

## Der Inhalt (im Überblick)

	Einführung	xxvii
1	Produktiv mit C#: <i>Grafische Anwendungen in 10 Minuten und weniger</i>	1
2	Es ist alles bloß Code: <i>Unter der Motorhaube</i>	43
3	Objekte: Orientieren Sie sich! <i>Aufgabenspezifischer Code</i>	85
4	Typen und Referenzen: <i>Es ist 10:00. Wissen Sie, wo Ihre Daten sind?</i>	123
	C#-Workshop 1: <i>Ein Tag beim Rennen</i>	163
5	Kapselung: <i>Alles zu zeigen, ist nicht immer richtig</i>	173
6	Vererbung: <i>Der Stammbaum Ihres Objekts</i>	205
7	Schnittstellen und abstrakte Klassen: <i>Klassen, die Versprechen halten</i>	251
8	Enums und Auflistungen: <i>Daten in Massen speichern</i>	309
	C#-Workshop 2: <i>Die Suche</i>	363
9	Dateien lesen und schreiben: <i>Speichere das Array, rette die Welt</i>	385
10	Exception-Handling: <i>Fehler-Prävention</i>	439
11	Events und Delegates: <i>Was Ihr Code macht, wenn Sie nicht gucken</i>	483
12	Rückblick und Vorschau: <i>Wissen, Macht und cooles Zeug erstellen</i>	515
13	Steuerelemente und Grafik: <i>Machen Sie es ansehnlich</i>	563
14	Captain Amazing: <i>Der Tod des Objekts</i>	621
15	LINQ: <i>Bekommen Sie Ihre Daten in den Griff</i>	653
	C#-Workshop 3: <i>Invaders</i>	681
A	Anhang: <i>Die Top 11 der Themen, die es nicht ins Buch geschafft haben</i>	703
i	Index	769

## Der Inhalt (jetzt ausführlich)

### Einführung

**Ihr Gehirn und C#.** Sie versuchen, etwas zu *lernen*, und Ihr *Hirn* tut sein Bestes, damit das Gelernte nicht *hängen bleibt*. Es denkt nämlich: »Wir sollten lieber ordentlich Platz für wichtigere Dinge lassen, z.B. für das Wissen darüber, welche Tiere einem gefährlich werden könnten oder dass es eine ganz schlechte Idee ist, nackt Snowboard zu fahren.« Tja, wie schaffen wir es nun, Ihr Gehirn davon zu überzeugen, dass Ihr Leben davon abhängt, etwas über C# zu wissen?

Für wen ist dieses Buch?	xxviii
Wir wissen, was Ihr Gehirn denkt	xxix
Metakognition	xxxi
Machen Sie sich Ihr Hirn untertan	xxxiii
Was Sie für dieses Buch brauchen	xxxiv
Lies mich	xxxv
Die Fachgutachter	xxxvi
Danksagungen	xxxvii