



## Aprenda a programar con Lazarus [

Arboledas Brihuega, David

RA-MA Editorial,  
2015

Electronic books

Monografía

<https://rebiunoda.pro.baratznet.cloud:28443/OpacDiscovery/public/catalog/detail/b2FpOmNlbGVicmF0aW9uOmVzLmJhcmF0ei5yZW4vMjI0OTU0ODQ>

**Título:** Aprenda a programar con Lazarus electronic resource]

**Editorial:** Madrid RA-MA Editorial 2015

**Descripción física:** 1 online resource (335 p.)

**Nota general:** Description based upon print version of record

**Contenido:** Aprenda a programar con Lazarus; Página legal; índice; introducción; 1 el arte de programar; 1.1 1 lenguajes de programación; 1.2 pascal, un lenguaje de propósito; 1.3 lazarus; 2 lazarus y pascal; 2.1 el ide de lazarus; 2.2 modo consola; 2.4 estructura de un programa; 2.5 comentarios; 2.7 directivas del compilador; 3 tipos, variables y constantes; 3.1 tipos; 3.2 cambio y forzado; 3.3 variables; 3.4 constantes; 3.5 punteros; 3.6 u n programa; 4 tipos estructurados de datos; 4.1 a arreglos; 4.2 cadenas; 4.3 registros; 4.4 conjuntos; 4.5 fi cheros; 5 operadores y expresiones; 5.1 operadores 5.2 operadores5.3 operadores relacionales; 5.4 precedencia de operadores; 5.5 u n programa; 6 sentencias de control; 6.1 estructuras; 6.2 estructuras; 6.3 s entencias de control; 6.4 las excepciones; 7 funciones y procedimientos; 7.1 fu nciones; 7.2 procedimientos; 7.3 rutinas recursivas; 8 programación orientada; 8.1 clases y objetos; 8.2 G estión de memoria; 8.3 encapsulado; 8.4 definición de objetos; 9 herencia y polimorfismo; 9.1 la herencia; 9.2 el polimorfismo; 10 lazarus y la programación; 10.1 la estructura de un programa; 10.2 el inspector de proyecto; 10.3 el editor de código 10.4 el primer programa10.5 el inspector de objetos; 10.6 la paleta de componentes; 11 controles visuales; 11.1 la clase tcontrol; 11.2 el nombre de los componentes; 11.3 propiedades de activación; 11.4 eventos; 11.5 l os componentes; 11.6 l os componentes de entrada; 11.7 s elección de opciones; 12 la interfaz de usuario; 12.1 f ormularios de varias; 12.2 el control; 12.3 el componente; 13 clases no visuales; 13.1 la clase tpersistent; 13.2 colecciones; 13.3 lis tas y listas; 13.4 flu jos de datos; 14 manipulación de ficheros; 14.1 registros y campos; 14.2 operaciones sobre 14.3 tipos de ficheros14.5 a rchivos de texto; 14.6 a rchivos; 14.7 a rchivos sin tipo; 14.8 l os ficheros; 14.9 u n último apunte; 15 los límites de la programación; 15.1 recursividad y números; 15.2 permutaciones; 15.3 tiempo y computación; 15.4 de eventos a hilos; 16 técnicas de depuración; 16.1 prevención; 16.2 u nidades de prueba; 16.3 mensajes del compilador; 16.4 las aserciones; 16.5 observador de código; 16.6 refa ctorización; 16.7 s eguimiento de las variables; 16.8 la unidad heaptrc; 16.9 el depurador gdb; Índice alfabético

**Copyright/Depósito Legal:** 1099685589

**ISBN:** 9788499644882 8499644880

**Enlace a formato físico adicional:** Print version Arboledas Brihuega, David. Aprende a programar con Lazarus  
Madrid : RA-MA Editorial,c2015

---

### **Baratz Innovación Documental**

- Gran Vía, 59 28013 Madrid
- (+34) 91 456 03 60
- informa@baratz.es