

- Introducción
- Cómo usar este libro
- 1. Instalación
 - Introducción
 - Consideraciones previas
 - Versiones de Delphi 3.0
 - Requirimientos de Delphi 3.0
 - Instalación de Delphi 3.0
 - Instalación de Delphi 1.02
- 2. El entorno
 - Introducción
 - Elementos iniciales
 - Ventana principal
 - La paleta de componentes
 - La ficha
 - El Inspector de objetos
 - El menú de Delphi
 - El menú File
 - El menú Edit
 - El menú Search
 - El menú View
 - El menú Project
 - El menú Run
 - El menú Component
 - El menú Database
 - El menú Tools
 - El menú Help
 - Creación de la interfaz de un programa
 - La ventana del programa
 - La rejilla de puntos
 - Inserción de componentes
 - Manipulación de los componentes
 - Modificación de propiedades
 - Uso de los eventos
 - Edición de código
 - Ejecución de un programa
- 3. Elementos de un proyecto
 - Introducción
 - Gestión del proyecto
 - El proyecto por defecto
 - Uso del Gestor de proyectos
 - Proyectos predefinidos
 - El archivo de proyecto
 - Archivos de ficha
 - Módulos de código
 - Otros elementos de un proyecto
- 4. Object Pascal
 - Introducción
 - Estructura general
 - El punto y el punto y coma
 - Módulos y la cláusula Uses
 - Comentarios
 - Constantes y variables
 - Identificadores
 - Tipos
 - Declaración de variables
 - Matrices
 - Definir nuevos tipos
 - Constantes y literales
 - Ámbito de los identificadores
 - Identificadores locales

- Identificadores globales
- Problemas de accesibilidad
- Expresiones
 - Operadores aritméticos
 - Operadores relacionales
 - Operadores lógicos
 - Otros operadores
 - Orden de prioridad
- Estructuras de control
 - Condicionales
 - Bucles
- Procedimientos y funciones
 - Definición
 - Parámetros de entrada
 - Parámetros de salida
- Fundamentos de orientación a objetos
 - ¿Qué es un objeto?
 - Encapsulación
 - Herencia
 - Polimorfismo
- 5. Trabajo con componentes
 - Introducción
 - Tipos de componentes
 - Instalación de un componente
 - Propiedades
 - Acceso a los miembros de un objeto
 - Posición y dimensiones del componente
 - Títulos, colores y tipos de letra
 - Estado visual y de acceso
 - Orden de acceso a los controles
 - Eventos
 - El evento *OnClick*
 - Eventos de ratón
 - Eventos de teclado
 - Otros eventos
 - Métodos
- 6. Componentes más habituales
 - Introducción
 - Trabajar con la ficha
 - Aspectos visuales de la ficha
 - Eventos de una ficha
 - Métodos de una ficha
 - En la práctica
 - El control TButton
 - Tecla de acceso rápido
 - El evento de pulsación
 - Botón por defecto y de cancelación
 - En la práctica
 - El control TLabel
 - Tamaño del control
 - Alineación del texto
 - Otras propiedades de TLabel
 - En la práctica
 - El control TEdit
 - Longitud del texto
 - Selección del texto
 - Texto de sólo lectura y oculto
 - Otras propiedades de TEdit
 - Control de la entrada
 - En la práctica
 - El control TMemo

- Barras de desplazamiento
 - Trabajando con líneas de texto
 - Otras propiedades de TMemo
 - En la práctica
- El control TCheckBox
 - En la práctica
- El control TRadioButton
 - En la práctica
- El control TRadioButtonGroup
 - Opciones existentes y opción activa
 - En la práctica
- El control TListBox
 - Contenido de la lista
 - Elementos seleccionados
 - Otras propiedades de TListBox
 - En la práctica
- El control TComboBox
 - En la práctica
- Los controles TGroupBox y TPanel
 - Alineación del contenedor
 - Elementos de realce
 - En la práctica
- El control TScrollBar
 - Límites y posición de la barra
 - Incrementos grandes y pequeños
 - En la práctica
- El control TShape
 - Figura a dibujar
 - Brocha y lápiz
 - En la práctica
- El control TImage
 - Visualizar imágenes de un archivo
 - La superficie de dibujo
 - En la práctica
- Los controles TDriveComboBox, TDirectoryListBox y TFileListBox
 - Una lista de unidades
 - Una lista de directorios
 - Una lista de archivos
 - En la práctica
- El componente TTimer
 - En la práctica
- Construcción y uso de menús
 - Diseño de un menú principal
 - Construcción de un menú emergente
 - En la práctica
- 7. Depuración y excepciones
 - Introducción
 - Proceso de depuración
 - Estado de ejecución
 - Ejecución paso a paso
 - Puntos de parada
 - Inspección de valores y evaluación de expresiones
 - Pila de llamadas
 - Control de excepciones
 - La construcción Try..Except
 - Clases de excepciones
 - En la práctica
- 8. Proyectos multi-ficha
 - Introducción
 - Trabajo con múltiples fichas
 - La ficha principal del programa

- Fichas creadas automáticamente y fichas disponibles
- Visualización de una fichas
- Fichas MDI
- Cuadros de diálogo comunes
 - Los controles TOpenDialog y TSaveDialog
 - El control TFontDialog
 - El control TColorDialog
 - Los controles TPrintDialog y TPrinterSetupDialog
 - Los controles TFindDialog y TReplaceDialog
- En la práctica
 - Diseño de la ficha principal
 - Diseño de la ficha hija
 - El código de la ficha principal
 - El código de la ficha hija
 - Probando el programa
- 9. Database Desktop
 - Introducción
 - Gestión de alias
 - Creación de un nuevo alias
 - Modificación y eliminación de alias
 - Creación de una tabla
 - Definición de los campos de la tabla
 - Propiedades de la tabla
 - Índices
 - Salvar la tabla
 - Modificar la estructura de una tabla
 - Editar el contenido de una tabla
 - Edición de datos
 - Columnas no accesibles
 - Consultas
 - Construcción de una consulta QBE
 - Construcción de una consulta SQL
- 10. Componentes de bases de datos
 - Introducción
 - Edición de una tabla
 - Establecer un enlace con la tabla
 - El editor de campos de TTable
 - Inserción de los controles de edición
 - Navegación por los datos
 - Tablas y consultas
 - El componente TTable
 - El componente TQuery
 - El componente TDataSource
 - Controles de bases de datos
 - Mostrar y editar datos
 - Datos lógicos y botones de radio
 - Textos extensos e imágenes
 - Listas y listas combinadas
 - Rejillas de datos
 - Rejillas de controles
 - Acceso programático a los datos
 - El objeto TField
 - Métodos de TTable
- 11. Creación de informes
 - Introducción
 - Funcionamiento general de QuickReports
 - El componente TQuickReport
 - Selección de los datos a imprimir
 - Formato del informe
 - Información en tiempo de ejecución
 - Visualización e impresión del informe

- El componente TQRBand
 - Aspecto de la sección en el informe
- Contenido de las secciones
 - Los componentes TQRLabel y TQRMemo
 - El componente TQRDBText
 - El componente TQRExpr
 - El componente TQRSysData
 - El componente TQRShape
 - Imágenes en el informe
 - Un ejemplo
- 12. Componentes Windows 95
 - Introducción
 - El control TTrackBar
 - Marcas de posición
 - Selección de rangos
 - En la práctica
 - El control TProgressBar
 - En la práctica
 - El control TUpDown
 - Otras propiedades de TUpDown
 - En la práctica
 - El control THeaderControl
 - Propiedades de un objeto THeaderSection
 - Edición de la propiedad Sections
 - Eventos de THeaderControl
 - En la práctica
 - El control TStatusBar
 - El objeto TStatusPanel
 - Otras propiedades de TStatusBar
 - Eventos de TStatusBar
 - Edición de la propiedad Panels
 - En la práctica
 - El control TPageControl
 - Gestión de las páginas en tiempo de diseño
 - Propiedades de TPageControl
 - Propiedades de TTabSheet
 - Gestión de las páginas en tiempo de ejecución
 - En la práctica
 - El componente TImageList
 - Asignación de imágenes durante el diseño
 - Asignación de imágenes mediante código
 - Obtener imágenes de un TImageList
 - En la práctica
 - El control TTreeView
 - Definir elementos en tiempo de diseño
 - Definir elementos en tiempo de ejecución
 - Propiedades de TTreeView
 - Propiedades de TTreeNode
 - Métodos de TTreeView
 - Métodos de TTreeNode
 - En la práctica
 - El control TListView
 - Propiedades de TListView
 - Propiedades de TListItem
 - Métodos de TListView
 - Métodos de TListItem
 - Definición de columnas
 - En la práctica
 - El control TRichEdit
 - Atributos por defecto y de selección
 - Atributos de párrafo

Métodos de TRichEdit
En la práctica

Índice alfabético