

Índice de contenidos

Introducción

- La agenda de programar
 - Intérpretes políglotas
 - Ejecución pacífica
- Visual Basic a tu servicio
 - Visual Basic 4.0, 5.0, 6.0...
- ¿Qué tienes que saber?

1. Instalación, carga y descarga

- ¿Qué necesitamos?
 - Edición de tarde, segunda edición
- Instalando Visual Basic
 - Si eres legal acepta el contrato
 - Identificate, forastero
 - Abre una carpeta para mí
 - Tipo de instalación
 - Opciones y más opciones
 - Mi grupo es mi hogar
- Cargar y descargar Visual Basic
- Lo que te espera

2. Tu primera aplicación (o algo parecido)

- ¿Por qué se llama Proyecto1?
 - Cambio del nombre de proyecto
- ¿Qué he hecho?
 - Más, más, esto me está gustando
 - "Cosme, has fallado, en el formulario sigue apareciendo Form1"
 - "¿Y qué son esos cuadraditos que hay alrededor?"
- Cocinando un buen arroz
 - Veamos dónde están los ingredientes
 - Una buena base de aceite y ajo
 - Un pimiento troceado y un 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
 - Modos de trabajo
 - Un menú para comenzar
 - El área de botones
 - La ventana Proyecto
 - Crear, cargar y salvar proyectos
 - La ventana Propiedades
 - El cuadro de herramientas
- A vueltas con los componentes
 - Edición visual de un control
 - Selección de múltiples componentes
 - Diversos ajustes

- Nombres de los componentes
- A vueltas con el código
- Agrupación de sentencias
- Código y propiedades de controles
- No más vueltas, que me mareo
- Propiedades del formulario
- Propiedades de CommandButton
- Propiedades de TextBox
- 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
 - "¿Matrices? ¿Determinantes?"
 - El punto decimal
 - Botones para los operadores
 - Puesta a cero y apagado
 - Sumar, restar y recuperar la memoria
 - Los toques finales
- Ahora que ya tenemos la carcasa
- ¿Cómo andas de memoria?
 - Variables no tan variables
 - Presenta tu declaración, por favor
 - Fuera y dentro del ámbito
 - Guardar y recuperar valores
 - Volviendo a las memorias
 - Comentemos algo
- 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`
 - Decisiones múltiples
 - 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

5. 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 la lista
 - 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
- Antes de continuar
 - Matrices
 - Declaración de una matriz
 - Acceso a los elementos de una matriz
 - Bucles
 - Estructuras de datos
 - La solución definitiva
 - Constantes
- El código de PatoGes
 - Declaraciones previas
 - Iniciar un nuevo pedido
 - Solicitud y comprobación del número de mesa
 - Añadir la mesa
 - Adecuación de la interfaz
 - Anotación del pedido
 - Cómo mirar una nota
 - Esta mesa ya está servida
- Trabajando con PatoGes
- ¿Qué has aprendido?
- Lo que te espera

6. PATODECOR y sus diseños

- En busca del lienzo perdido
 - PictureBox como contenedor
 - PictureBox como superficie de dibujo
- Pinceles y brochas
 - Atributos del pincel
 - Atributos de la brocha
- Pintando bajo la lluvia
 - Puntos y posiciones
 - Acerca de los colores
 - Coordenadas relativas
 - Sigue la línea de puntos
 - 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 un formulario
- Barras de desplazamiento
 - Límites y posición actual
 - Eventos de una barra de desplazamiento

Desarrollo de PATOCAD

- Diseño de la interfaz
- Controles para el color
- Controles para el relleno
- Botones múltiples
- El código de PATOCAD
 - Mantener las dimensiones del lienzo

- La selección del color
- Elegir un tipo de relleno
- Selección de la entidad a dibujar
- Salvar y cargar el dibujo

- Impresión impresionante

- ¿Y cuándo dibujamos?

- A jugar un rato

- ¿Qué has aprendido?

- Lo que te espera

7. El teletexto de TELEPATO

- Los requerimientos de TELEPATO

- Ventanas padres e hijas

- El formulario principal MDI
- Los formularios hijos MDI
- Creación de nuevas ventanas hija
- Identificación de la ventana activa
- Acceso a los controles de otro formulario
- Disposición de las ventanas

- Sabrosos menús

- Diseño de un menú
- Propiedades conocidas
- Mecánica de funcionamiento
- Matrices de opciones de menú
- Acceso a los eventos
- Edición de las propiedades
- El menú Ventana
- Menús emergentes
- Opciones con marcas

- Texto enriquecido

- Instalación de un control en el Cuadro de herramientas
- 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

- Activación de la detección de errores
- Control de los errores

- Eventos de teclado

- Diseño de la interfaz de PatoTex

- La ventana principal MDI
- Los números de las páginas
- El cuadro de herramientas
- La ventana hija

- El código de PatoTex

- Carga del formulario
- Selección de una página
- Selección del tipo, tamaño y color
- Selección del estilo

- El menú Ventana
- Carga y descarga de ventanas hija
- Mostrar el menú emergente
- Actualización de la interfaz
- Probando PatoText
- ¿Qué has aprendido?
- Lo que te espera

8. Los cajeros de HiperPATO

- Bases de datos
 - Creación de una base de datos
 - Creación de una tabla
 - Definición de columnas
 - Definición de índices
 - Uso de la tabla desde Visual Basic
- Un alto en el camino
 - El control Data
 - Controles de datos
 - Métodos de manipulación de datos
- La aplicación PatoTPV
 - La tabla de ventas
 - Diseño de la interfaz
 - El número de la caja
 - Fecha y hora actualizadas
 - La pantalla para el importe
 - La lista de la compra
 - Los controles Data
 - Resto de controles
 - El código de PatoTPV
 - El evento Timer
 - Introducción del código de producto
 - Anotación del movimiento
 - Uso de PatoTPV
 - ¿Qué has aprendido?
 - Lo que te espera

Apéndice A. Instalación del disco

Índice alfabético