

Visual C++ Grundkurs

Inhalt

Einleitung

Herzlich willkommen!	3	Wohin laufen wir denn?	4
Darf ich mich vorstellen?	3	Lernen Sie mit System	4
Sie haben heute Computerkurs	3	Symbole und Schreibweisen	5
Voraussetzungen	3	Zum Schluß	5

Lektion 1

Das erste Programm schreiben	8	Seitenränder, Kopf-/Fußzeilen und Ausdrucken	18
Festlegen des Projekttyps und Speichern	8	Definition von Konstanten und Makros	18
Erstellen einer ausführbaren Anwendung	8	Ausdruck mit einfacher Bedingung	20
Erstellen eines neuen Projektes	10	Eine Alternativanweisung einfügen	20
Einfügen von Kommentaren	10	Bedingungen verschachteln	20
Definition von Variablen	10	Logisches Verknüpfen mit UND	22
Die Ein-/Ausgabeobjekte cin und cout	12	Logisches Verknüpfen mit ODER	22
Kompilieren, Erstellen und Ausführen des Codes	12	Eine Fallanweisung	22
Fließkommavariablen / Rechenoperatoren	12	Label und Sprungmarke einfügen	24
Ausgaben mit Escape-Sequenzen steuern	14	Die Online-Hilfe nutzen	24
Editor-Umgebung kennenlernen	14	Hilfe zur Visual Workbench abrufen	24
Festlegen von Farben und Schriftart	14	Beispielprogramme in die Workbench kopieren	26
Kopieren, Umstellen und Löschen von Quellcode	16	Kopierten Code ausführen und Visual C++ beenden	26
Festlegen und Einsetzen von Lesezeichen	16	Programme außerhalb der Workbench starten	26
Suchen im Quellcode	16		
Ersetzen von Quellcode	18		

Lektion 2

Die Bibliotheksfunktion <i>printf()</i>	30	Überladen von Funktionen	40
Zeichenketten in Feldern speichern	30	Lokale Variablen verwenden	40
Auf einzelne Feldelemente zugreifen	30	Globale Variablen verwenden	40
Feldelemente mit einer Zählschleife ausgeben	32	Mit Zeigern und Speicheradressen arbeiten	42
Ein mehrdimensionales Feld definieren	32	Eigene Datentypen definieren	42
Eine kopfgesteuerte Schleife einfügen	32	Eine Struktur definieren	42
<i>printf()</i> für die Ausgabe der Adressen	34	Auf die Elemente einer Struktur zugreifen	44
Eine fußgesteuerte Schleife für die Ausgabe	34	Eine Basis-Klasse deklarieren	44
Schleife mit <i>break</i> vorzeitig abbrechen	34	Eine Klassenfunktion für die Eingabe	44
Mit Schaltflächen die Programmerstellung beschleunigen	36	Eine Klassenfunktion für die Ausgabe	46
Eine Funktion ohne Rückgabewert	36	Einen Konstruktor erstellen	46
Funktionen von der Hauptfunktion aufrufen	36	Einen Destruktor erstellen	46
Funktionen mit Rückgabewerten entwickeln	38	In der Hauptfunktion Klasseninstanzen erzeugen	48
Rückgabewerte einsetzen	38	Klassenelemente schützen	48
<i>Inline</i> -Funktionen definieren	38	Auf geschützte Elemente mit Klassenfunktion zugreifen	48

Lektion 3

■	Feld mit Zufallszahlen füllen	52
■	Fehler kontrollieren und korrigieren	52
■	Debug-Version erstellen und Haltepunkt setzen	52
■	Mit QuickWatch Variablenwerte prüfen	54
■	Bedingten Breakpoint definieren	54
■	Variablenwerte mit QuickWatch manipulieren	54
■	Variablen im Watch-Fenster beobachten	56

■	Programm schrittweise durchlaufen	56
■	Variablenwerte im Locals-Fenster beobachten	56
■	Fehler verbessern und das korrigierte Programm mit dem Debugger erneut prüfen ..	58
■	Funktionsaufrufe verfolgen	58
■	Die Programmschritte im Registers-Fenster beobachten	58

Lektion 4

■	Ein Projekt mit mehreren Quellcodedateien ..	62
■	Einsehen einer Headerdatei	62
■	Erstellen einer benutzerdefinierten Headerdatei	62
■	Einbinden der Headerdatei und Anpassen der verwendeten Funktion	64
■	Neue Basisklasse in einer Headerdatei	64
■	Ableiten zweier Klassen von der Basisklasse	64
■	Konstruktor und Funktion für die Basisklasse	66
■	Funktionen für die abgeleitete Klasse <i>Kunde</i>	66

■	Funktionen für die Klasse <i>Lieferant</i>	66
■	Erstellen der Hauptfunktion in einer eigenen Datei	68
■	Bedingter Aufruf der Klassenfunktionen	68
■	Einen <i>protected</i> -Bereich in die abgeleitete Klasse <i>Kunde</i> aufnehmen	68
■	Eine Funktion als <i>friend</i> definieren	70
■	Zugriff auf externe Variablen	70
■	Erstellen von Arbeitsflächen	70
■	Laden gespeicherter Arbeitsflächen	72
■	Referenzen und Definitionen suchen	72
■	Das Dialogfeld <i>Browse</i> einsetzen	72

Lektion 5

■	Verwenden vordefinierter Strukturtypen	76
■	Ermitteln von Systemdatum und Systemzeit ..	76
■	Suchen und Ausgeben aller CPP-Dateien	76
■	Anzeigen des aktuellen Standardverzeichnis	78
■	Variable mit <i>scanf()</i> einlesen	78
■	Den Programmschritten Codes zuweisen	78
■	Mit <i>continue</i> zur äußeren Schleife springen ..	80
■	Eine Datenbank zur CD-Verwaltung erstellen	80
■	Konstruktor zum Öffnen der Datei	80

■	Destruktor zum Schließen der Datei	82
■	Eine Funktion für die CD-Eingabe	82
■	Eine Funktion zum Suchen einer CD	82
■	Die Ausgabe der gesuchten CD steuern	84
■	Die Hauptfunktion erstellen	84
■	Fallanweisungen für Eingabe oder Suchen ..	84
■	Die Anwendung <i>CD</i> ausführen und testen ..	86
■	Grafik-Fenster öffnen und eine Grafik erzeugen	86
■	Textfarbe, Position und Ausgabe von Text ...	86

Glossar

Wichtige Begriffe rund um Visual C++	89
--	----