

TEMARIO DEL CURSO

POO (Programación Orientada a Objeto)

1. Introducción a la POO

- 1.1. Teoría de Objetos
 - 1.1.1 Abstracción
 - 1.1.2 Herencia
 - 1.1.3 Polimorfismo
 - 1.1.4 Encapsulación.
- 1.2. Envío de mensajes a los objetos
 - 1.2.1. Eventos
 - 1.2.3 Métodos
 - 1.2.3 Propiedades

2. El motor de objetos de xHarbour

- 2.1 Sintaxis
 - 2.1.1. Class from
 - 2.1.2. Data / Var / Component
 - 2.1.3. Method / Message
- 2.2. Creación de Clases
 - 2.2.1 Reglas de creación de Clase
 - 2.2.2. Métodos Constructores
 - 2.2.2 Reglas para escritura de Métodos
- 2.3. Uso de Clases en el código fuente
 - 2.3.1. Instancia de una clase
 - 2.3.2. Tipos de datos "OBJECT"
- 2.4. "Sobrecarga" de los objetos
 - 2.4.1 Alterando métodos
 - 2.4.2. Alterando propiedades.

3. OLE (Object Linking and Embedding) con xHarbour

- 3.1 Introducción al OLE
- 3.2 Objeto COM (Common Object Model)
- 3.3. Instalación de componentes COM
- 3.4 Uso de OLE en xHarbour
 - 3.4.1. La función CreateObject()
 - 3.4.2. La Clase TooleAuto()
 - 3.4.2. Métodos, eventos y propiedades

4. Ejemplos de componentes OLE

- 4.1. Internet Explorer
- 4.2. Microsoft Office
 - 4.2.1. Excel
 - 4.2.2. Word
 - 4.2.3. Outlook
 - 4.2.4. Uso del Editor Visual Basic for Applications con xHarbour.
- 4.3 Interface de Asistentes de Windows
- 4.4. Funky