

<b>1 Einführung .....</b>	<b>6</b>		
1.1 Was Sie wissen sollten .....	6		
1.2 Einführung.....	7		
1.3 Visuelles Programmieren mit dem C++Builder .....	7		
1.4 Starten des C++Builders .....	8		
1.5 Beenden des C++Builders .....	8		
1.6 Einige Neuerungen im C++Builder 6 .....	8		
1.7 Technische Anforderungen .....	9		
<b>2 Grundlagen der Bedienung.....</b>	<b>10</b>		
2.1 Die C++Builder-Entwicklungsumgebung .....	10		
2.2 Die Menüleiste .....	12		
2.3 Die Symbolleiste .....	13		
2.4 Die Desktop-Symbolleiste .....	14		
2.5 Die Komponentenpalette.....	14		
2.6 Das Formularfenster .....	15		
2.7 Der Objektinspektor .....	16		
2.8 Die Objekthierarchie.....	20		
2.9 Der Quelltexteditor .....	20		
2.10 Der Klassen-Explorer .....	27		
2.11 Hyperlinks und Symbolinformation .....	28		
2.12 Weitere Einstellungen der Entwicklungsumgebung .....	29		
2.13 Schnellübersicht.....	30		
2.14 Übung .....	30		
<b>3 Grundlagen der Programmentwicklung ....</b>	<b>32</b>		
3.1 Programmieren mit dem C++Builder .....	32		
3.2 Arbeiten mit Projekten und Projektgruppen ....	32		
3.3 Hauptprogramm eines Projekts (Projektquelltext) .....	37		
3.4 Die Projektverwaltung .....	38		
3.5 Einstellungen für ein Projekt.....	41		
3.6 Ein Programm weitergeben.....	42		
3.7 Units.....	43		
3.8 Vergeben von Namen .....	44		
3.9 Schnellübersicht.....	45		
<b>4 Formulare.....</b>	<b>46</b>		
4.1 Formulare anlegen, auswählen, löschen.....	46		
4.2 Eigenschaften von Formularen .....	49		
4.3 Ereignisse von Formularen .....	51		
4.4 Methoden von Formularen .....	53		
4.5 Frames.....	55		
4.6 Schnellübersicht.....	57		
4.7 Übung .....	57		
<b>5 Mit Komponenten arbeiten.....</b>	<b>58</b>		
5.1 Die Komponentenpalette.....	58		
5.2 Komponenten einfügen, löschen, kopieren und bearbeiten .....	58		
5.2.1 Komponenten einfügen.....	58		
5.2.2 Anordnen und Positionieren von Komponenten .....	59		
5.2.3 Instanzen von Komponenten .....	59		
5.2.4 Löschen von Komponenten.....	60		
5.2.5 Kopieren von Komponenten.....	60		
5.2.6 Ändern der Komponentengröße .....	61		
5.3 Gruppieren und Ausrichten von Komponenten .....	61		
5.4 Einstellen von Komponenteneigenschaften .....	64		
5.4.1 Eigenschaftstypen .....	64		
5.4.2 Mehrfachauswahl .....	65		
5.5 Komponentenvorlagen.....	66		
5.6 Tabulatorreihenfolge und Eingabefokus.....	66		
5.7 Schnellübersicht .....	68		
5.8 Übung .....	69		
<b>6 Komponenten verwenden.....</b>	<b>70</b>		
6.1 Standardkomponenten.....	70		
6.2 Zusatzkomponenten .....	72		
6.3 Dialogkomponenten .....	73		
6.4 Win32-Komponenten .....	75		
6.5 Übung .....	77		
<b>7 Ereignisbehandlung .....</b>	<b>78</b>		
7.1 Grundlagen der Ereignisbehandlung.....	78		
7.2 Arten von Ereignissen.....	81		
7.3 Übung .....	85		
<b>8 C++ - Grundlagen.....</b>	<b>86</b>		
8.1 Einführung .....	86		
8.2 Bezeichner .....	86		
8.3 Kommentare .....	87		
8.4 Anweisungen .....	87		
8.5 Wertzuweisungen .....	87		
8.6 Ausdrücke.....	88		
8.7 Operatoren.....	88		
8.8 Variablen.....	89		
8.9 Konstanten.....	90		
8.10 Datentypen .....	90		
8.11 Benutzerdefinierte Datentypen.....	91		
8.12 Aufzählungen.....	91		
8.13 Felder .....	92		
8.14 Zeichenketten .....	93		
8.15 Strukturen .....	94		
8.16 Übung .....	95		
<b>9 Kontrollstrukturen .....</b>	<b>96</b>		
9.1 if-Anweisung.....	96		
9.2 if-else-Anweisung .....	96		
9.3 switch-Anweisung .....	97		
9.4 for-Anweisung.....	98		
9.5 while-Anweisung .....	99		
9.6 do-while-Anweisung.....	100		
9.7 Schleifensteuerung mit break und continue .....	100		
9.8 Übung .....	101		

<b>10 Funktionen, Zeiger und der Präprozessor .....</b>	<b>102</b>		
10.1 Funktionen.....	102	15.4.1	Formulare dynamisch erzeugen..... 152
10.2 Zeiger .....	105	15.4.2	Komponenten dynamisch erzeugen..... 154
10.3 Referenzen und Referenzvariablen .....	106	15.5	Bildschirmeinstellungen auslesen..... 155
10.4 Dynamische Speicherverwaltung.....	107	15.6	Übung..... 156
10.5 Der Präprozessor .....	108		
10.6 Übung.....	110		
<b>11 Klassen, Objekte und Instanzen .....</b>	<b>112</b>	<b>16 Die Objektablage und Tools.....</b>	<b>158</b>
11.1 Grundlagen der objektorientierten Programmierung.....	112	16.1	Die Objektablage..... 158
11.2 Erzeugen und Verwenden von Klassen.....	113	16.2	Tools .....
11.3 Vordefinierte Klassen.....	117	16.3	Schnellübersicht..... 163
11.4 Konstruktoren und Destruktoren.....	118	16.4	Übung..... 163
11.5 Übung.....	119		
<b>12 Erweiterungen der Sprache C++.....</b>	<b>120</b>	<b>17 Exceptions .....</b>	<b>164</b>
12.1 AnsiStrings .....	120	17.1	Einführung..... 164
12.2 OpenArrays .....	122	17.2	RTL-Exceptions..... 165
12.3 Mengen .....	123	17.3	Anwenden von Exceptions .....
12.4 TDateTime.....	124	17.3.1	Eigene Exceptions erzeugen..... 169
12.5 Die Klasse Currency .....	125	17.3.2	Exceptions auslösen .....
12.6 Neue Schlüsselwörter und Modifizierer.....	126	17.3.3	Standard-Exception-Behandlung .....
12.6.1 __fastcall.....	126	17.4	Ressourcenschutz..... 171
12.6.2 __property.....	126	17.5	Verschachteln von Exceptions..... 171
12.6.3 __published.....	127	17.6	Stille Exceptions .....
12.7 Übung.....	127	17.7	Schnellübersicht..... 173
<b>13 Menü-Designer und Bildeditor .....</b>	<b>128</b>	17.8	Übung..... 173
13.1 Der allgemeine Aufbau eines Menüs .....	128	<b>18 Der Debugger .....</b>	<b>174</b>
13.2 Der Menü-Designer .....	128	18.1	Fehlerarten..... 174
13.3 Der Bildeditor.....	134	18.2	Verwenden des Debuggers .....
13.4 Ressourcen zur Laufzeit laden .....	136	18.3	Anhalten, Fortsetzen und Beenden eines Programms .....
13.5 Schnellübersicht .....	137	18.4	Haltepunkte .....
13.6 Übung.....	137	18.5	Schrittweise das Programm durchlaufen .....
<b>14 Entwickeln von Prototypen .....</b>	<b>138</b>	18.6	Ausführen bis Rückgabe .....
14.1 Grundlagen.....	138	18.7	Variablen untersuchen..... 182
14.2 Menüs einfügen.....	139	18.8	Überwachte Ausdrücke .....
14.3 Symbolleisten .....	139	18.9	Der Aufruf-Stack..... 186
14.4 Statusleisten.....	140	18.10	Ereignisaufzeichnung .....
14.5 Der Editor .....	141	18.11	CodeGuard..... 187
14.6 Dialogfenster .....	142	18.12	Schnellübersicht..... 189
14.7 Hilfe erstellen.....	145	18.13	Übung .....
14.8 ActionListen verwenden.....	146	<b>19 Registrierdatenbank .....</b>	<b>192</b>
14.9 Weiterführung.....	147	19.1	Einführung..... 192
<b>15 Nützliche Techniken .....</b>	<b>148</b>	19.2	Registrierungseditor und Aufbau der Registry..... 192
15.1 TApplication- und ApplicationEvents-Komponente.....	148	19.3	Registry sichern und wiederherstellen..... 194
15.2 Parameterübergabe an Programme .....	150	19.4	Registry manipulieren..... 195
15.3 Arbeiten mit Stringlisten.....	150	19.5	Schlüssel bearbeiten .....
15.4 Formulare und Komponenten zur Laufzeit erzeugen.....	152	19.6	Registrierwerte setzen und auslesen..... 197
		19.7	Registrierungsdateien importieren..... 199
		19.8	Mit verschiedenen Betriebssystemen arbeiten .....
		19.9	Dateierweiterungen .....
		19.10	Übung .....
		<b>Stichwortverzeichnis .....</b>	<b>202</b>