

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	9
Der Addison-Wesley Online-Test	11
1 Einführung	13
1.1 Was ist Perl?	13
1.2 Perl besorgen	14
1.3 Von Dateien und Shells	15
1.4 Perl ausprobieren	20
1.5 Übungen	26
1.6 Tipps	27
1.7 Lösungen	28
2 Die Sprache im Überblick	31
2.1 Anweisungen und Variablen	31
2.2 Bedingungen und Schleifen	40
2.3 Lesen aus einer Datei und von anderswo	43
2.4 Übungen	49
2.5 Tipps	52
2.6 Lösungen	54
3 Der AWK-Rahmen	61
3.1 Der AWK-Rahmen	61
3.2 Probleme und Lösungen	70
3.3 Übungen	75
3.4 Tipps	78
3.5 Lösungen	80
4 Skalare und Operatoren	85
4.1 Skalare Variablen	85
4.2 Operatoren	103
4.3 Übungen	113
4.4 Tipps	114
4.5 Lösungen	114

5	Listen und Hashes	117
5.1	Listen	117
5.2	Hashes	128
5.3	Übungen	135
5.4	Tipps	139
5.5	Lösungen	140
6	Kontrollierte Anweisungen.	145
6.1	Welche Sorten von Anweisungen gibt es?	145
6.2	Leere Anweisungen und Anweisungsblöcke	146
6.3	Bedingte Anweisungen	146
6.4	Schleifen	151
6.5	Übungen	158
6.6	Tipps	160
6.7	Lösungen	162
7	Umgang mit Dateien	165
7.1	Der Raumschiff-Operator <>	165
7.2	Öffnen-Bearbeiten-Schließen	166
7.3	Dateien schließen	176
7.4	Dauerhafte Daten	176
7.5	Übungen	179
7.6	Tipps	181
7.7	Lösungen	181
8	Reguläre Muster.	187
8.1	Muster	187
8.2	Alternativen und Zeichenklassen	195
8.3	Teilmuster speichern	201
8.4	Suchen und Ersetzen	204
8.5	Übungen	211
8.6	Tipps	214
8.7	Lösungen	215
9	Funktionen	221
9.1	Funktionen	221
9.2	Parameter	224
9.3	Eine Musterfunktion	231
9.4	Listen sortieren	233

9.5	Übungen	238
9.6	Tipps	239
9.7	Lösungen	240
10	Dateioperatoren und Verzeichnisse	243
10.1	Datei-Testoperatoren	243
10.2	Verzeichnisse	247
10.3	Verzeichnisse lesen	250
10.4	Verzeichnisse verändern	251
10.5	Übungen	259
10.6	Tipps	260
10.7	Lösungen	261
11	Formatierte Ausgabe	265
11.1	Die printf-Familie	265
11.2	Formate in Perl	269
11.3	Übungen	276
11.4	Tipps	277
11.5	Lösungen	277
12	Module, Klassen und Objekte	281
12.1	Module und Pakete	281
12.2	Klassen benutzen	285
12.3	Referenzen und Datenstrukturen	289
12.4	Klassen schreiben	294
12.5	Übungen	304
12.6	Tipps	308
12.7	Lösungen	309
13	Grafische Oberflächen: Perl-Tk	323
13.1	Was ist Tk?	323
13.2	Tk-Programme schreiben	324
13.3	Eine Tour durch die Widget-Welt	331
13.4	Übungen	353
14	CGI-Programmierung	365
14.1	Grundlagen	365
14.2	Vom Client zum Server	371
14.3	Mit HTML arbeiten	373
14.4	Übungen	378

14.5	Tipps	382
14.6	Lösungen	383
A	Anhang	389
A.1	POD	389
A.2	GD	390
A.3	Bibliographie	393
	Stichwortverzeichnis	395