



Lingo

1. INTRODUCCIÓN

2. COMPONENTES DE LINGO

3. *SCRIPTS* Y EVENTOS

- *Cast*, película, *sprite*
- *Handlers*

4. VARIABLES

- Locales
- Globales

5. *HANDLERS* Y PARÁMETROS

- El flujo del programa
- *Handlers* de eventos
- *Handlers* personales y varios parámetros

6. EXPRESIONES

- Combinar expresiones

7. BUCLES

8. DEPURACIÓN

- La ventana *Message*
- El depurador
- Alertas

9. MARIONETAS Y SÍMBOLOS

10. LISTAS

11. OBJETOS

- Características de los objetos
- Comportamientos

12. MATRICES