

Inhalt

Vorwort	7
1. Einführung	9
1.1 Voraussetzungen	9
1.2 Programmiersprache BASIC	9
1.3 Visual Basic	10
2. Erste Programmierschritte	12
2.1 Das erste Programm	12
2.2 Das erste Programm wird erweitert	15
2.3 Grundlagen der Programmierung	20
2.3.1 Folge	20
2.3.2 Verzweigung	21
2.3.3 Wiederholung	24
3. Das Computerspiel „Memory“	30
3.1 Vorüberlegungen	30
3.2 Konstruktion der Spieleoberfläche	30
3.3 Entwicklung des Programmcodes	33
3.3.1 Spielfeld	33
3.3.2 Spielsteuerung	36
3.3.3 Intelligenter Spielfeldaufbau	52
3.4 Menüführung	57
3.5 Highscore speichern	60
3.6 Zusammenfassung	64
3.7 Erweiterungen	69
3.7.1 Sound	69
3.7.2 Grafik	70
4. Weitere Spiele	73
4.1 Mastermind	73
4.2 Sokoban	77
4.3 Minesweeper	81
5. Ausblick	87
Anhang	88