

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