con caracteres
 - Matrices
 - Tipos definidos por el usuario
 - Punteros
 - Moldeadores de tipo
 - Operadores
 - Resumen
- 4 Estructuras de control y funciones
 - Expresiones condicionales
 - Sentencias condicionales
 - Bucles
 - Transferencias de control
 - Funciones
 - Estructurar el código
 - Definición de funciones
 - Punteros a funciones
 - Módulos
 - Estructura de un módulo
 - Compilación de un módulo
 - Un módulo de funciones estadísticas
 - Resumen
- 5 Programación orientada a objetos
 - ¿Qué es un objeto?
 - Encapsulación
 - Una clase simple
 - Partes públicas, privadas y protegidas
 - Constructores y destructores
 - Miembros estáticos
 - El objeto this
 - Herencia
 - Polimorfismo
 - Más sobre constructores
 - Sobrecarga
 - Ámbitos con nombre o namespaces
 - Objetos y propiedades
- 6 Errores y excepciones
 - ¿Qué es una excepción?
 - Bloques que pueden generar excepciones
 - Clases de excepciones
 - La clase Exception
 - Generar excepciones
- 7 Entorno de C++ Builder
 - La ventana principal
 - La ficha
 - El Inspector de objetos

- El Depósito de objetos
- Personalización del entorno de C++ Builder
- Diseño de fichas
- Edición de código
- Gestión de proyectos
- Compilación, ejecución y depuración
- Edición de imágenes
- El Explorador de bases de datos
- Resumen
- 8 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
 - Resumen
- 9 Componentes Windows 95
 - Mejora de la entrada de texto
 - Barras de estado
 - Selección de valores discretos y rangos
 - Estado de un proceso
 - Incremento y decremento de un valor
 - Teclas de acceso rápido
 - Cabeceras configurables
 - Fichas con múltiples páginas
 - Pestañas sin páginas
 - Contenedores de imágenes
 - Visualización de datos en forma de árbol
 - Visualización de datos en forma de lista
 - Resumen
- 10 Proyectos multificha
 - Cuándo no es necesaria una ficha
 - Gestión de múltiples fichas
 - Mostrar una ficha
 - Reutilizar fichas
 - Creación dinámica de fichas
 - Cuadros de diálogo de uso común
 - Cargar y salvar archivos
 - Tipos de letra
 - Colores
 - Impresión
 - Búsquedas y sustituciones
 - Un ejemplo
 - Resumen
- 11 Trabajo con 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

- Resumen
- 12 Gráficos
 - Entidades gráficas simples
 - Mostrar imágenes
 - Dibujar en tiempo de ejecución
 - Trabajo con mapas de bits
 - Gráficos en botones
 - La pantalla
- 13 Impresión
 - El tipo TPrinter
 - Impresión de fichas
 - Un ejemplo
 - Resumen
- 14 Trabajo con archivos
 - Unidades, directorios y archivos
 - Entrada y salida de información
 - Resumen
- 15 Interfaz de múltiples documentos
 - La ventana principal
 - Ventanas hija
 - Gestión de las ventanas hija
 - Un ejemplo
- 16 Comunicación entre aplicaciones
 - El portapapeles
 - Intercambio dinámico de datos
 - Enlace e inserción de objetos
 - Resumen
- 17 Arrastrar y soltar
 - Arrastrar un objeto
 - Un ejemplo
 - Arrastrar y soltar y el Explorador de Windows
- 18 Acceso a la API de Windows
 - Flexibilidad contra facilidad
 - ¿Qué nos ofrece la API de Windows?
 - Funciones en otras DLL
 - Parámetros y objetos C++ Builder
 - Funciones CallBack
 - Convenciones de llamada
 - Resumen
- 19 Fundamentos de tratamiento de datos
 - Acceso a bases de datos
 - Bases de datos y C++ Builder
 - Conceptos generales
 - El Gestor local de bases de datos
 - Directorios y alias
 - Creación de una tabla
 - Operaciones con tablas
 - Consultas QBE
 - Sentencias SQL
 - Resumen
- 20 Controles de acceso a bases de datos
 - Fundamentos generales
 - Acceso a una tabla
 - El componente TDataSource
 - Controles de bases de datos
 - Activación de la tabla
 - Navegación por los datos
 - Resultado
 - Consultas en lugar de tablas
 - Otros controles de datos
 - Módulos de datos

- Resumen
- El componente TTable
 - Tablas y bases de datos
 - El componente TDatabase
 - Bases, tablas y alias disponibles
 - Múltiples sesiones
 - Apertura y cierre de la tabla
 - Información sobre la tabla
 - Campos disponibles en tiempo de ejecución
 - Recorrer los registros
 - Métodos de edición
 - Trabajo con índices
 - Filtros y búsquedas
 - Eventos de TTable y TQuery
 - Definición programática de tablas
- Trabajando con consultas
 - Ejecución de comandos
 - Trabajo con parámetros
- Resumen
- 21 Creación de informes
 - Funcionamiento de Quick Reports
 - El componente TQuickReport
 - Secciones del informe
 - Contenido del informe
 - Uso de imágenes en los informes
 - Agrupación de datos en un informe
 - Informes maestro/detalle
 - Resumen
- 22 Controles Internet
 - La clase Variant
 - Lectura de correo electrónico
 - Envío de correo electrónico
 - Grupos de discusión
 - Transferencia de archivos
 - Transferencia de páginas Web
 - Resumen
- 23 Otros componentes
 - Desplazamiento de áreas
 - Áreas de dibujo
 - Rejillas de datos
 - Multimedia
 - Resumen
- 24 Fundamentos de creación de componentes
 - Desarrollo no visual
 - Creación de un componente
 - Instalación de un componente
 - Definición de propiedades
 - Definición de eventos
 - Definición de métodos
 - Componentes visuales
 - Componentes gráficos
 - Nomenclatura
 - Iconos y ayuda para los componentes
 - Más sobre propiedades
 - Más sobre eventos
 - Editores de propiedades
 - Resumen