

Teil I Die Grundlagen der Programmierung

1. Visual Basic für DOS wird vorgestellt

- 1.1 Was ist ein Programm?
- 1.2 Warum selbst programmieren?
- 1.3 Die Sprache BASIC: Geschichte und Gegenwart
- 1.4 Die Besonderheiten von VBDOS
 - 1.4.1 Vergleich mit QuickBASIC und BASIC PDS
 - 1.4.2 Vergleich mit Visual Basic für Windows
- 1.5 Programmieren mit VBDOS

2. Die ersten Schritte mit VBDOS

- 2.1 Installation und Start
 - 2.1.1 Die Installation von VBDOS;
 - 2.1.2 Der Start von VBDOS
- 2.2 Wegweiser durch die VBDOS-Komponenten
 - 2.2.1 Die Programmierumgebung von VBDOS
 - 2.2.2 Die Menüs der Programmierumgebung
 - 2.2.3 Fenster und ihre Bedienung
 - 2.2.4 Die Arbeit beenden
 - 2.2.5 Reservierte Wörter
 - 2.2.6 Das VBDOS-Hilfesystem
- 2.3 Der Form-Designer
- 2.3.1 Eigenschaften einstellen
- 2.3.2 Das erste "richtige" Programm
- 2.3.3 Programmerweiterung durch Dropdown-Menüs
- 2.3.4 Erstellung eines eigenständigen Programms

3. Grundlegende Sprachelemente von VBDOS

- 3.1 Bestandteile eines BASIC-Programms
 - 3.1.1 Zeichensatz
 - 3.1.2 Anweisungen
 - 3.1.3 Datentypen
 - 3.1.4 Konstanten
 - 3.1.5 Variablen
 - 3.1.6 Typumwandlung
- 3.2 Was VBDOS mehr bietet?
 - 3.2.1 Ereignisse, Methoden, Eigenschaften
 - 3.2.2 Objekte
 - 3.2.3 Spezielle Objekte
- 3.3 Rechnen und Vergleichen
 - 3.3.1 Rangfolge der Operatoren
 - 3.3.2 Arithmetische Operatoren
 - 3.3.3 Vergleichsoperatoren
 - 3.3.4 Logische Operatoren
 - 3.3.5 Funktionale Operatoren
 - 3.3.6 Zeichenfolgenoperatoren
- 3.4 Ein- und Ausgabe von Daten
 - 3.4.1 Dialogfenster
 - 3.4.2 Dateneingabe
 - 3.4.3 Datenausgabe
 - 3.4.4 Kontrolle des Cursors
- 3.5 Entscheidungen und Schleifen
 - 3.5.1 Entscheidungsstrukturen
 - 3.5.2 Schleifenstrukturen
- 3.6 Unterprogramme und Funktionen

- 3.6.1 Prozeduren und Gültigkeitsbereich
- 3.6.2 Unterprogramme
- 3.6.3 Funktionen

Teil II Fortgeschrittene Programmiertechniken

4. Programmierung in der Praxis

- 4.1. Vom Umgang mit dem Speicher
- 4.1.1 Nutzung des Rechnerspeichers durch VBDOS
- 4.1.2 Speicherbedarf numerischer Variablenfelder
 - 4.1.3 Speicherbedarf von Textvariablen und Textfeldern
- 4.2 Verarbeitung von Texten und Textfeldern
 - 4.2.1 Wörter und Zeichen zählen
 - 4.2.2 Text-Formatierung
 - 4.2.3 Ausgabe mit Randausgleich: Blocksatz
 - 4.2.4 Laufschrift
 - 4.2.5 Textformatierung in einer Form
 - 4.2.6 Strings fester Länge
- 4.3 Grafik
 - 4.3.1 Grundlagen
 - 4.3.2 Grafikkarten-Programmierung
 - 4.3.3 Bilder und Diagramme
 - 4.3.4 3D-Funktionen darstellen
 - 4.3.5 Zeichnen mit dem DRAW-Befehl
 - 4.3.6 Bilder bewegen: Animation
 - 4.3.7 Bezier-Kurven
- 4.4 Sound und Musik
 - 4.4.1 BEEP und SOUND
 - 4.4.2 Musik mit dem PLAY-Befehl
 - 4.4.3 Ein Melodieneditor
- 4.5 Dateiverwaltung mit VBDOS
 - 4.5.1 Grundlagen der Dateibearbeitung
 - 4.5.2 Sequentielle Dateien
 - 4.5.3 RANDOM-Dateien
 - 4.5.4 Varianten der Dateioorganisation
 - 4.5.5 Binärdateien
 - 4.5.6 Zugriff auf dBASE-Dateien
 - 4.5.7 Zugriff auf Disketten
- 4.6 Kontakt zur Außenwelt: Die Schnittstellen
 - 4.6.1 Die Druckerschnittstelle
 - 4.6.2 Die seriellen Schnittstellen
 - 4.6.3 Modem-Programmierung
- 4.7 VBDOS erweitern durch Bibliotheken
 - 4.7.1 Absoluter Aufruf von Maschinenprogrammen
 - 4.7.2 Was ist ein Interrupt?
 - 4.7.3 Programmierung von DOS-Funktionen
 - 4.7.4 Bildschirm verschieben mit dem BIOS
 - 4.7.5 Programmierung der Maus
 - 4.7.6 Eigene Bibliotheken für VBDOS O
- 4.8 Fehlersuche und Debugging, die Erste
 - 4.8.1 Fehlerverfolgung im Programm
 - 4.8.2 Fehlereingrenzung mit dem VBDOS-Debugger

5. Der Einsatz der Fenstertechnik

- 5.1 Das Projekt: Ein Spiel mit der Fenstertechnik
 - 5.1.1 Das Spielefenster: Aufbau der Form

- 5.1.2 Programmierung des Spielverlaufs
- 5.1.3 Das Programm ausdrucken
- 5.1.4 Erstellung eines eigenständigen Programms
 - 5.1.5 Ausbau des Spiels
- 5.2 Spezielle Ein- und Ausgaben von Daten
 - 5.2.1 Das Meldungsfenster (Message-Box)
 - 5.2.2 Das Eingabefenster (Input-Box)
 - 5.2.3 Das Maus-Ereignis
 - 5.2.4 Das Tastatur-Ereignis
 - 5.2.5 Selektieren eines Textes
- 5.3 Manipulation der Elemente durch Drag und Drop
- 5.4 Ein Musik-Editor für den PLAY-Befehl
- 5.5 Fehlersuche, die zweite

Teil III Professionelle Techniken

6. MDI, fremdsprachliche Prozeduren und Dateiverwaltung mit Zeigern

- 6.1 MDI-Programmierung und fremdsprachliche Prozeduren
 - 6.1.1 Funktionen des Projekts PC_INFO
 - 6.1.2 Formen und Module des Projekts
 - 6.1.3 Die MDI-Form
 - 6.1.4 Einbinden fremdsprachlicher Prozeduren
 - 6.1.5 C- und Assembler-Prozeduren
 - 6.1.6 Der Code von PC_INFO
 - 6.1.7 Zusammenfassung
- 6.2 Dateiverwaltung über Zeiger (Pointer)
 - 6.2.1 Die Indexsequentielle Dateiverwaltung
 - 6.2.2 Der Suchalgorithmus "Binäres Suchen"

7. Die VBDOS-Profiversion

- 7.1 ISAM-Datenverwaltung
 - 7.1.1 ISAM-Datenverwaltung in der Standardversion
 - 7.1.2 ISAM-Datenverwaltung in der Profiversion
 - 7.1.3 Installation des ISAM-Tools
 - 7.1.4 Erstellung einer Datenbankanwendung
 - 7.1.5 ISAM-Utilities
- 7.2 Chartgrafik-Toolkit
 - 7.3 Toolkit für Mausunterstützung
- 7.4 Hilfe- und Installations-Toolkit
 - 7.4.1 Hilfe-Toolkit
 - 7.4.2 Installations-Toolkit
- 7.5 MOVE Overlay Management
- 7.6 Die Finanzmathematische Toolbox
- 7.7 Coprozessor-Unterstützung
- 7.8 Codeerzeugung für 80386/80486

Teil IV VBDOS zum Nachschlagen

8. Visual Basic für DOS - Die Referenz

9. VBDOS-Fehlermeldungen

- 9.1 Auffangbare Fehler, die zur Laufzeit auftreten
- 9.2 ISAM-Fehler
- 9.3 Fehler in Dialogboxen

10. Auf- und Umsteigen auf VBDOS

- 10.1 Von QBasic und QuickBASIC nach VBDOS
- 10.2 Von VBDOS nach VB für WINDOWS und umgekehrt

11. Lösungen zu den Aufgaben

- 11.1 Lösung zu Kapitel 2
- 11.2 Lösungen zu Kapitel 3
- 11.3 Lösungen zu Kapitel 4
- 11.4 Lösungen zu Kapitel 5

Anhang

ASCII-Tabelle

Stichwortverzeichnis