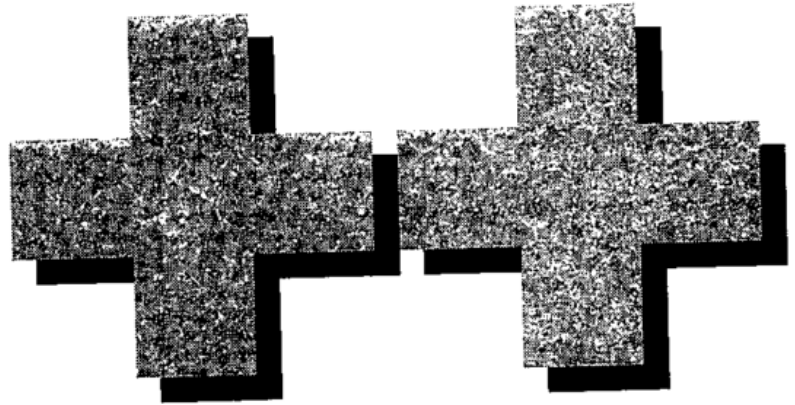
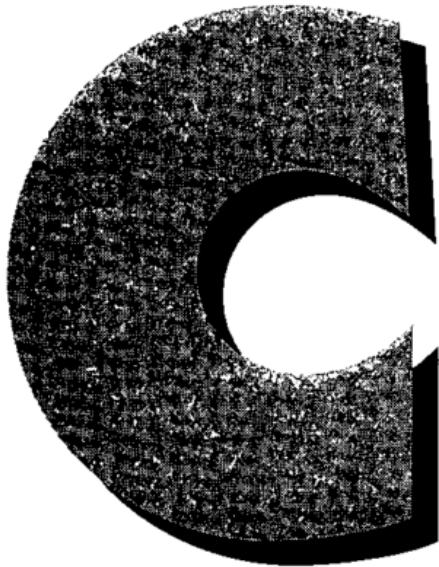


**DAS COMPUTER
TASCHENBUCH**

**Jens Herbers
Jörg Herbers**



DATA BECKER

Inhaltsverzeichnis

1.	Visual QuickGuide - Visual C++ in 10 Minuten.....	10
1.1	Der Anfang: Visual C++ starten.....	11
1.2	Eine neue Anwendung anlegen.....	12
1.3	Die Gestaltung des Hauptfensters.....	15
1.4	Für die Optik: Ein Rahmen für die weiteren Bedienelemente.....	17
1.5	Die Elemente für Benutzereingaben.....	19
1.6	Die Konvertierungs-Schaltflächen.....	22
1.7	Die Verknüpfung der Editierfelder mit Variablen.....	24
1.8	Arbeit für den Rechner: Die Konvertierungsroutinen.....	26
1.9	Der große Moment: Die Übersetzung des Programms.....	29
1.10	Das Programm zur Laufzeit.....	30
2.	Visual C++ - Ein Überblick.....	32
2.1	Visuelle Softwareentwicklung mit Visual C++.....	32
2.2	Objektorientierung und die MFC.....	34
2.3	Ereignisorientierte Programmierung.....	36
2.4	Die Bausteine eines Programms: Views und Documents.....	37
2.5	Datenbankanbindung mit Visual C++.....	38
2.6	Softwareentwicklung für Windows 95 und Windows NT.....	39
3.	Das Visual-C++-Programmpaket installieren und kennenlernen.....	41
3.1	Die Installation.....	42
3.2	Orientierung: Die Programme im Microsoft Visual-C++-Ordner.....	45
3.3	Das Microsoft Developer Studio.....	47
3.4	Eine mächtige Programmiersprache: C++.....	58
3.5	Rettung in der Not: Das Hilfesystem.....	59
4.	Das erste Visual-C++-Programm.....	63
4.1	Erstellen des Grundgerüsts mit dem AppWizard.....	64
✓ 4.2	Das Werk des AppWizard: Von Projekten und Klassen.....	68
✓ 4.3	Zur Sache: Die Benutzeroberfläche des Programms.....	71
4.4	Der ClassWizard - K(l)eine Hexerei.....	89
4.5	Ereignisse mit Quelltext verknüpfen - Die WizardBar.....	92
4.6	Interaktivität durch Dialoge.....	94
4.7	Compiler und Linker.....	98
4.8	Der erste Programmstart.....	100

5.	Strukturierte Programmierung mit C++	102
5.1	Die grundlegenden Datentypen in C++	104
5.2	Von Variablen und Konstanten	107
5.3	Formales: Die Syntaxregeln	116
5.4	Kontrollstrukturen	125
5.5	Operatoren.....	136
5.6	Typisch für C++: Die Pointer.....	145
5.7	So verwenden Sie Funktionen zur Strukturierung Ihres Programms	150
5.8	Komplexere und benutzerdefinierte Datentypen	161
5.9	Dynamische und statische Speicherverwaltung	170
5.10	Aufteilung des Programms in Module	171
5.11	Verwendung von Header-Dateien	173
6.	Objektorientierte Programmierung	175
6.1	Was ist objektorientierte Programmierung?	176
6.2	Von Klassen, Objekten und Instanzen	179
6.3	Ein neues Objekt erstellen	180
6.4	Die Struktur von Objekten.....	182
6.5	Familiäres: Vererbung von Objekten	185
6.6	Abstrakte Basisklassen	191
6.7	Konstruktoren und Destruktoren	192
6.8	Operatoren überladen.....	196
6.9	Polymorphismus.....	201
6.10	Erweiterte Möglichkeiten innerhalb von Klassen.....	203
6.11	So nutzen Sie die Vorteile der Wiederverwendung	207
7.	Die Microsoft Foundation Class Library (MFC).....	209
7.1	Was ist die MFC?	209
7.2	Portabel: Plattformübergreifende Softwareentwicklung	210
7.3	Die Verwendung der MFC für die Entwicklung von Anwendungen	211
7.4	Der Aufbau der MFC.....	214
7.5	Die Nutzung von MFC-Klassen am Beispiel CString.....	217
8.	Fortgeschrittene Anwendungsentwicklung	220
8.1	SDI- und MDI-Anwendungen	222
8.2	Die erweiterten Eigenschaften des AppWizard	224
8.3	Die Document-Klasse entwerfen	229
8.4	Dateioperationen mit der MFC	244

8.5	Zeichnen unter Windows: Device contexts	252
8.6	Das Outfit des Programms: Die View-Klasse.....	254
8.7	Von Menüs, Werkzeugleisten und Statuszeilen.....	260
8.8	Typisch Windows: Die Ereignisse	268
8.9	Das Programm zur Laufzeit	284
9.	Debugging mit Visual C++	288
9.1	Entwanzen: Fehlerbehebung mit dem integrierten Debugger	288
9.2	Breakpoints	292
9.3	Schrittweises Ausführen von Programmen	297
9.4	Anzeigen von Variablenwerten	298
10.	Kontextsensitive Hilfsfunktionen entwickeln.....	302
10.1	Die verschiedenen Möglichkeiten von Hilfesystemen.....	303
10.2	Elemente eines kontextsensitiven Hilfesystems	306
10.3	Schreiben des Hilfetextes.....	309
10.4	Erweiterte Möglichkeiten für Hilfetexte	315
10.5	Der Help Workshop.....	317
10.6	Das Hilfeprojekt kompilieren	322
11.	Datenbankbasierte Anwendungsentwicklung	325
11.1	Aufbau und Möglichkeiten von Datenbanken	325
11.2	Datenbankzugriff über die ODBC-Schnittstelle.....	331
11.3	Der direkte Weg: die DAO-Klassen	332
11.4	Kapselung von Tabellen mit Recordsets	336
11.5	Datenbanken im großen Stil: SQL-Anfragen	356
12.	Realisierung der OLE-Technik mit Visual C++	361
12.1	Was ist OLE?.....	361
12.2	OLE-Container in eine Anwendung einbinden	363
12.3	OLE-Automatisierungs-Server	374
13.	Die besten Visual-C++-Tips.....	388
	Praxisregister	389