

1. Introducción
  - Entornos de programación visuales
  - Visual Basic
  - Instalación del CD-ROM
2. Estructura de un programa Visual Basic
  - Cuestiones de ámbito
  - Formularios
  - Propiedades
  - Eventos y métodos
  - Funciones y procedimientos
  - Proyectos
  - Programación estructurada
  - Clases y objetos
  - Controles Visual Basic
3. Visual Basic 5.0
  - Menú y barra de botones
  - Uso del botón derecho del ratón
  - El formulario
  - La ventana de propiedades
  - La paleta de herramientas
  - Asociar código a eventos
  - La ventana de proyecto
  - Nuestro primer programa Visual Basic
  - Ejecución y parada de un programa
  - Generación de un ejecutable
4. Constantes, variables y expresiones
  - Tipos de datos
  - Definición de variables en Visual Basic
  - Nomenclatura de las variables
  - Tipo por defecto
  - Jugando con variables
  - Problemas de ámbito
  - Modificación del tipo por defecto
  - Conversiones entre tipos
  - Operadores
  - Trabajo con números
  - Trabajo con cadenas
  - Trabajo con fechas
  - Trabajo con Variant
  - Matrices
  - Constantes
  - Definición de tipos
5. Controles estándar
  - Etiquetas de texto
  - Resumen de propiedades de Label
  - Entrada de texto
  - Grupos de controles
  - Botones
  - El control CheckBox
  - El control OptionButton
  - Uso de listas
  - Listas combinadas
  - Barras de desplazamiento
  - Programación de eventos periódicos
  - Uso de líneas y polígonos
  - Mejorando la entrada de datos
  - Matrices de controles
6. Uso de un menú de opciones
  - Elementos de un menú de opciones
  - Creación de un menú
  - Nuestro primer menú

- Asignación de código a opciones de menú
- Menús emergentes
- 7. Estructuras de control
  - Estructuras de decisión
  - Bucles
  - Referencias múltiples a un objeto
  - Procedimientos y funciones
- 8. Formularios y cuadros de diálogo
  - Inserción de múltiples formularios
  - Cuadros de diálogo de uso común
- 9. Programación orientada a objetos
  - Terminología
  - Trabajo con objetos
  - Definición de clases
  - Herencia y polimorfismo
  - Encapsulación de la API de Windows
  - Los formularios también son objetos
  - Colecciones de objetos
  - Uso del generador de clases
  - Clases abstractas e interfaces
  - Programar eventos
  - Resumen
- 10. Control de errores
  - Activar la detección de errores
  - Información sobre un error
  - Generación de errores
- 11. Depuración
  - Interrupción de un programa
  - Ejecución paso a paso
  - Inspección de variables
  - Ejecución inmediata
  - Seguimiento de llamadas
  - Modificación de código durante la depuración
- 12. Gráficos
  - Visualización de gráficos
  - Paletas de botones
  - Gráficos en tiempo de ejecución
  - El objeto Screen
  - Un programa de dibujo
- 13. Interfaz de documento múltiple
  - Un formulario MDI
  - Poniendo un poco de orden
  - La colección de formularios
  - Una aplicación MDI
- 14. Ficheros
  - Ficheros de texto
  - Ficheros de registros
  - Ficheros binarios
  - Manipulación de directorios y archivos
  - Controles para acceso a archivos
- 15. Multimedia
  - Dispositivos MCI
  - Propiedades de MMControl
  - Apertura de un dispositivo
  - Obtención de información
  - Comandos generales
  - Notificaciones y esperas
  - Actualización temporal de información
  - Interfaz con el usuario
  - Reproducción de archivos de audio y MIDI
  - Reproducción de audio en CD

- Reproducción de vídeo digital
- 16. El portapapeles
  - Copiar información en el portapapeles
  - Pegar información desde el portapapeles
  - Limpiar el portapapeles
  - Uso del portapapeles
- 17. Intercambio dinámico de datos
  - Conversaciones DDE
  - DDE por medio del portapapeles
  - Uso de métodos y eventos
  - El programa VisorDDE
  - Conversación como origen
  - El programa CalculoPrestamos
  - El programa ComparaPrestamos
- 18. Enlace e inserción de objetos
  - Terminología OLE
  - El control OLE
  - Automatización OLE
  - Servidores de automatización OLE
- 19. Arrastrar y soltar
  - Objetos origen y destino
  - Arrastrar y soltar en Visual Basic
  - El programa BarraBotones
- 20. Impresión
  - El objeto Printer
  - La colección Printers
  - Métodos de impresión
  - El programa MiniEditor
- 21. Acceso a la API de Windows
  - Funciones en la API de Windows
  - El Visor de texto de la API
  - 16 y 32 bits
  - El programa Joystick
  - Direcciones de funciones
- 22. Ayuda en sus aplicaciones
  - Herramientas necesarias
  - Nuestro primer archivo de ayuda
  - Múltiples páginas
  - Ventanas emergentes
  - Títulos
  - Palabras clave
  - Título de la ventana de ayuda
  - Gráficos en la ayuda
  - Ayuda en secuencia
  - Encabezados de página
  - Múltiples ventanas
  - Ejecución de WINHELP
- 23. Otros controles Visual Basic
  - Comunicaciones serie
  - Marcadores analógicos
  - Mejora de la entrada de texto
  - Contenedores de imágenes
  - Barras de botones
  - Un pequeño editor de texto
  - Barras de estado
  - Selección de valores discretos
  - Visualización de datos en forma de árbol
  - Información del sistema
  - Comunicaciones TCP/IP
- 24. Bases de datos
  - Bases de datos y Visual Basic

- El control Data
- Controles de datos
- Estructura de una base de datos
- Modificación de la estructura
- Creación de una base de datos
- Acceso a los datos de una base
- El programa BDDRevistas
- 25. Extensión de Visual Basic
  - Creación de un complemento
  - Activación de una extensión
  - El objeto VBIDE.VBE
  - Añadir opciones al menú Complementos
  - Operaciones con archivos
  - Depuración de objetos de extensión
  - Vistas de bases de datos
  - Resumen
- 26. Archivos de recursos
  - Creación de un archivo de recursos
  - Añadir al proyecto un archivo de recursos
  - Obtención de un recurso
  - Uso de archivos de recursos
- 27. Fundamentos de creación de controles ActiveX
  - Creación de un control
  - Definición de propiedades
  - Definición de eventos
  - Definición de métodos
  - Controles visuales
  - Controles gráficos
  - Iconos y ayuda para los controles
  - Más sobre propiedades
  - Páginas de propiedades
  - Resumen