

Ignaz Schels jun. / Ignatz Schels

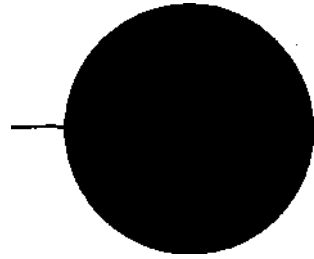
# Hacker Basics

Programmieren lernen



Markt+Technik Verlag

# Inhalt



## **Vorwort**

<b>Kapitel 1: Grundlagen</b>	11
So fing alles an. . . . .	11
Überblick über die wichtigsten Programmiersprachen. . . . .	12
Wie komme ich an eine Programmiersprache?. . . . .	15
Am Anfang war das Bit. . . . .	16
<b>Kapitel 2: Einführung in QBASIC</b>	21
Installation. . . . .	21
QBASIC starten. . . . .	21
Der QBASIC-Editor. . . . .	22
Dein erstes Programm. . . . .	25
Variablen. . . . .	28
Werte zuweisen. . . . .	29
Berechnungen. . . . .	29
Daten ausgeben. . . . .	30
Eingaben vom Benutzer anfordern. . . . .	31
Kombinationen aus PRINT und INPUT. . . . .	32
Kommentare. . . . .	33
Entscheidungen. . . . .	33
Schleifen. . . . .	36
Arrays. . . . .	40
Zugriff auf Dateien. . . . .	42
Töne auf dem Lautsprecher. . . . .	49
<b>Kapitel 3: Visual Basic</b>	53
Ereignisgesteuerte Programmierung. . . . .	53
Visual Basic installieren und starten. . . . .	54
Der Visual Basic-Bildschirm. . . . .	55

Wichtige Arbeitsschritte mit der IDE. . . . .	.66
Der allgemeine Aufbau eines Visual-Basic-Programms. . . . .	.68
Auf die Syntax kommt es an. . . . .	.71
Übersicht über die wichtigsten Ereignisse. . . . .	.72
Ein- und Ausgaben in Visual Basic . . . . .	.73
Das Auslösen von Aktionen. . . . .	.83
Auswertung von Tastatureingaben. . . . .	.85
Schriftart, Schriftgröße. . . . .	.88
Das Anzeigen von Bildern. . . . .	.89
Auswerten von Mauseingaben. . . . .	.91
Ein kleines Zeichenprogramm. . . . .	.92
Ein Zahlen-Raten-Programm. . . . .	.95
Optionsfelder und Kontrollkästchen. . . . .	.97
Listen- und Kombinationsfelder. . . . .	.97
Das Einstellen von Werten. . . . .	.101
Das Arbeiten mit mehreren Formularen. . . . .	.105
Der Gültigkeitsbereich von Prozeduren. . . . .	.108
Gültigkeitsbereiche von Variablen. . . . .	.109
Eingebaute Funktionen. . . . .	.109
Steuerelementefelder. . . . .	.112
Der With-Befehl. . . . .	.114
MDI-Oberflächen. . . . .	.115
Variablen mit Datentypen deklarieren. . . . .	.127
Feldvariablen. . . . .	.129
Der Zeitgeber. . . . .	.130
Fehler in einem Visual-Basic-Programm. . . . .	.132
Abspeichern von Daten in Dateien. . . . .	.143
Der Umgang mit Dateien. . . . .	.145
Dialogfelder für die Dateiauswahl. . . . .	.146
Grafiken selbst erstellt . . . . .	.148
Die Windows-API. . . . .	.153
ActiveX-Steuerelemente selbst programmieren. . . . .	.165
<b>Kapitel 4: Makroprogrammierung mit VBA</b>	<b>173</b>
VBA-einheitlich im Office-Paket . . . . .	.174
Office 2000. . . . .	.174
Ein Beispiel für eine Makrolösung im Office-Paket . . . . .	.180
VBA-Editor und Makrorecorder. . . . .	.180
Ein VBA-Makro mit Excel. . . . .	.180
Der Makroaufruf. . . . .	.188
Word mit VBA-Makros programmieren. . . . .	.192

<b>Kapitel 5: C++</b>	201
Wie werden C++-Programme geschrieben und kompiliert? . . . . .	202
Dein erstes Programm. . . . .	204
Kommentare. . . . .	207
Ein- und Ausgaben. . . . .	208
Funktionen. . . . .	210
Variablen. . . . .	214
Werte zuweisen. . . . .	215
Rechnen. . . . .	216
Entscheidungen. . . . .	217
Schleifen. . . . .	225
Arrays. . . . .	231
Der Präprozessor. . . . .	233
<b>Kapitel 6: Java</b>	239
Das Schreiben und Kompilieren von Java-Programmen. . . . .	239
Dein erstes Java-Applet . . . . .	241
Kommentare. . . . .	246
Der allgemeine Aufbau eines Java-Programms. . . . .	246
Variablen. . . . .	248
Arrays. . . . .	249
Entscheidungen. . . . .	249
Schleifen. . . . .	249
Das vorzeitige Beenden eines Java-Programms. . . . .	250
Oberflächen. . . . .	250
Das Reagieren auf Ereignisse. . . . .	257
Die Begleit-CD-ROM. . . . .	260
<b>Index</b>	261