

1

EINLEITUNG	9
Was heißt eigentlich Programmieren?	10
Was ist eine Entwicklungsumgebung?	10
Warum gerade C#?	10
Visual Studio, die Entwicklungsumgebung zum Buch	11
Wie arbeitest du mit diesem Buch?	12
Was brauchst du für dieses Buch?	13
Hinweise für Lehrer	14

2

ERSTE SCHRITTE MIT C#	17
Visual Studio starten	18
Das erste Programm	20
Der Quelltext	23
Write und Read	29
Visual Studio beenden	33
Zusammenfassung	35
Ein paar Fragen	35
... aber noch keine Aufgabe	36

3

WENN, DANN, SONST: KONTROLLE UND AUSWAHL	37
Ein Blick zurück	38
Gut oder schlecht?	40
Die if-Struktur	43
Strings oder Zahlen?	46
Plus oder minus, mal oder durch	50
Die if-else-Struktur	52
Zusammenfassung	54
Ein paar Fragen	55
... und eine Aufgabe	55



ZENSUREN UND ZAHLENRÄTEN: BEDINGUNGEN	57
Von int zu float	58
Die Sache mit try und catch	60
Von 1 bis 6	63
Von Fall zu Fall	65
Punkt für Punkt	67
Und und Oder, oder?	69
Ein kleines Game	71
Die while-Struktur	73
Zusammenfassung	74
Ein paar Fragen	76
... und ein paar Aufgaben	76



GELD-SPIELEREIEN: SCHLEIFEN UND FELDER	77
Dein PC zählt mit	78
Abbruch bei Unlust?	79
Auf dem Weg zum Millionär	81
Schleifenvariationen	83
Zählen mit for	84
Variablenfelder	87
Lottoziehung	90
Feldsortierung	92
Zusammenfassung	94
Ein paar Fragen	95
... und ein paar Aufgaben	95



DO IT YOURSELF: FUNKTIONEN UND KLASSEN	97
C# ist lernfähig	98
Funktionen fürs Ratespiel	100
Lokal oder global?	102
Parameter und Rückgabe	104
Ein neues Baby?	106
Konstruktor	107
Eine neue Datei	110
Laufen lernen	112
Kapselung und Vererbung	114
Erbschafts-Probleme?	117
Zusammenfassung	120
Ein paar Fragen	120
... und ein paar Aufgaben	121

NICHT NUR WAS FÜRS AUGE: JETZT WIRD'S VISUELL	123
Erst mal ein Fenster	123
Von der Konsole zum Formular	125
Hello, wie geht es?	128
Gut oder schlecht?	131
Es passiert etwas	134
Antwort nach Maß	138
Zusammenfassung	139
Ein paar Fragen	140
... und eine Aufgabe	140

ALLES UNTER KONTROLLE: KOMPONENTENSAMMLUNG 141

Kleine Knopfparade	141
Alles in einer Liste	144
Du hast die Wahl	147
Optionen	150
Von Pünktchen und Häkchen	154
Körper, Geist und Seele	156
Der letzte Schliff	159
Zusammenfassung	160
Ein paar Fragen	161
... aber nur eine Aufgabe	161

WER WEISS WAS? QUIZ-PROJEKT TEIL 1 163

Erst der Plan, dann der Bau	163
Frage und Antworten	166
Richtig oder falsch	168
Die passende Textdatei	170
Datensammlung	173
Datentransfer	176
Aufsammeln und einordnen	178
Zusammenfassung	181
Ein paar Fragen	182
... aber keine Aufgaben	182

SPIELEN UND LERNEN: QUIZ-PROJEKT TEIL 2 183

Eine oder viele?	183
Lösungs-Zähler	186
Aufgabenkontrolle	189
Antwort als Optionen	192

10

JETZT WIRD'S BUNT: GRAFIK IN C#	205
Von Punkten und Koordinaten	206
Das erste Bild	208
Linienführung	211
Jetzt wird's bunt	212
Eckig und rund	214
Mit Text geht auch	216
Farbtupfer	218
Selbst zeichnen?	220
Zusammenfassung	224
Ein paar Fragen ...	225
... aber keine Aufgaben	225

11

BILDER LERNEN LAUFEN: ANIMATIONEN	227
Erst mal ein Kreis	227
Und es bewegt sich was	230
PictureBox	232
Endlich ein (richtiges) Bild	234
Bildersammlung	237
Da läuft was	239
Drehen, verschwinden, auftauchen	241
Movie komplett	243
Zusammenfassung	245
Keine Fragen ...	245
... doch ein paar Aufgaben	245

12

BUNTES DUO: EIN PAAR SPIELE	247
Komponenten zusammenbauen	247
Wie viele Augen?	250
Anzeigen und auswerten	254
Schere – Stein – Papier	257
Qual der Wahl	260
Komponenten-Arrays	262
Zusammenfassung	265
Keine Fragen ...	266

... aber zwei Aufgaben 266

KLEINER KRABELKURS: TASTEN- UND MAUSSTEUERUNG 267

Eine Spinne am Start	268
Tastensteuerung	270
Richtungswechsel	273
Kein Spiel ohne Grenzen	276
Maussteuerung	278
Die Sache mit dem Timer	281
Zusammenfassung	285
Keine Fragen	286
... und keine Aufgaben	286

ANHANG A 287

Visual Studio installieren	287
Einsatz der Buch-Dateien	292

ANHANG B 293

Kleine Checkliste	293
Dem Fehler auf der Spur	294

STICHWORTVERZEICHNIS 299

13

A

B

1