

Inhalt

Einleitung	1
Programmiermodell im Wandel	2
Ereignisorientierung.....	2
Komponentenorientierung.....	2
1 Hello VB – rund um das erste Programm	5
1.1 Entwicklungssystem.....	5
1.1.1 Vollversionen	7
1.1.2 Eine IDE – was ist das überhaupt?	7
1.2 Hilfe	10
1.3 Fenster der IDE	11
1.4 Erstes Projekt – <i>Hello Fritz</i>	14
1.5 IntelliSense – Eingabe im Turboverfahren.....	18
1.5.1 QuickInfos – willkommene Kurzhilfen	18
1.5.2 Programmieren wie auf Schienen – das neue Eingabegefühl	20
1.6 Projektordner – die Dateiverwaltung der IDE.....	21
1.7 Start des Programms	22
1.8 Debugger – tiefere Einblicke in das Geschehen.....	23
1.8.1 Werte zur Laufzeit ändern – Fälscher am Werk	23
1.8.2 Von der Debug- zur Release-Version	25
1.9 Programmstruktur	26
1.9.1 Namensräume.....	28
1.9.2 <i>Main()</i> -Funktion	32
1.10 Schnuppertour	34
1.11 Aufgaben.....	35
2 OOP, elementare Datentypen und Kontrollstrukturen	37
2.1 Einführung in die OOP.....	37
2.1.1 Klassenbibliothek	38

2.2	Objektbegriff.....	40
2.2.1	Datentypinstanz als gemeinsam genutztes Datentypobjekt	40
2.2.2	Der elementare Datentyp <i>String</i>	42
2.2.3	Die anderen elementaren Datentypen.....	45
2.2.4	<i>Date</i> – Zeit- und Datumsangaben.....	48
2.3	Objektbegriff.....	48
2.3.1	Literale als Objekte	49
2.3.2	Typumwandlung	49
2.4	Kontrollstrukturen.....	51
2.4.1	Bedingte Verzweigung – <i>If</i> -Anweisung	51
2.4.2	Bedingte Mehrfachverzweigung – <i>Select</i> -Anweisung.....	53
2.4.3	Schleifen.....	53
2.5	Beispielprogramm – <i>BildschirmTennis</i>	57
2.5.1	Implementierungsdetails	58
2.6	Aufgaben.....	61
3	Klassen und ihre Operationen.....	63
3.1	Klassen und Strukturen	63
3.1.1	Anschauungsmaterial	64
3.1.2	Unterschiede zwischen <i>Structure</i> - und <i>Class</i> -Klassen	65
3.2	Klassendefinition aus der Nähe.....	71
3.2.1	Zugriffsmodifizierer	71
3.2.2	Datenfelder.....	72
3.2.3	Konstruktor	72
3.2.4	Methoden	77
3.2.5	Parameterübergabe und Wertrückgabe.....	77
3.2.6	Operatoren.....	81
3.3	Beispielprogramm – <i>BildschirmTennisOOP</i>	84
3.3.1	Programmdesign	84
3.4	Aufgaben.....	88
4	Klassen und ihre Datenelemente	89
4.1	Datenfelder	89
4.1.1	Zugriffsbeschränkungen.....	90
4.2	Aufzählungstypen – enum	92
4.2.1	Bitvektoren.....	93
4.3	Eigenschaften.....	94
4.3.1	Erweiterte Möglichkeiten von Eigenschaften.....	94
4.4	Weitere Klasselemente.....	96
4.4.1	Verschachteltes Klassendesign.....	96
4.5	Arrays	97
4.5.1	Welcher Natur sind Arrays in Visual Basic?.....	97
4.5.2	Umgang mit Arrays.....	97
4.5.3	Mehrdimensionale Arrays.....	101

4.6	Codeperspektiven.....	102
4.6.1	Die vier möglichen Sichten bei der Programmierung.....	102
4.6.2	Indexer.....	104
4.7	Beispielprogramm – FallendeBälle.....	107
4.7.1	Die Klasse Bälle.....	107
4.8	Aufgaben.....	112
5	Vererbung.....	113
5.1	Schnittstellenvererbung.....	113
5.1.1	Leeres Erbe mit Verpflichtung.....	114
5.1.2	Die <i>IComparable</i> -Schnittstelle.....	114
5.1.3	Eine von <i>IComparable</i> abgeleitete Klasse.....	115
5.1.4	Mehrfachvererbung.....	116
5.1.5	Der tiefere Sinn von Schnittstellen.....	116
5.2	Implementierungsvererbung.....	117
5.2.1	Innere Objekte.....	118
5.2.2	Besonderheiten.....	118
5.2.3	Modifikation ererbter Elemente.....	120
5.3	Virtuelle Vererbung.....	121
5.3.1	Polymorphie.....	121
5.3.2	Anwendungsbereiche virtueller Methoden.....	124
5.3.3	Typspielereien und das <i>Type</i> -Objekt.....	124
5.4	Abstraktes Erbe.....	126
5.5	Beispielprogramm – <i>MovingObjects</i>	127
5.5.1	Klassendesign.....	127
5.5.2	Testcode.....	131
5.6	Aufgaben.....	134
6	Ereignisse.....	135
6.1	Ereignisbasiertes Programmiermodell.....	135
6.1.1	Erst einmal ins kalte Wasser mit <i>HelloWindows</i>	136
6.1.2	Codegerüst einer Windows-Anwendung.....	139
6.1.3	Navigation im Codegerüst.....	142
6.2	Ereignisverarbeitung.....	146
6.2.1	Nachrichtenwarteschlange.....	146
6.2.2	Nachrichtenschleife.....	148
6.2.3	Das <i>Click</i> -Ereignis im Detail.....	149
6.2.4	Andere Ereignisse.....	153
6.3	Beispielprogramm – <i>Gummiband</i>	156
6.3.1	Textausgabe im Formular.....	156
6.3.2	<i>Timer</i> -Steuerelement.....	157
6.3.3	Gummibandauswahl.....	157
6.4	Aufgaben.....	159

7	Komponenten.....	161
7.1	Mit Komponenten der Toolbox programmieren	162
7.1.1	Über das visuelle Design zum fertigen Code	162
7.2	Beispiel: Auswahl und Anzeige einer Bilddatei.....	163
7.2.1	Ansatz	164
7.2.2	Pflichtenheft	164
7.2.3	Bildanzeige.....	166
7.3	Selbst konfektionierte Komponenten	168
7.3.1	Test-Container.....	168
7.3.2	Dem Projekt ein Benutzersteuerelement hinzufügen.....	169
7.3.3	Innenleben eines Benutzersteuerelements	171
7.4	Ereignissignalisierung.....	171
7.4.1	Delegaten	171
7.4.2	Ereignisse	175
7.5	Beispielprogramm – <i>Messwertschreiber</i>	178
7.5.1	Zur Implementierung.....	178
7.5.2	Entwurfszeit – Laufzeit	181
7.5.3	Testumgebung	182
7.6	Aufgaben.....	185
8	Komponenten und Exception-Handling.....	187
8.1	Komponenten.....	188
8.1.1	Toolbox-Komponenten	188
8.1.2	Gummiband als Toolbox-Komponente	193
8.2	Codekomponenten	203
8.2.1	.NET-Compiler erzeugen Assemblies	203
8.3	Ausnahmen	208
8.3.1	Fehlerbehandlung – die sprachliche Seite	208
8.4	Aufgaben.....	211
9	WPF-Anwendungen und XAML	213
9.1	HelloWPF	214
9.1.1	Kompatibilität mit Windows Forms	215
9.1.2	Das Codegerüst einer WPF-Anwendung.....	217
9.1.3	Was steht da in der XAML-Datei?	220
9.2	XAML-Syntax im Überblick	223
9.2.1	XAML-Dokument	224
9.2.2	Elemente.....	224
9.2.3	Attribute	224
9.2.4	Angefügte Eigenschaften	227
9.2.5	Ereignisse.....	228
9.2.6	Markup-Erweiterungen	230
9.3	WPF-Techniken in der Praxis	233
9.3.1	Abhängigkeitseigenschaften implementieren	233
9.3.2	Angefügte Abhängigkeitseigenschaften implementieren	236
9.3.3	Konverter	241

9.3.4	Windows Forms-Komponenten in WPF nutzen	245
9.3.5	Eigene WPF-Komponenten.....	246
9.4	Aufgaben.....	251
10	Generische Klassen.....	255
10.1	Abstrakte Datentypen.....	256
10.2	Generische Implementierungen ohne Generics	256
10.2.1	Beispiel: Implementierung einer Schlange	257
10.2.2	Typreflexion	259
10.2.3	<i>For Each</i> -Auflistungen.....	261
10.3	Generische Klassen mit Generics	263
10.3.1	Typpräzisierung.....	263
10.3.2	Implementierung von <i>Queue(Of T)</i>	265
10.3.3	Generische Auflistungen	266
10.3.4	Generische Methoden	267
10.3.5	Seitenbedingungen für Typparameter.....	268
10.4	Nullbare Typen	270
10.4.1	Notation.....	270
10.5	Aufgaben.....	271
11	LINQ	273
11.1	Einführung in LINQ.....	273
11.1.1	Die neue Implizitheit	274
11.1.2	Implizite Typisierung	274
11.1.3	Objekte mit implizitem Datentyp	275
11.2	LINQ – Einführung.....	277
11.2.1	Erste LINQ-Abfrage.....	279
11.2.2	Query-Operatoren.....	281
11.3	Unter der Haube von LINQ.....	285
11.3.1	Erweiterungsmethoden	285
11.3.2	Standard-Query-Operatoren	287
11.3.3	Lambda-Ausdrücke	291
11.4	Datenbanking	294
11.4.1	LINQ to XML	294
11.4.2	LINQ to Dataset	295
11.4.3	LINQ to SQL und LINQ to Entities	298
11.5	Aufgaben.....	303
12	Multithreading und Finalisierung	305
12.1	Multithreading.....	305
12.1.1	Der GUI-Thread	306
12.1.2	Thread-Pool.....	309
12.1.3	Nackte Threads.....	312
12.1.4	Gefährliche „Umstände“.....	313
12.1.5	Asynchrone Operationen	317
12.1.6	Synchronisation mit GUI-Objekten.....	320

12.2	Finalisierung	323
12.2.1	Destruktion.....	323
12.2.2	Garbage Collection.....	324
12.2.3	Vorzeitige Finalisierung.....	326
12.2.4	Rückkehr der Zombies	328
12.2.5	Überlebenskampf	329
12.3	Aufgabe.....	329
Register.....		331