

# 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(){
}
  
```