

Inhalt

Vorwort	7
Schon wieder etwas Neues?	7
Ziele und Zielgruppen	7
Wichtige Hinweise:	8
Kapitel 1: Grundlagen	9
Hinweise zur Textgestaltung	9
Prinzip der VB 2010-Programmierung	10
Unterschied zu VB 6	10
Rechenbeispiel	10
Grafikbeispiel	11
Nach dem VB 2010-Download	12
Start	12
Ein erstes Projekt	15
Form und Code	15
Projekte speichern	16
Relative Pfade	17
Absolute Pfade	17
Noch nicht vorhandenes Projekt speichern	17
Namensänderung	19
Ein bereits vorhandenes Projekt speichern	19
Welche Dateien gehören zu einem Projekt?	19
Fassen wir zusammen	20
Anwendungs-Dateien erzeugen	20
Auffinden der kompilierten Datei	21
Überblick über häufig benötigte Fenster	21
Häufig benötigte Menüs – Ein Überblick	22
Kapitel 2: Häufig verwendete Objekte der Toolbox	25
Button	25
Einsatz eines Buttons	25
Funktion des Buttons	26
TextBox	28
Programmbeispiel	28
Funktionsweise des Programms	30
Start und Anwendung	31
Programmcode speichern	32
Mehr über TextBoxen	32
Formatierte Zeichen-Ausgabe	33
Vom Einzeiler zum Mehrzeiler: Die Multiline-Eigenschaft	35
Labels	37
Label-Größe	37
PictureBox (Grafikfenster)	38
Programmbeispiel: Farbcode-Rechner für Elektroniker	39
ScrollBars (Rollbalken)	45
ScrollBar-Properties	45
Rollbalken-Programmbeispiel: Farbmischer	46

Kapitel 3: Variablen und Arrays	49
Variablen	49
Das Wichtigste	49
Arrays	50
Beispielprogramm: Fitness-Verwaltung	50
Kapitel 4: Sub-Routinen einbauen und aufrufen	55
Kapitel 5: Zahlen und Zeichen speichern und laden	59
... mit MessageBox und Fortschrittsanzeige!	59
Erweiterungen	60
Array-Inhalt speichern	64
Array-Inhalt laden	66
MessageBoxen	67
Einfachere Möglichkeit	68
Fortschrittsanzeige	68
Browser-Fenster zum Speichern und Laden	71
Kapitel 6: Grafik	73
Ein grundsätzlicher Unterschied	73
Fassen wir zunächst zusammen:	74
Grafik laden: Das Programm PictureBox	75
Programmbedienung	75
Programmbeschreibung	76
Grafik laden und speichern: PictureBox-Erweiterung	77
Programmbedienung	79
Screenshots	80
Bilder kopieren	80
Das Hilfs-Programm <i>Screenshot</i>	81
Die Zeichnung mit der Maus	85
Ein einfaches und ein komplexes Malprogramm	85
Kreise und Ellipsen zeichnen	85
Rechtecke zeichnen	86
Besonderheiten im Gegensatz zu VB 6	87
Maus-Status und -Koordinaten abfragen	90
Bedienungsanleitung	93
ColorDialog	94
ColorDialog Code	95
ColorDialog-Testprogramm	95
Komplexes Malprogramm	97
Programm-Oberfläche	97
Wichtige Copy-Parameter	102
Nützlicher Nebeneffekt	103
Alles außer Polygone	104
Kurze Beschreibung der Programmoberfläche	104
Linien	110
Parallele Linien mittels Schleifen	110
Farbe von Grafikobjekten	112
Koordinaten	112

Pixel zeichnen	116
Ändern der Liniendicke	117
Programmbedienung	118
Füllmuster	120
System-Muster	120
Bitmaps	121
Verlauf	121
Programmieren eines Füllmusters	121
Polygone und sonst nichts.	125
Programmbeschreibung	126
Beschreibung des Programmcodes.	129
Alles, was man wirklich braucht	130
Zeichnen mit Vorschau	132
Bedienung	132
Beschreibung des Programmcodes.	135
Superschnelle Grafik	136
Prinzipielle Funktion	137
Programmbedienung	138
Unsichtbare Schaltflächen.	141
Das Beispielprogramm <i>Interaktive Grafik</i>	141
Programmcode	143
Beschreibung des Programmcodes.	144
Verschieben von Objekten	148
Marker setzen und verschieben	148
Beschreibung des Programmcodes.	149
Variation: Marker anklicken und verschieben.	151
Verschieben eines Skalenstrichs	153
Diagramme zeichnen	156
Programmcode	157
Linienzüge zeichnen	159
DrawLine-Anweisung	162
Gedehnte Darstellung.	163
Noch ein paar Worte zur Wave-Datei	163
Erzeugen der Sinusfunktion.	164
Zeitsignaldarstellung bei großen Dateien	164
Beschreibung des Programmcodes.	169
Rastermenü.	171
Anwendungsfall Rastermenü	173
Programmbeschreibung	175
Hopalong Orbit Fraktal: Mit wenig Aufwand zum Farbfeuerwerk	176
Programmbeschreibung	179
Grafik vom Feinsten: VB-Vektor.	183
Ein Schnupperkurs in Vektorgrafik.	183
Kapitel 7: DataGrid View.	195
Das Supertool für die maßgeschneiderte Tabellenkalkulation	195
Das Programm <i>Sparbuch</i>	195
Konfiguration.	196
Programmierung des DataGrid	198

Das Programm <i>Gasverbrauch</i>	202
Der Button <i>Calculate</i>	208
Balkendiagramme	208
File-Select-Box zum Laden einer Datei	209
Dateien laden	209
Code im Button	210
Code in der Sub <i>OpenFileDialog</i>	210
Dateien speichern	211
Zusammenfassung	211
Zeichen und Zahlen in einem Grid	212
Kapitel 8: Module, globale Variablen und mehrere Formen	215
Einfügen einer zweiten Form und eines Moduls	215
Beispielprogramm	216
Programmcode	217
Kapitel 9: Soviel Zeit muss sein: Timer	221
Beispiel 1	221
Beispiel 2: Luxus Timer	223
Beispiel 3	226
Kapitel 10: Monatskalender	227
Kapitel 11: Drucken.	231
I. <i>PrintDocument</i>	231
II. <i>FontDialog</i>	233
III <i>PrintDialog</i>	235
Kapitel 12: Pulldown-Menüs	239
Einbau	239
Kapitel 13: Damit können Sie rechnen	243
I. So ein Zufall: Lotto-Spielen und würfeln	243
Programmbeschreibung	247
II. Primzahl-Tool	249
III. Rätselhafte Bilder: Eine Kreuzung von Hopalong und Apfelmännchen.	254
IV. DFT: Schnelle Fourier-Analyse	261
Kapitel 14. Download-Software	275
1. Fraktalgenerator de Luxe	275
2. Mira-Orbitfraktalgenerator	275
3. Vektor-Grafikprogramm	276
4. Kontoverwaltung	276
5. FFT-versus-Time-Analyse	276
Anhang. Tipps und Tricks, wenn es mal hakt	277
Logik	277
Grafik	278
Datei-Chaos.	279
Index	281