

EINLEITUNG	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

ERSTE SCHRITTE MIT C#	17	7
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	

WENN, DANN, SONST: KONTROLLE UND AUSWAHL	37	2
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	

3


ZENSUREN UND ZAHLENRATEN: BEDINGUNGEN	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

4

GELD-SPIELEREIEN: SCHLEIFEN UND FELDER	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

5

DO IT YOURSELF: FUNKTIONEN UND KLASSEN	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

NICHT NUR WAS FÜRS AUGE: JETZT WIRD'S VISUELL	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	

ALLES UNTER KONTROLLE: KOMPONENTENSAMMLUNG	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	

WER WEISS WAS? QUIZ-Projekt Teil 1	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	

SPIELEN UND LERNEN: QUIZ-Projekt Teil 2	183	
Eine oder viele?	183	
Lösungs-Zähler	186	
Aufgabenkontrolle	189	
Antwort als Optionen	192	

Vokabeln lernen?	194
Mehrfachauswahl	198
Zusammenfassung	203
Ein paar Fragen	203
... aber keine Aufgaben	203

10

JETZT WIRD'S BUNT: GRAFIK IN C#	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

11

BILDER LERNEN LAUFEN: ANIMATIONEN	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

12

BUNTES DUO: EIN PAAR SPIELE	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	
KLEINER KRABELKURS: TASTEN- UND MAUSSTEUERUNG	267	13
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	
ANHANG A	287	A
Visual Studio installieren	287	
Einsatz der Buch-Dateien	292	
ANHANG B	293	B
Kleine Checkliste	293	
Dem Fehler auf der Spur	294	
STICHWORTVERZEICHNIS	299	