

Konsolenprogramm mit Visual C++

1. Projekt "Beispiel" erstellen

Visual C++ 6.0

Datei -> Neu -> Projekte -> Win32-Konsolenanwendung
 Projektname: **Beispiel**
 Pfad: C:\Nachname\
 Eine einfache Anwendung.

Visual C++ 2005

Datei -> Neu -> Projekt -> Win32-Konsolenanwendung
 Name: **Beispiel**
 Pfad: C:\Nachname\
 Konsolenanwendung, Leeres Projekt

2. Quelltextdatei "Beispiel.cpp" hinzufügen

Visual C++ 6.0

Datei -> Neu -> Dateien -> C++-Quellcodedatei

Dateiname: **Beispiel**
 (.cpp wird automatisch angehängt)

Visual C++ 2005

Rechtsklick Quelldateien -> Hinzufügen -> Neues Element ->
 Visual C++ -> C++-Datei (.cpp)

Name: **Beispiel**
 (.cpp wird automatisch angehängt)

```

Beispiel.cpp
#include <iostream>
#include "stdio.h"
#include "Klasse.h"

using namespace std;

int main(){
    CKlasse Instanz;
    Instanz.Methode();

    return 0;
};
  
```

3. Neue Klasse "CKlasse"

a) Headerdatei "Klasse.h"

Visual C++ 6.0

Datei -> Neu -> Dateien -> C/C++-Header-Datei

Dateiname: **Klasse**
 (.h wird automatisch angehängt)

Visual C++ 2005

Rechtsklick Headerdateien -> Hinzufügen -> Neues Element ->
 Visual C++ -> Headerdatei (.h)

Name: **Klasse**
 (.h wird automatisch angehängt)

```

Klasse.h
#pragma once

class CKlasse{
private:
    int Attribut;
public:
    void Methode();
};
  
```

b) Quellcodedatei "Klasse.cpp"

Visual C++ 6.0

Datei -> Neu -> Dateien -> C++-Quellcodedatei

Dateiname: **Klasse**
 (.cpp wird automatisch angehängt)

Visual C++ 2005

Datei -> Neu -> Dateien -> C++-Quellcodedatei

Dateiname: **Klasse**
 (.cpp wird automatisch angehängt)

```

Klasse.cpp
#include "Klasse.h"

void Klasse::Methode(){
}
  
```