

Tartalom

Bevezető	9
Ismerkedés a fejlesztőkörnyezettel	10
A fejlesztői környezet tervező ablaka	10
Az első programunk	12
Vezérlő elhelyezése	12
Vezérlő tulajdonságainak beállítása	12
Eseménykezelők létrehozása	13
Program futtatása	14
A program mentése	15
A súgó	15
Feladatok	16
Ismerkedés az általános vezérlőkkel	17
Az űrlap (Form)	17
Néhány Form tulajdonság	17
Feladatok	20
A nyomógomb (Button)	20
A Label (Címke)	21
A TextBox (Szövegmező)	22
Az üzenetdoboz (MessageBox)	23
Feladatok	24
Egy kis programozási ismeret	25
A programozási nyelvek	25
Néhány programozási fogalom	26
A C# nyelv és az objektum orientált programozás	28
Feladatok	29
Változók és típusok	30
Programkészítési praktikák	30
A vezérlőelemek elhelyezése és beállításai	31
Az értékadás	32
A változó fogalma	32
A típus fogalma	32
A változók megadása	33
Az egész számok	35
A valós számok	37
A számok formázott megjelenítése	39
A karakter típus	40
A szöveg típus	41
A konstans	43
Felsorolt típus	43
Logikai típus	43
Általánosságban a műveletekről	44
Feladatok	46

Relációk, elágazások	47
Relációk	47
Az elágazás	47
Elágazások egymásba ágyazása	50
Többirányú elágazás	51
Választógomb, jelölőnégyzet, csoportmező és panel	52
Feladatok	58
Dátum, idő és az időzítő	59
Dátum és idő tárolása	59
Dátum és idő megjelenítése	60
DateTime tulajdonságok és metódusok	61
Az időzítő (Timer)	63
Egyszerű alkalmazások az időzítő felhasználásával	63
Véletlenszám generálás	69
Véletlenszámok létrehozása	69
A görgetősáv vezérlő	71
Feladat	72
Képdoboz (PictureBox) vezérlő	73
Feladat	74
A lista és a lenyíló lista vezérlők	75
Lista (ListBox)	75
A lenyíló lista (ComboBox)	80
Feladatok	82
Ciklusok	83
Számlálós ciklus	83
Elöltesztelés ciklus	86
Hátultesztelés ciklus	87
Ciklusok egymásba ágyazása	89
A foreach ciklus	90
Feladatok	91
Tömb, verem, sor, rekord	92
Tömb	92
Feladatok	95
Verem	95
Sor	98
Feladatok	100
Struktúra	100
Feladatok	102
Algoritmusok	103
Mondatszerű leírás	103
Folyamatábra	105
Struktogram	107
Feladatok	109

Programozási tételek	110
Egyszerű programozási tételek.....	110
Feladatok	114
Összetett programozási tételek.....	114
Rendezések.....	116
Feladatok.....	118
Programfejlesztés	119
A programtervezés lépései	119
Függvények és eljárások	120
Paraméterátadás.....	124
Eljárások és függvények hatóköre.....	126
Változók hatóköre	126
Változók élettartama és láthatósága	127
Rekurzió.....	128
Feladatok.....	130
Objektumorientált programozás	131
Osztály, objektum	131
Mező, tulajdonság, metódus, esemény	131
Az objektumorientált nyelv jellemzői	132
Névterek	134
Konzol alkalmazások	135
Kíró és beolvasó utasítások	135
Példa: egy szám osztóinak meghatározása	137
Példa: Csillagok a képernyőn	138
Hibakezelés, tesztelés, kivételkezelés	139
Feladatok	148
Fájlkezelés	149
OpenFileDialog, SaveFileDialog	149
Egyéni fájlkezelés	152
Szöveges fájlok kezelése	153
Numerikus adatok beolvasása szövegfájlból	155
Feladatok	158
Bináris fájlok kezelése	158
Feladatok	160
Grafika.....	161
A koordináták	161
Graphics osztály	161
A toll osztály	162
Az ecset osztály	162
Alakzatok rajzolása és kitöltése	163
Szöveg a vásznon	165
A Graphics osztály rajzoló és festő metódusainak összefoglalása	165
Példa: Egyszerű rajzolóprogram készítése	166
Feladatok	168

Menük, gyorsmenü, eszköztár	169
Jegyzetömb alkalmazás készítése	169
A menü készítése	170
Gyorsmenü készítése	173
Eszköztár készítése	174
A menük és az eszköztár elemeinek szerkesztése	175
A Fájl menü menüpontjai	176
A Szerkesztés menü menüpontjai	178
A Formátum menü menüpontjai	179
Eszköztár és gyorsmenü	180
A Keresés és Cseré menüpontok	180
Feladatok	185
Szülő- és gyerekablakok.....	186
Multiple Document Interface alkalmazások	186
Szülő- és gyerekablakok létrehozása	186
Gyerekablak megnyitása	187
A gyerekablakok elrendezése	188
Gyerekablakok és gyerekablak aktív vezérlőjének elérése	189
Feladatok	191
Összetett feladatok megoldása	192
Rejtvény (2011. május)	192
IPv6 (2014. május)	202
Felhasznált irodalom	210