

Ausgabe 3/06: Dezember 2006

Herausgegeben von dcSE, München

Worum geht es eigentlich?

Visual Objects ist eine mittlerweile reif gewordene Entwicklungsumgebung - nicht nur für Leute, die aus der Clipper-Welt kommen. Die neue Ära gehört Vulcan.NET.

dBase, Clipper, Visual Objects und dann....

- dBase brachte das populäre DBF-Format
- Clipper einen Compiler dazu
- Visual Objects die Objekt-Orientierung und die Windows-Unterstützung dazu

.....Vulcan.NET

- Ist die Visual Objects-Sprache in einem neuen .NET-Compiler
- Und kommt zusätzlich mit Visual Studio 2005 als Entwicklungsumgebung
- Und kann zusätzlich AEF-Dateien importieren und ermöglicht dadurch die Weiterverwendung bestehender Visual Objects-Programme
- Und bietet zusätzlich die Möglichkeiten, die Leistungen des .NET Framework zu nutzen
- Und macht eine Unzahl neuer Bibliotheken einsetzbar
- Und erfordert das .NET Framework 2.0 (aber das wird ja sowieso demnächst Teil des Betriebssystems sein)

Unsere Trainings-Unterlagen zu Vulcan.NET beginnen mit dem oben stehenden Passus, der plakativ die Kontinuität einerseits und die Verbesserungen andererseits ausdrücken soll.

Wenn also mit Vulcan.NET eigentlich „nur“ eine neue Visual Objects-Ära beginnt, könnte man auch die Weiterentwicklung des jetzigen Visual Objects beenden. Ein wesentlicher Grund, warum das nicht gemacht wird, besteht darin, dass die neuen, also die Vulcan.NET-Anwendungen das .NET Framework erfordern – schliesslich sind das echte .NET-Anwendungen. Mit neuen Visual Objects-Versionen, wie z.B. der angekündigten Version 2.8, werden existierende VO-Anwendungen noch für einige weitere Jahre funktionieren können.

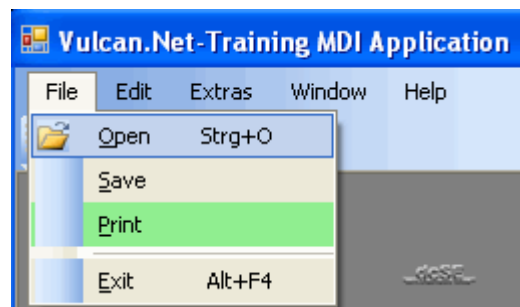
Warum überhaupt Vulcan.NET Training?

Wenn man mit den bisherigen Visual Objects-Kenntnissen unter Vulcan.NET weiterentwickeln kann – man kann die gleiche Syntax nutzen, man kann auch die bisherigen Klassenbibliotheken nutzen -, warum benötigt man dann ein neues Training? Alles, was man von der Visual Objects-Sprache kennt, ist eine Teilmenge dessen, was Vulcan.NET bringt. Vulcan.NET bringt neue Sprachkonstrukte wie Interfaces, neue Datentypen und vor allem eine riesige neue Klassenbibliothek, die .NET Framework Class Library (FCL). Ausserdem arbeitet man jetzt in einer neuen Entwicklungsumgebung, die entweder das Visual Studio 2005 ist oder in VIDE, eine stark der Visual Objects IDE nachempfundene Entwicklungsumgebung (Die Entwicklungsumgebung von Visual Studio 2005 wird mit dem Produkt ausgeliefert!). Auch die zur Verfügung stehenden Debugger sind neu. Hat man einmal seinen Visual Objects-Quelltext soweit, dass er in Vulcan.NET compilierbar ist – ein Tool namens Transporter unterstützt einen dabei -, dann will man wissen wie es weiter geht. Auf welche Art kann man einen langsamen Übergang in die .NET-Welt bewerkstelligen? Kann man seine Visual Objects-DLLs in neuen Vulcan.NET-Programmen nutzen? Können meine portierten Visual Objects-Programme jetzt auch auf Mobilgeräten laufen? Wo fange ich bei der Nutzung der Framework Class Library an? Wie übersetzt man die überwiegend in C# geschriebenen Quelltext-Beispiele nach Vulcan.NET?

Was kann ich in dem Kurs lernen?

Egal ob Sie schon in Visual Objects strenge Typisierung verwendet haben oder nicht, in Vulcan.NET werden Sie diese benötigen. Warum braucht man mehr als einen Constructor? Was bringen mir die neuen Datentypen? Soll man nun weiter die Visual Objects Arrays oder .NET-Arrays verwenden? Oder wann welche? Die Visual Studio-Umgebung ist so vielseitig, dass ein roter Faden dadurch sehr hilfreich sein kann. Sie wollen doch bestimmt die vielen neuen GUI-Leistungen von der FCL nutzen, die nicht nur schick aussehen sondern auch das Leben eines Programmierers einfacher machen wie z.B.:

Menus, die wie im Office-Paket aussehen



Einen Browser, der so viel kann, dass man nicht mehr weiss, wo man anfangen soll.

Die FCL ist voll von neuen Konzepten wie Attributen, Collections, Enumerationen und Interfaces. Wie findet man sich da zurecht? Wann muss man nun einen Punkt in C# in einen Doppelpunkt in Vulcan.NET übersetzen und wann nicht? Und wie hilft man sich am schnellsten selbst? Das alles und noch viel mehr ist genau erklärt im Vulcan.NET-Einführungskurs.

Welche Kursangebote gibt es?

3- tägiger Einführungskurs

Ab Ende Januar 2007 wird ein dreitägiger Einführungskurs angeboten (Da Vulcan.NET zu dem Zeitpunkt noch nicht verfügbar sein wird, ist die Teilnahme auf VOPS-Mitglieder beschränkt). Es werden Beispiele zu neuen Themenbereichen (darunter XML und Unicode) enthalten sein. Der Begleittext wird ca 300 Seiten betragen (Der komplette Inhalt kann bei weitem nicht in drei Tagen abgehandelt werden! Es bleibt also ausreichend Material zum Nachschlagen und Nachbereiten.). Dieser Kurs legt großes Gewicht auf aktives Arbeiten am PC.

Zielgruppe für diesen Kurs: Software-Entwickler, die schon mit Visual Objects gearbeitet haben.

Häufig gestellte Fragen

Hier ein Ausschnitt aus den Fragen, die uns zu diesem Themenbereich erreichen.

- ◆ Kann man die Trainings-Unterlagen auch ohne den Kurs zu besuchen erwerben?

Leider nein.

- ◆ Sind die Kurse auch in englischer Sprache verfügbar?

Die Kursunterlagen stehen momentan nicht in englischer Sprache zur Verfügung. Es können jedoch auch In-House-Termine für Kurse in englischer Sprache vereinbart werden. Eine Übersetzung der kompletten Unterlagen ist von der Nachfrage abhängig.

- ◆ Gibt es eine ausführlichere Beschreibung der Kursinhalte?

Ja, das komplette kommentierte Inhaltsverzeichnis des Einführungskurses wird in Kürze auf www.vulcandotnet.de unter Training verfügbar sein. Interessenten ausserhalb des deutschen Sprachraums bitte per E-Mail anfragen.

- ◆ Sind weitere Kurse geplant?

Vorerst nicht. Vorschläge werden jedoch gerne entgegen-genommen.

Termine und Preise

3-tägiger Einführungskurs

Erster Termin: 31.01.07 – 02.02.07 (Mi-Fr)

Weitere Termine: etwa einmal monatlich, ausser Ju-
li/August

Genaue Terminangaben: siehe www.Vulcandotnet.de

Preis: 975€ + MwSt

◆ Rabatte für Kursteilnehmer

30%, ab dem zweiten Teilnehmer der gleichen Firma am selben Kurs-Termin

Hinweis:

Die Trainings-CD ist ohne Kurs-Teilnahme nicht verfü-
bar!

Wo finden die Kurse statt?

Die Kurse finden regelmäßig in **München** in Räumen der edcom GmbH statt.

edcom edv training und service GmbH
Leopoldstraße 29
80802 München

In-House-Termine auf Anfrage

Wie melde ich mich zu einem Kurs an?

Eine E-Mail mit Angabe des Teilnehmers und des ge-
wünschten Termins genügt. Oder schicken Sie ein Fax an:
089/5434 99 83

Impressum:

Dieter Crispian

Software-Entwicklung,

-Schulung und -Vertrieb

Frauenlobstr. 24

80337 München

Tel: 089/51519608

Fax: 089/54349983

email:

vosales@visualobjects.de

internet:

www.visualobjects.de
www.vulcandotnet.de

dcSE

Dieter Crispian Software-Entwicklung und Vertrieb