

Inhaltsverzeichnis

1 Programmentwicklung und Programmerstellung	3
1.1 Phasenmodelle.....	3
1.1.1 Software Life Cycle-Modell	4
1.1.2 Wasserfall-Modell	5
1.1.3 Spiral-Modell	6
1.1.4 V-Modell	7
1.1.5 Größe von Softwareprojekten	8
1.1.6 Grafische Darstellung strukturierter Programme	8
1.2 Elemente einer Programmiersprache	10
1.3 Übersicht über Programmiersprachen	11
2 Einführung in die VBA-Programmierung mit Access 2007	15
2.1 Grundlagen.....	15
2.2 Erste Schritte	16
2.3 Ausgabe mit MsgBox	23
2.4 Variablen – Einfache Variablentypen	25
2.5 Zuweisung	27
2.6 Eingabe durch InputBox.....	27
2.7 Ein Programmbeispiel zur Zusammenfassung.....	27
2.8 Operatoren und Datentypumwandlung	28
2.8.1 Numerische Vergleichsoperatoren	28
2.8.2 Alphanumerische Vergleichsoperatoren.....	28
2.8.3 Logische Operatoren	29
2.9 Verzweigungen.....	32
2.9.1 Einfache Verzweigungen mit If	32
2.9.2 Mehrfache Verzweigungen mit Select Case.....	33
2.9.3 Unbedingte Sprünge – Fehlerbehandlung in Visual Basic	34
Tabelle: Fehlermeldungen und Nummern (Auswahl)	35
2.10 Wiederholungsstrukturen (Iterationen, „Schleifen“)	38
2.10.1 Zählschleifen (For – Next und For Each – Next)	38
2.10.2 Schleifen mit Laufbedingung am Ende (Do – Loop Until).....	38
2.10.3 Schleifen mit Laufbedingung am Anfang (While – Wend).....	39
2.10.4 Zusammenfassung	39
2.10.5 Beispiel zu Schleifen und Verzweigungen: Primzahl-Prüfung.....	40
2.11 Visual-Basic-Funktionen für Datentypumwandlungen	41
2.12 Funktionen und Prozeduren.....	51
3 Auszeichnungssprachen, Webprogrammierung	52
3.1 Metasprachen:.....	52
3.2 XHTML	52
3.2.1 Allgemeine Struktur eines XHTML-Dokuments:	54
3.3 Internet Media Type (auch: MIME-Type)	54
3.4 JavaScript.....	55
3.4.1 Aktivieren von JavaScript in Internet Explorer 7	55
3.4.2 Erste Schritte:.....	57
3.4.3 Ausgabe mit der Methode window.alert()	57
3.4.4 Ausgabe mit der Methode document.write().....	58
3.4.5 Variablen	58
3.4.6 Eingabe mit Prompt	58
3.4.7 Eingabe über Formularfelder	58
3.4.8 Numerische Vergleichsoperatoren	59
3.4.9 Logische Operatoren	59
3.4.10 Verzweigungen	59
3.4.11 Wiederholungsstrukturen (Iterationen, „Schleifen“)	59
3.4.12 Funktionen	61
4 Übungsbeispiele	63