

# INHALT

<b>EINLEITUNG</b> .....	9
Was heißt eigentlich Programmieren? .....	10
Was ist eine Entwicklungsumgebung? .....	10
Warum gerade C#? .....	10
Visual Studio, die Entwicklungsumgebung zum Buch .....	11
Wie arbeitest du mit diesem Buch? .....	12
Was brauchst du für dieses Buch? .....	13
Hinweise für Lehrer .....	14
<b>ERSTE SCHRITTE MIT C#</b> .....	17
Visual Studio starten .....	18
Das erste Programm .....	20
Der Quelltext .....	23
Write und Read .....	29
Visual Studio beenden .....	33
Zusammenfassung .....	35
Ein paar Fragen ... ..	35
... aber noch keine Aufgabe .....	36
<b>WENN, DANN, SONST: KONTROLLE UND AUSWAHL</b> .....	37
Ein Blick zurück .....	38
Gut oder schlecht? .....	40
Die if-Struktur .....	43
Strings oder Zahlen? .....	46
Plus oder minus, mal oder durch .....	50
Die if-else-Struktur .....	52
Zusammenfassung .....	54
Ein paar Fragen ... ..	55
... und eine Aufgabe .....	55

1

2

3

<b>3</b>	<b>ZENSUREN UND ZAHLENRATEN: BEDINGUNGEN</b> .....	57
	Von int zu float .....	58
	Die Sache mit try und catch .....	60
	Von 1 bis 6 .....	63
	Von Fall zu Fall .....	65
	Punkt für Punkt .....	67
	Und und Oder, oder? .....	69
	Ein kleines Game .....	71
	Die while-Struktur .....	73
	Zusammenfassung .....	74
	Ein paar Fragen ... ..	76
	... und ein paar Aufgaben .....	76
<b>4</b>	<b>GELD-SPIELEREIEN: SCHLEIFEN UND FELDER</b> .....	77
	Dein PC zählt mit .....	78
	Abbruch bei Unlust? .....	79
	Auf dem Weg zum Millionär .....	81
	Schleifenvariationen .....	83
	Zählen mit for .....	84
	Variablenfelder .....	87
	Lottoziehung .....	90
	Feldsortierung .....	92
	Zusammenfassung .....	94
	Ein paar Fragen ... ..	95
	... und ein paar Aufgaben .....	95
<b>5</b>	<b>DO IT YOURSELF: FUNKTIONEN UND KLASSEN</b> .....	97
	C# ist lernfähig .....	98
	Funktionen fürs Ratespiel .....	100
	Lokal oder global? .....	102
	Parameter und Rückgabe .....	104
	Ein neues Baby? .....	106
	Konstruktor .....	107
	Eine neue Datei .....	110
	Laufen lernen ... ..	112
	Kapselung und Vererbung .....	114
	Erbschafts-Probleme? .....	117
	Zusammenfassung .....	120
	Ein paar Fragen ... ..	120
	... und ein paar Aufgaben .....	121

<b>NICHT NUR WAS FÜRS AUGE: JETZT WIRD'S VISUELL</b> .....	123
Erst mal ein Fenster .....	123
Von der Konsole zum Formular .....	125
Hallo, wie geht es? .....	128
Gut oder schlecht? .....	131
Es passiert etwas .....	134
Antwort nach Maß .....	138
Zusammenfassung .....	139
Ein paar Fragen ... ..	140
... und eine Aufgabe .....	140

**6**

<b>ALLES UNTER KONTROLLE: KOMPONENTENSAMMLUNG</b> .....	141
Kleine Knopfparade .....	141
Alles in einer Liste .....	144
Du hast die Wahl .....	147
Optionen .....	150
Von Pünktchen und Häkchen .....	154
Körper, Geist und Seele .....	156
Der letzte Schliff .....	159
Zusammenfassung .....	160
Ein paar Fragen ... ..	161
... aber nur eine Aufgabe .....	161

**7**

<b>WER WEISS WAS? QUIZ-PROJEKT TEIL 1</b> .....	163
Erst der Plan, dann der Bau .....	163
Frage und Antworten .....	166
Richtig oder falsch .....	168
Die passende Textdatei .....	170
Datensammlung .....	173
Datentransfer .....	176
Aufsammeln und einordnen .....	178
Zusammenfassung .....	181
Ein paar Fragen ... ..	182
... aber keine Aufgaben .....	182

**8**

<b>SPIELEN UND LERNEN: QUIZ-PROJEKT TEIL 2</b> .....	183
Eine oder viele? .....	183
Lösungs-Zähler .....	186
Aufgabenkontrolle .....	189
Antwort als Optionen .....	192

**9**

	Vokabeln lernen? .....	194
	Mehrfachauswahl .....	198
	Zusammenfassung .....	203
	Ein paar Fragen ... ..	203
	... aber keine Aufgaben .....	203
<b>10</b>	<b>JETZT WIRD'S BUNT: GRAFIK IN C#</b> .....	205
	Von Punkten und Koordinaten .....	206
	Das erste Bild .....	208
	Linienführung .....	211
	Jetzt wird's bunt .....	212
	Eckig und rund .....	214
	Mit Text geht auch .....	216
	Farbtupfer .....	218
	Selbst zeichnen? .....	220
	Zusammenfassung .....	224
	Ein paar Fragen ... ..	225
	... und ein paar Aufgaben .....	225
<b>11</b>	<b>BILDER LERNEN LAUFEN: ANIMATIONEN</b> .....	227
	Erst mal ein Kreis .....	227
	Und es bewegt sich was .....	230
	PictureBox .....	232
	Endlich ein (richtiges) Bild .....	234
	Bildersammlung .....	237
	Da läuft was .....	239
	Drehen, verschwinden, auftauchen .....	241
	Movie komplett .....	243
	Zusammenfassung .....	245
	Keine Fragen ... ..	245
	... doch ein paar Aufgaben .....	245
<b>12</b>	<b>BUNTES DUO: EIN PAAR SPIELE</b> .....	247
	Komponenten zusammenbauen .....	247
	Wie viele Augen? .....	250
	Anzeigen und auswerten .....	254
	Schere – Stein – Papier .....	257
	Qual der Wahl .....	260
	Komponenten-Arrays .....	262
	Zusammenfassung .....	265
	Keine Fragen ... ..	266

... aber zwei Aufgaben .....	266
<b>KLEINER KRABELKURS: TASTEN- UND MAUSSTEUERUNG</b> .....	267
Eine Spinne am Start .....	268
Tastensteuerung .....	270
Richtungswechsel .....	273
Kein Spiel ohne Grenzen .....	276
Maussteuerung .....	278
Die Sache mit dem Timer .....	281
Zusammenfassung .....	285
Keine Fragen ... ..	286
... und keine Aufgaben .....	286
 <b>ANHANG A</b> .....	 287
Visual Studio installieren .....	287
Einsatz der Buch-Dateien .....	292
 <b>ANHANG B</b> .....	 293
Kleine Checkliste .....	293
Dem Fehler auf der Spur .....	294
 <b>STICHWORTVERZEICHNIS</b> .....	 299

13

A

B

Diese Leseprobe haben Sie beim  
 [edv-buchversand.de](http://edv-buchversand.de) heruntergeladen.  
Das Buch können Sie online in unserem  
Shop bestellen.  
[Hier zum Shop](#)