

INDICE

Agradecimientos	XI
Como sacar el mayor partido posible de este libro	XIII
Quien debería utilizar este libro	XIII
Acerca del libro	XV
Características especiales del libro	XV
Las organizaciones del libro	XXVI
Que se necesita para utilizar este libro	XXIX
El disco que acompaña al libro	XXX
Como adaptar el código del libro para uso particular	XXX
Otras referencias	XXXII
Lista de programas de demostración	XXXIII
La explotación del sueño Windows	XXXVII
Primera parte Desarrollo de aplicaciones	3
1. Programación en Windows	
Programación de la plataforma Windows	
La ejecución de los programas Windows	4
Los programas ejecutan Windows	9
Componentes de una aplicación Windows típica	10
Compilación y enlace de una aplicación Windows	11
El diseño de las partes que forman una aplicación Windows	14
Una aplicación de ejemplo	21
Guía del usuario para la aplicación de ejemplo	24
Guía del programador para la aplicación de ejemplo	32
Listados de programa de la aplicación de ejemplo	49
2. La programación de gráficos	
El interfaz de dispositivos gráficos GDI	51
El contexto de visualización	53
Herramientas de dibujo	55
Color	60
Operaciones de salida	61
El dominio del GDI	74
3. Programación del ratón	75
Uso de las entradas de ratón	76
Control del ratón	78
Integración del ratón	80
Una aplicación de ejemplo	83
Guía del usuario para la aplicación de ejemplo	85
Guía del programador para la aplicación de ejemplo	91
Listados de programa de la aplicación de ejemplo	96
Segunda parte Programación del sistema	113
4. Programación del color	
El color en Windows	
Una aplicación de ejemplo	120
Guía del usuario para la aplicación de ejemplo	122
Guía del programador para la aplicación de ejemplo COLORS	124

Listados de programa de la aplicación de ejemplo COLORS	127
Técnicas avanzadas de mezcla de colores	142
Una aplicación de ejemplo	144
Guía del usuario para la aplicación de ejemplo	146
Guía del programador para la aplicación de ejemplo HUES	149
Listados de programa de la aplicación de ejemplo HUES	150
5. Programación de fuentes	
Uso del texto en las aplicaciones graficas	171
Las fuentes predefinidas de Windows	173
Funciones de texto especializadas	175
Fuentes lógicas	177
Una aplicación de ejemplo	179
Guía del usuario para la aplicación de ejemplo	181
Guía del programador para la aplicación de ejemplo TYPEFACE	182
Listados de programa de la aplicación de ejemplo TYPEFACE	187
6. Programación del portapapeles y de meta-archivos	
Programación del portapapeles	205
Una aplicación de ejemplo del portapapeles	208
Guía del usuario para la aplicación de ejemplo CLIPBORD	210
Guía del programador para la aplicación de ejemplo CLIPBORD	212
Listados de programa de la aplicación de ejemplo CLIPBORD	218
Programación de meta-archivos	231
Aplicación ejemplo de meta-archivo	235
Guía del usuario para la aplicación de ejemplo METAFILE	237
Guía del programador para la aplicación de ejemplo METAFILE	238
Listados de programa de la aplicación de ejemplo METAFILE	243
7. Programación de la impresora	
Impresión grafica en Windows	263
Una aplicación de ejemplo	266
Guía del usuario para la aplicación de ejemplo	268
Guía del programador para la aplicación de ejemplo	270
Listados de programa de la aplicación de ejemplo	274
Tercera parte	
Programación en 3D	293
8. Principios de programación en 3D	
Capacidades GDI en 3D	
Geometría 3D	294
Entrada de usuario	295
Sistemas de coordenadas	297
Escritura de aplicaciones graficas en 3D	298
Desarrollo de aplicaciones 3D para Windows	308
9. Programación 3D interactiva	
Un marco de trabajo modular para Windows en 3D	309
Una aplicación de ejemplo	310
Guía del usuario para la aplicación de ejemplo	313
Guía del programador para la aplicación de ejemplo	318
Listados de programa de la aplicación de ejemplo	324
Cuarta parte	
Programación de animación	361

10. Principios de programación de animación	
La programación de animación para Windows	
Animación en un entorno multitarea	364
Clasificación de las aplicaciones de animación	366
Animación tradicional de celda	367
Consideraciones técnicas de las ejecuciones	373
Características avanzadas del API de Windows	375
11. Presentación de la animación	
Una aplicación de ejemplo	377
Guía del usuario para la aplicación de ejemplo	379
Guía del programador para la aplicación de ejemplo	380
Listados de programa de la aplicación de ejemplo	384
12. Animación cinética	
El modelo de colisión	405
Una aplicación de ejemplo	409
Guía del usuario para la aplicación de ejemplo	412
Guía del programador para la aplicación de ejemplo	415
Listados de programa de la aplicación de ejemplo	420
Quinta parte	
Procesamiento de imagen	
13. Principios del procesamiento de imagen	447
Los dos contextos del procesamiento de imagen	
El cuarto oscuro electrónico de Windows	448
Procesamientos de imágenes en Windows	453
14. Practica de las técnicas de procesamiento de imagen	
Una aplicación de ejemplo	457
Guía del usuario para la aplicación de ejemplo	459
Guía del programador para la aplicación de ejemplo	463
Listados de programa de la aplicación de ejemplo	467
Apéndices	
A. Compilación de los programas de demostración con Microsoft C y SDK	491
Instalación y configuración	
Construcción de una aplicación	492
B. Como compilar los programas de demostración con Borland C++	497
Instalación y configuración	
Uso del IDE de Borland C++	500
Disco que acompaña al libro	
Listados de programa	502
C. Como compilar los programas de demostración con QuickC para Windows	503
Uso del IDE	
D. Como compilar los programas de demostración con Zortech C++	505
Instalación y configuración	
Construcción de una aplicación	506
Trabajo con Zortech C++	508
E. Como crear versiones comerciales de las aplicaciones	511

Características de las aplicaciones comerciales	
Escritura de código de calidad	512
Disminución de las necesidades de memoria de la aplicación en tiempo de ejecución	515
Instalación de la aplicación	516
Creación de una aplicación para mercados internacionales	518
F. Uso de herramientas de prototipado rápido	
La forma correcta de utilizar las herramientas CASE	521
La forma errónea de utilizar las herramientas CASE	
Compatibilidad de las herramientas de prototipado	522
G. Optimización de la memoria	
Eficiencia : una pesadilla para el programador	523
Intercambio de código	
Codificación explícita de los segmentos de código de las aplicaciones	526
Uso de una utilidad en la ubicación de los segmentos de código	527
Glosario	529
Índice	553