



Visual Basic 2010

FÜR KIDS



Inklusive DVD-ROM

Hans-Georg Schumann



Visual Basic 2010 für Kids



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische
Daten sind im Internet über <<http://dnb.d-nb.de>> abrufbar.

Bei der Herstellung des Werkes haben wir uns zukunftsbewusst für
umweltverträgliche und wiederverwertbare Materialien entschieden.
Der Inhalt ist auf elementar chlorfreiem Papier gedruckt.

ISBN 978-3-8266-8680-1
1. Auflage 2010

E-Mail: kundenbetreuung@hjr-verlag.de

Telefon: +49 89/2183-7928
Telefax: +49 89/2183-7620

www.mitp.de

© 2010 mitp, eine Marke der Verlagsgruppe Hüthig Jehle Rehm GmbH
Heidelberg, München, Landsberg, Frechen, Hamburg

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist
ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere
für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die
Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Lektorat: Katja Völpe
Korrektur: Petra Heubach-Erdmann
Satz: Ill-satz, Husby, www.drei-satz.de

Inhalt



Vorwort 15

Einleitung 19

Das erste Projekt 23

Visual Basic starten 24

Kleine Spritztour durch Visual Basic 25

Hallo auf Knopfdruck 29

Eine Methode zum Drücken 34

Von »Drück mich« zu »Hallo«. 39

Das Projekt speichern 40

Visual Basic beenden..... 42

Zusammenfassung..... 44

Ein paar Fragen 45

... aber noch keine Aufgabe..... 45

Buttons und Labels 47

Ein Projekt wieder öffnen 48

Noch ein Knopf 49

Gut oder schlecht?..... 54

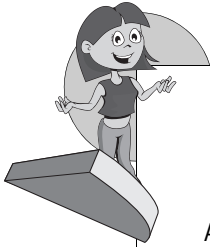
1



2

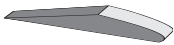


5



Antwort per Label.	56
Speichern und ausprobieren	59
Ereignisse und Methoden	60
Veredelung	61
Ein ganz neues Projekt.	64
Komponentenschwemme.	66
Zusammenfassung	68
Ein paar Fragen	69
... und eine Aufgabe.	69

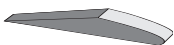
3



Von Zahlen, Zeichen und Operatoren 71

Die passende Optik.	72
Zufallszahlen und Variablen	74
Zeichenketten.	76
Vereinbarungen sind nötig	78
Kommentare.	80
Plus oder minus, mal oder durch.	80
Zahlen mit Format	85
Zusammenfassung	86
Keine Fragen	87
... aber ein paar Aufgaben	87

4



Bedingungen 89

Von 1 bis 6	90
Wenn ... dann	92
Die If-Then-Struktur	94
Die Sache mit Try und Catch.	96
Punkt für Punkt	98
Und und Oder, oder?	101
Zusammenfassung	103
Nur eine Frage	104
... und ein paar Aufgaben.	104



Ein Ratespiel mit Zahlen 105

Zu groß, zu klein	106
Es kann geraten werden	108
Dein PC zählt mit.	109
Die If-Then-Else-Struktur	111
Neues Spiel oder wirklich Schluss?	113
Zusammenfassung.	117
Eine Frage	117
... und ein paar Aufgaben	118

5



Kontrollstrukturen 119

Auf dem Weg zum Millionär.	120
While oder Until?	121
Schleifenvariationen	123
If und Exit.	126
Kleine Knopfparade	127
Diagnose auf Knopfdruck	128
Listenwahl	130
Von Fall zu Fall.	134
Zusammenfassung.	135
Ein paar Fragen	136
... und ein paar Aufgaben	136

6

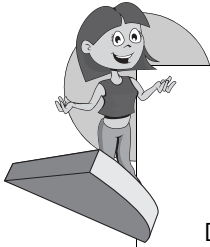


Combo, Radio oder Check? 139

Alles in einer Box.	140
Von Pünktchen	143
... und Häkchen	145
Der letzte Schliff	147
Antworten für die Optionsfelder	149
Wirklich fertig?	151
Variablenfelder und Startwerte	152
Die richtige Wahl.	154

7





8



Die For-Next-Struktur	156
Zusammenfassung	158
Nur eine Frage	160
... und nur eine Aufgabe.	160

Aktion Seelenklempner 161

Zwei Buttons und ein paar Gruppenfelder	162
Eingabefeld, Anzeigetafel und Bildlaufleiste	163
Vor der Sprechstunde	168
Bereit zur Diagnose	169
Schiebereien	170
Noch mehr Diagnosen?	173
Neue Sub – selbst gemacht.	175
Datentransfer	176
Strings aus der Liste.	178
Keine Sprechstunde?	180
Therapieprotokoll	181
Zusammenfassung	184
Ein paar Fragen	186
... und ein paar Aufgaben.	186

9



Menüs und Dialoge 187

Ein Menü für den Klempner	188
Zwei Dialogfelder	192
Öffnen und Speichern	196
Diagnosen drucken	199
Sicherheitsabfrage	202
... und Schluss	207
Zusammenfassung	208
Ein paar Fragen	209
... aber keine Aufgabe.	209



Grafik	211
Von Punkten und Koordinaten	212
Das erste Bild	214
Jetzt wird's bunt	216
Eckig und rund	219
Mit Text geht's auch	221
Farbtupfer	223
Zusammenfassung	225
Ein paar Fragen	226
... und ein paar Aufgaben	226

10



Eine eigene Klasse	227
Erst mal ein Kreis	228
Und es bewegt sich doch	230
Eine neue Klasse	232
Eigenschaften, Methoden und ein Konstruktor	234
Vereinbaren und initialisieren	235
Erscheinen, Bewegen und Verschwinden	236
Funktion oder Prozedur	239
Zusammenfassung	241
Nur eine Frage	242
... und eine Aufgabe	242

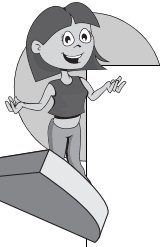
11



Kapselung und Vererbung	243
Alles unter einem Hut	244
Es gibt was zu erben	245
Ein neues Baby?	247
Ein Hand voll Set und Get	249
Ein Zinsobjekt mit lauter Nullen	252
Kapital, Prozent und Zinsen	253
Eine Datei für neue Klassen	255
Zusammenfassung	258
Ein paar Fragen	258
... und ein paar Aufgaben	259

12





13



14



15



10

Jetzt wird geOOpt 261

Mehr als ein Kreis.....	262
Bild ruft Datei.....	265
Figur statt nur Bild.....	267
Es bewegt sich was	270
Drehungen	273
Programm-Tuning	275
Zusammenfassung	277
Eine Frage	278
... und ein paar Aufgaben.....	278

Polymorphie 281

Von alten und neuen Methoden	282
Eine kleine Monsterfamilie	284
Mehr Schein als Sein?	286
Polymorphie	288
Monstershow	291
Überschreiben und überladen	293
Eines für alle?.....	296
Noch mal Polymorphie.....	298
Zusammenfassung	300
Ein paar Fragen	300
... aber keine Aufgaben	300

Buntes Allerlei 301

Wert oder Referenz?	302
Optionale Parameter	304
... und flexible Parameter.....	305
Welcher Fehler ist es?	307
Einfach nur Basic?	309
Zusammenfassung	312
Zum Schluss	313
Eine Frage	314
... und eine Aufgabe.....	314



Anhang A	315
Für Eltern ...	315
... und für Lehrer	316
 Anhang B	 319
Visual Basic installieren	319
Einsatz der Buchdateien	324
 Anhang C	 327
Kleine Checkliste	327
Dem Fehler auf der Spur	328
 Kleines OOP-Lexikon	 331
 Stichwortverzeichnis	 337