

Introducción

- La agenda de programar
 - Intérpretes políglotas
 - Ejecución pacífica
- Delphi a tu servicio
 - Delphi 1.0, 2.0, 3.0...
 - ¿Qué tienes que saber?
- 1. Instalación, carga y descarga
 - ¿Qué necesitamos?
 - Edición de tarde, segunda edición
 - Instalando Delphi
 - Si eres legal pulsa Continuar
 - Hagamos un trato
 - Tipo de instalación
 - Opciones y más opciones
 - Abre una carpeta para mí
 - Mi grupo es mi hogar
 - Cargar y descargar Delphi
 - Lo que te espera
- 2. Tu primera aplicación (o algo parecido)
 - ¿Por qué se llama Project1?
 - Cambio del nombre de proyecto
 - Más, más, esto me está gustando
 - Un título más descriptivo
 - "¿Qué he hecho?"
 - Posición y dimensiones de la ficha
 - Cocinando un buen arroz
 - Veamos dónde están los ingredientes
 - Una buena base de aceite y ajo
 - Un pimiento troceado y tomate rallado
 - El pollo y con algo de vino un buen rehogado
 - Arroz y agua para ir terminando
 - Condimentos varios
 - Y con el procedimiento adecuado...
 - Aquí está nuestro arroz
 - Guardémoslo todo
 - ¿Qué has aprendido?
 - Lo que te espera
- 3. Una ensalada de ideas
 - A vueltas con el entorno
 - La ventana principal
 - Un menú para comenzar
 - El Gestor de proyectos
 - El Inspector de objetos
 - La Paleta de componentes
 - A vueltas con los componentes
 - Edición visual de un control
 - Nombres de los componentes
 - A vueltas con el código
 - Agrupación de sentencias
 - Código y propiedades de controles
 - No más vueltas, que me mareo
 - Propiedades de la ficha
 - Propiedades de Button
 - Propiedades de Edit
 - Acerca de los sucesos
 - ¿Qué has aprendido?
 - Lo que te espera
- 4. BANPATO necesita una calculadora
 - Nuestro estudio previo
 - Diseñando la interfaz

- Preparación de la pantalla
- Los botones con los dígitos numéricos
- El punto decimal
- Botones para los operadores
- Puesta a cero y apagado
- Sumar, restar y recuperar la memoria
- Toques finales
- Ahora que ya tenemos la carcasa
- ¿Cómo andas de memoria?
 - Variableno tan variables
 - Volviendo a las memorias
 - Comentemos algo
- ¿Qué has aprendido?
- Lo que te espera
- 5. Desarrollo de PATOCALC
 - Procesar la entrada de dígitos
 - Un procedimiento muy concurrido
 - ¿Cómo se lee ese número?
 - Toma de decisiones
 - Encadenando eslabones
 - Principio y final de un número
 - La entrada del punto decimal
 - Las operaciones básicas
 - El procedimiento ProcesaOperacionAnterior
 - Sumas, restas, multiplicaciones y divisiones
 - Obtención del resultado
 - Raíz cuadrada y tanto por ciento
 - Puesta a cero parcial o total
 - Las teclas de memoria
 - Desconexión de la calculadora
 - ¿Qué has aprendido?
 - Lo que te espera
- 6. Botones de radio y presintonías
 - El dial de tu radio
 - Masas de pizza
 - Dedicación exclusiva
 - Cajas para guardar canicas
 - Las presintonías
 - Una persiana para la ventana
 - ¿Qué estilo tienes control?
 - Contenido de la lista
 - La lista negra
 - Apuntar y borrar personas de PATOGES
 - Un poco de orden
 - Sucesos en lista
 - Diseño de la interfaz de PATOGES
 - Control de las mesas
 - Selección del tipo de masa
 - Selección de la ensalada
 - Selección de los ingredientes
 - ¿Qué has aprendido?
 - Lo que te espera
- 7. Antes de continuar
 - Matrices
 - Bucles
 - Estructuras de datos
 - La solución definitiva
 - Constantes
- El código de PATOGES
 - Declaraciones previas
 - Iniciar un nuevo pedido

- Anotación del pedido
- Cómo mirar una nota
- Esta mesa ya está servida
- Trabajando con PATOGES
- ¿Qué has aprendido?
- Lo que te espera
- 8. PATODECOR y sus diseños
 - En busca del lienzo perdido
 - Nuestra superficie de dibujo
 - Pinceles y brochas
 - Atributos del pincel
 - Atributos de la brocha
 - Pintando bajo la lluvia
 - Puntos y posiciones
 - Acerca de los colores
 - Líneas y rectángulos
 - Círculos sin compás y arcos sin indios
 - ¡También sabe escribir!
 - Modo de dibujo
 - Trabajar con imágenes
 - Salvar y cargar imágenes
 - Copiar imágenes
 - Impresión de datos
 - Eventos de roedor
 - Pulsación y liberación de los botones
 - Movimiento del ratón
 - Dimensiones y eventos de tamaño de una ficha
 - Barras de desplazamiento
 - Límites y posición actual
 - Eventos de una barra de desplazamiento
 - Grupos que actúan como paletas de herramientas
 - ¿Qué has aprendido?
 - Lo que te espera
- 9. Desarrollo de PATOCAD
 - Diseño de la interfaz
 - El código de PATOCAD
 - A jugar un rato
 - ¿Qué has aprendido?
 - Lo que te espera
- 10. El teletexto de TELEPATO
 - Los requerimientos de TELEPATO
 - Ventanas padres e hijas
 - La ficha principal MDI
 - Las fichas hijas MDI
 - Creación de nuevas ventanas hija
 - Identificación de la ventana activa
 - Cierre de las ventanas hija
 - Acceso a los componentes de otra ficha
 - Disposición de las ventanas
 - Sabrosos menús
 - Diseño de un menú
 - El menú Ventana
 - Menús emergentes
 - Opciones con marcas
 - Texto enriquecido
 - Atributos del texto
 - Cambios de selección
 - Cargar, salvar e imprimir el texto
 - Focos y ¡acción!
 - ¿Qué fuentes hay?
 - Acceso a múltiples miembros de un objeto

- Evitar la interrupción de un programa
 - Gestión de excepciones
 - Eventos del teclado
 - ¿Qué has aprendido?
 - Lo que te espera
- 11. Diseño de la interfaz de PATOTEX
 - La ventana principal MDI
 - La ventana hija
 - El código de PATOTEX
 - Creación de la ficha
 - Selección de una página
 - Selección del tipo, tamaño y color
 - El menú Ventana
 - Selección del estilo
 - Actualización de la interfaz
 - Probando PATOTEX
 - ¿Qué has aprendido?
 - Lo que te espera
- 12. Los cajeros de HIPERPATO
 - Bases de datos
 - Creación de una base de datos
 - Creación de una tabla
 - Uso de la tabla desde Visual Basic
 - Un alto en el camino
 - El componente Table
 - Controles de datos
 - Navegación por los datos
 - Métodos de manipulación de datos
 - La aplicación PATOTPV
 - La tabla de ventas
 - Diseño de la interfaz
 - El código de PATOTPV
 - Uso de PATOTPV
 - ¿Qué has aprendido?
 - Lo que te espera
- Apéndice A. Instalación del disco