

Índice de contenidos

Introducción

- Kylix y el código abierto
- Otros factores a considerar

Cómo usar este libro

- Estructura de la guía
- Ejemplos

1. Instalación

- 1.1. Introducción
- 1.2. Consideraciones previas
 - 1.2.1. Ediciones de Kylix
 - 1.2.2. Requisitos mínimos
- 1.3. Instalación de Kylix
 - 1.3.1. Inicio del proceso
 - 1.3.2. Opciones de instalación

2. Primer contacto

- 2.1. Introducción
- 2.2. Inicio de Kylix
- 2.3. Un rápido vistazo
 - 2.3.1. La paleta de componentes
 - 2.3.2. El formulario
 - 2.3.3. El inspector de objetos
 - 2.3.4. El editor
- 2.4. La ayuda, un recurso inestimable
- 2.5. La aplicación más simple
 - 2.5.1. Análisis del código
 - 2.5.2. Compilación y ejecución
- 2.6. Nuestra primera aplicación con interfaz
 - 2.6.1. El método tradicional
 - 2.6.2. El método RAD

3. Metodología de trabajo

- 3.1. Introducción
- 3.2. Personalización del entorno
 - 3.2.1. Personalización de los botones
 - 3.2.2. Personalización de la Paleta de componentes
 - 3.2.3. Personalización de la rejilla de puntos
 - 3.2.4. Ventanas acoplables
- 3.3. Desarrollo de un proyecto
 - 3.3.1. Inicio del nuevo proyecto
 - 3.3.2. Creación de la interfaz del programa
 - Inserción de componentes
 - Manipulación de componentes
 - 3.3.3. Edición de propiedades
 - 3.3.4. Uso de los eventos
 - Edición de código
 - 3.3.5. Ejecución del proyecto

4. Gestión de proyectos

- 4.1. Introducción
- 4.2. Gestión del proyecto
 - 4.2.1. El proyecto por defecto
 - 4.2.2. Uso del Gestor de proyectos
 - Opciones de proyecto
 - 4.2.3. Proyectos predefinidos
- 4.3. El archivo de proyecto

- 4.4. Archivos de ficha
- 4.5. Módulos de código
- 4.6. Grupos de proyectos

5. Introducción a Object Pascal

- 5.1. Introducción
- 5.2. Estructura general
 - 5.2.1. El punto y el punto y coma
 - 5.2.2. Módulos y la cláusula Uses
 - 5.2.3. Comentarios
- 5.3. Constantes y variables
 - 5.3.1. Identificadores
 - 5.3.2. Tipos
 - 5.3.3. Declaración de variables
 - 5.3.4. Matrices
 - Declarar una matriz
 - Referencia a los elementos de una matriz
 - 5.3.5. Definir nuevos tipos
 - Enumeraciones
 - Subrangos
 - Conjuntos
 - Registros
 - 5.3.6. Constantes y literales
 - Constantes con tipo
- 5.4. Ámbito de los identificadores
 - 5.4.1. Identificadores locales
 - Ámbito de módulo
 - 5.4.2. Identificadores globales
 - 5.4.3. Problemas de accesibilidad
- 5.5. Expresiones
 - 5.5.1. Operadores aritméticos
 - 5.5.2. Operadores relacionales
 - 5.5.3. Operadores lógicos
 - 5.5.4. Otros operadores
 - Concatenación de cadenas
 - Operadores entre bits
 - Operadores de conjuntos
 - Operadores de trabajo con punteros
 - 5.5.5. Orden de prioridad
- 5.6. Estructuras de control
 - 5.6.1. Condicionales
 - Decisiones múltiples con operando común
 - 5.6.2. Bucles
 - Bucles por contador
 - Bucles condicionales
 - Control del bucle
- 5.7. Procedimientos y funciones
 - 5.7.1. Definición
 - 5.7.2. Parámetros de entrada
 - Parámetros por valor y por referencia
 - 5.7.3. Parámetros de salida
- 5.8. Fundamentos de orientación a objetos
 - 5.8.1. ¿Qué es un objeto?
 - 5.8.2. Encapsulación
 - 5.8.3. Herencia
 - 5.8.4. Polimorfismo

6. Trabajo con componentes

- 6.1. Introducción
- 6.2. Tipos de componentes
- 6.3. Instalación de un componente

- 6.4. Propiedades
 - 6.4.1. Acceso a los miembros de un objeto
 - 6.4.2. Posición y dimensiones del componente
 - 6.4.3. Títulos, colores y tipos de letra
 - 6.4.4. Estado visual y de acceso
 - 6.4.5. Orden de acceso a los controles
- 6.5. Eventos
 - 6.5.1. El evento OnClick
 - 6.5.2. Eventos de ratón
 - 6.5.3. Eventos de teclado
 - 6.5.4. Otros eventos
- 6.6. Métodos

7. Componentes más habituales

- 7.1. Introducción
- 7.2. Trabajar con la ficha
 - 7.2.1. Aspectos visuales
 - Botones de la ventana
 - Borde de la ventana
 - Estilo de la ficha
 - Posición inicial de la ficha
 - 7.2.2. Eventos de una ficha
 - 7.2.3. Métodos de una ficha
 - 7.2.4. En la práctica
- 7.3. Botones
 - 7.3.1. Tecla de acceso rápido
 - 7.3.2. El evento de pulsación
 - 7.3.3. Botón por defecto y de cancelación
 - 7.3.4. En la práctica
- 7.4. Etiquetas de texto
 - 7.4.1. Tamaño del control
 - 7.4.2. Alineación del texto
 - 7.4.3. Otras propiedades de TLabel
 - 7.4.4. En la práctica
- 7.5. Petición de datos
 - 7.5.1. Longitud del texto
 - 7.5.2. Selección de texto
 - 7.5.3. Texto de sólo lectura y oculto
 - 7.5.4. Otras propiedades de TEdit
 - 7.5.5. Control de la entrada
 - 7.5.6. En la práctica
- 7.6. Entrada de texto
 - 7.6.1. Barras de desplazamiento
 - 7.6.2. Trabajando con líneas de texto
 - 7.6.3. Otras propiedades de TMemorandum
 - 7.6.4. En la práctica
- 7.7. Selección de opciones
 - 7.7.1. En la práctica
- 7.8. Selección de opciones exclusivas
 - 7.8.1. En la práctica
- 7.9. Grupos de opciones exclusivas
 - 7.9.1. Opciones existentes y opción activa
 - 7.9.2. En la práctica
- 7.10. Listas de elementos
 - 7.10.1. Contenido de la lista
 - 7.10.2. Elementos seleccionados
 - 7.10.3. Otras propiedades de TListBox
 - 7.10.4. En la práctica
- 7.11. Listas desplegadas
 - 7.11.1. En la práctica
- 7.12. Controles contenedores

- 7.12.1. Alineación del contenedor
- 7.12.2. Elementos de realce
- 7.12.3. En la práctica
- 7.13. Barras de desplazamiento
 - 7.13.1. Límites y posición de la barra
 - 7.13.2. Incrementos grandes y pequeños
 - 7.13.3. En la práctica
- 7.14. Elementos gráficos
 - 7.14.1. Figura a dibujar
 - 7.14.2. Brocha y lápiz
 - 7.14.3. En la práctica
- 7.15. Imágenes de mapas de bits
 - 7.15.1. Mostrar imágenes contenidas en archivos
 - 7.15.2. La superficie de dibujo
 - 7.15.3. En la práctica
- 7.16. Eventos periódicos
 - 7.16.1. En la práctica
- 7.17. Construcción y uso de menús
 - 7.17.1. Diseño de un menú principal
 - Inserción y borrado de opciones
 - Teclas de acceso rápido
 - Opciones con más opciones
 - Respuesta a la selección de una opción
 - 7.17.2. Construcción de un menú emergente
 - Desplegar el menú emergente
 - 7.17.3. En la práctica

8. InterBase

- 8.1. Introducción
- 8.2. Instalación
 - 8.2.1. Licencia de uso
 - 8.2.2. Puesta en marcha del servidor
- 8.3. Cuestiones de seguridad
- 8.4. La herramienta isql
 - 8.4.1. Inicio de una sesión isql
 - 8.4.2. Comandos isql
- 8.5. Creación de una base de datos
 - 8.5.1. Creamos el archivo para la base
 - 8.5.2. Contenido de una base de datos
 - 8.5.3. Tipos de datos
 - 8.5.4. Creación de una tabla
- 8.6. Manipulación de datos
 - 8.6.1. Añadir información
 - 8.6.2. Consultar el contenido
 - 8.6.3. Modificar y eliminar datos
- 8.7. Resumiendo

9. Trabajo con bases de datos

- 9.1. Introducción
- 9.2. Conexión con la base de datos
 - 9.2.1. Parámetros conexión
 - 9.2.2. Obtención de datos de estructura
 - 9.2.3. Recuperación de un conjunto de datos
 - Obtención de una tabla
 - Ejecución de una consulta SQL
 - Ejecución de procedimientos almacenados
 - El componente TSQLDataSet
 - Componentes asociados a columnas
 - 9.2.4. Recorrer un conjunto de datos
- 9.3. Controles enlazados a datos
 - 9.3.1. Mostrar y editar datos

- 9.3.2. Datos lógicos y botones de radio
- 9.3.3. Textos extensos e imágenes
- 9.3.4. Listas y listas combinadas
- 9.3.5. Navegación por los datos
- 9.4. Conjuntos de datos en el cliente
 - 9.4.1. El componente TClientDataSet
 - 9.4.2. Proveedores de paquetes de datos
 - 9.4.3. Transferencia de modificaciones
- 9.5. Rejillas de datos
- 9.6. Resumiendo

10. Uso de múltiples formularios

- 10.1. Introducción
- 10.2. Trabajo con múltiples fichas
 - 10.2.1. La ficha principal del programa
 - 10.2.2. Fichas creadas automáticamente y fichas disponibles
 - Creación de una ficha disponible
 - Destrucción de una ficha
 - 10.2.3. Visualización de una ficha
 - 10.2.4. Fichas MDI
- 10.3. Cuadros de diálogo de uso común
 - 10.3.1. Abrir y guardar archivos
 - 10.3.2. Tipos y atributos de letra
 - 10.3.3. Selección de colores
 - 10.3.4. Búsquedas y sustituciones
- 10.4. En la práctica
 - 10.4.1. Diseño de la ficha principal
 - 10.4.2. Diseño de la ficha hija
 - 10.4.3. El código de la ficha principal
 - Creación de un nuevo archivo
 - Guardar un archivo
 - Recuperar un archivo
 - Salida del programa
 - Cambio del tipo de letra
 - Cambio del color de fondo
 - Gestión de las ventanas hija
 - 10.4.4. El código de la ficha hija
 - 10.4.5. Probando el programa

11. Componentes avanzados

- 11.1. Introducción
- 11.2. Valores discretos y rangos
 - 11.2.1. Marcas de posición
 - 11.2.2. En la práctica
- 11.3. Curso de un proceso
 - 11.3.1. En la práctica
- 11.4. Cabeceras redimensionables
 - 11.4.1. Propiedades de un objeto THeaderSection
 - 11.4.2. Edición de la propiedad Sections
 - 11.4.3. Eventos de THeaderControl
 - 11.4.4. En la práctica
- 11.5. Barras de estado
 - 11.5.1. El objeto TStatusPanel
 - 11.5.2. Otras propiedades de TStatusBar
 - 11.5.3. Eventos de TStatusBar
 - 11.5.4. Edición de la propiedad Panels
 - 11.5.5. En la práctica
- 11.6. Ventanas multipágina
 - 11.6.1. Gestión de las páginas en la etapa de diseño
 - 11.6.2. Propiedades de TPageControl
 - 11.6.3. Propiedades de TTabSheet

- 11.6.4. Gestión de las páginas durante la ejecución
- 11.6.5. En la práctica
- 11.7. Almacenes de imágenes
 - 11.7.1. Asignación de imágenes durante el diseño
 - 11.7.2. Asignación de imágenes mediante código
 - 11.7.3. Obtener imágenes de un TImageList
 - 11.7.4. En la práctica
- 11.8. Listas jerárquicas
 - 11.8.1. Definir elementos en la fase de diseño
 - 11.8.2. Definir elementos durante la ejecución
 - 11.8.3. Propiedades de TTreeView
 - 11.8.4. Propiedades de TTreeNode
 - 11.8.5. Métodos de TTreeView
 - 11.8.6. Métodos de TTreeNode
 - 11.8.7. En la práctica
 - Creación de un nuevo libro
 - Inserción de un nuevo capítulo
 - Inserción de un nuevo apartado
 - Eliminación de un elemento
 - Guardar y recuperar información
 - Cierre y apertura de ramas
- 11.9. El control TListView
 - 11.9.1. Propiedades de TListView
 - 11.9.2. Propiedades de TListItem
 - 11.9.3. Métodos de TListView
 - 11.9.4. Métodos de TListItem
 - 11.9.5. Definición de columnas
 - 11.9.6. En la práctica
- 11.10. Barras de botones
 - 11.10.1. Inserción de botones
 - 11.10.2. Propiedades de TToolBar
 - 11.10.3. Propiedades de TToolButton
 - 11.10.4. Uso de una barra de botones

12. Reutilización del trabajo

- 12.1. Introducción
- 12.2. Listas de acciones
 - 12.2.1. El componente TActionList
 - 12.2.2. Propiedades del objeto TAction
 - 12.2.3. La propiedad Action
 - 12.2.4. Uso de una lista de acciones
- 12.3. Componentes compuestos
 - 12.3.1. Creación de un nuevo marco
 - 12.3.2. Reutilizar el marco en el mismo proyecto
 - 12.3.3. Reutilizar el marco en otros proyectos
 - 12.3.4. Un ejemplo