

- 1. Einführung**
 - 1.1 Was ist Borland Pascal?
 - 1.2 Typographie
 - 1.3 Über dieses Buch
- 2. Vor dem Start**
 - 2.1 Die Installation von Borland Pascal
 - 2.1.1 Installationsvoraussetzungen
 - 2.1.2 Der Installationsvorgang unter DOS
 - 2.1.3 Die Installation aus Windows
 - 2.1.4 Nach dem Start des Installationsprogramms
 - 2.1.5 Die Datei README
 - 2.2 Installationsoptimierungen
 - 2.2.1 Herr der Verzeichnisse
 - 2.3 Editor mal 2, Regiezentrum für alles
 - 2.3.1 Der Aufbau der IDE
 - 2.4 Die bessere Wahl
 - 2.5 Hilfe...? Hilfe!
 - 2.5.1 Hilfesystem? Da gibt's doch zwei!
 - 2.5.2 Das sprachbezogene Hilfesystem
 - 2.5.3 Das Hilfesystem von Anfang an
 - 2.6 Der Gebrauch des Editors
 - 2.6.1 Neue Editor-Fenster erzeugen
 - 2.6.2 Laden von Quelltexten in ein Editor-Fenster
 - 2.6.3 Das Speichern von Quelltexten
- 3. Das erste Programm**
 - 3.1 Die Struktur, ein Vierzeiler muß sein
 - 3.2 Ausgabe auf dem Bildschirm
 - 3.3 Frage und Antwort
- 4. Das Gedächtnis eines Programms**
 - 4.1 Datentypen... Vielfalt muß sein
 - 4.1.1 Ganzzahlige Datentypen
 - 4.1.2 Ganzzrationale Datentypen
 - 4.1.3 Die Wahrheit im Griff
 - 4.1.4 Text und Zeichentypen
 - 4.1.5 Pointer - Zeigen Sie auf Daten
 - 4.2 Variablen, und was man damit anstellen kann
 - 4.3 Konstanten
 - 4.3.1 Untypisierte Konstanten
 - 4.3.2 Typisierte Konstanten
- 5. Bedingte Ausführungen**
 - 5.1 Wenn - Dann - Sonst
 - 5.2 Für den Fall, daß...
- 6. Wiederholungen**
 - 6.1 Die For-Schleife
 - 6.2 Die While-Schleife
 - 6.3 Die Repeat-Schleife
 - 6.4 Welche Schleife für welche Aufgabe?
- 7. Prozeduren - Sammeln von Routinen**
 - 7.1 Sinngemäße Untergliederungen
 - 7.2 Lokale und globale Variablen

- 7.3 Übergabe-Parameter
- 8. Funktionen - Routinen zum zweiten**
 - 8.1 Übergabe per Name
 - 8.2 Vor- und Nachteile
- 9. Funktionsbibliotheken - die Units**
 - 9.1 Die Struktur einer Unit
 - 9.2 Globales und Lokales
 - 9.3 Die erste eigene Unit
 - 9.4 Die Standard-Units
- 10. Eigene Datentypen konstruieren**
 - 10.1 Daten zusammenfassen - Ordnung muß sein
 - 10.2 Listen von Daten
 - 10.3 TCollection - einer für alles
- 11. Daten speichern und laden**
 - 11.1 Typisierte Dateien
 - 11.2 Untypisierte Dateien
- 12. Objektorientierung**
 - 12.1 Grundbegriffe
 - 12.2 Das erste Objekt
 - 12.3 Polymorphie und Virtualität
- 13. Programmgerüste**
 - 13.1 Turbo Vision
 - 13.2 Die Oberfläche von Turbo Vision
 - 13.3 Fenster mit Turbo Vision
 - 13.4 Object Windows
 - 13.5 Die Oberfläche von Object Windows
 - 13.6 Ausgeben von Text
- 14. Der Ressource Workshop**
 - 14.1 Wir basteln ein Menüsystem
 - 14.2 Das Einbinden von Ressourcen in Programme
- 15. Anhang**
 - 15.1 Die Optimierung der IDE
 - 15.1.1 Die Compiler-Optimierung
 - 15.1.2 In der Entwicklungsphase
 - 15.1.3 Für das fertige Programm
 - 15.1.4 Die Linker-Optimierung
 - 15.1.5 Die Verzeichnis-Optimierung
 - 15.1.6 Die Vorgaben-Optimierung
 - 15.1.7 Die Editor-Optimierung
 - 15.2 Der Standard-Sprachumfang von Borland Pascal
 - 15.3 Alle Editor-Befehle
 - 15.4 ASCII-Zeichensatz
- 16. Stichwortverzeichnis**