

# Nieuwsbrief



## Inhoudsopgave december 2008 t/m december 2012

### **Jaargang 15 nr. 4 / december 2008**

- 4 Wat zijn objecten?
- 7 In BASIC werken buiten de deuren
- 8 Methoden (OOP)
- 10 Liberty Basic: MainWin en NoMainWin
- 17 Change
- 19 Verenigingswerk is mensenwerk!
- 19 Het Email verkeer van de BASIC- interessegroep
- 21 Meer mogelijkheden met tekst
- 24 Werken met de printer en de bitmap

### **Jaargang 16 nr. 1 / maart 2009**

- 4 VBA en de Excel werkbladen
- 9 Webpagina's ontwerpen
- 14 In de tijd van Simon's BASIC
- 16 De BASIC commando DEF
- 17 De nieuwste versies van PowerBASIC
- 18 Variabelengedrag
- 21 Datatypen
- 25 Wat zijn programmeertalen?
- 27 Andere Basic programmeertalen

### **Jaargang 16 nr. 2 / juni 2009**

- 4 BASIC snufjes 1:
  - *Het verschil tussen numeriek en alfanumeriek*
  - *Do ... Loop nesten in een For ... Next lus*
- 6 Verder met XHTML en Scripts
- 10 De module Main
- 15 BASIC snufjes 2:
  - *Wat is een member?*
  - *Het Collection object*
- 18 Mijn BASIC keuze (1): PowerBASIC
- 20 Basic controls: de tabbladen (1)
- 23 Liberty BASIC: Slepen en neerzetten

### **Jaargang 16 nr. 3 / september 2009**

- 4 BASIC snufjes 3:
  - *Het verschil tussen condities en expressies*
  - *Keuzestructuren nesten met een ElseIf*
  - *Rare situaties met een Select Case*
- 8 Verder met XHTML en Scripts
- 11 Het project en de besturing
- 15 BASIC snufjes 4:
  - *Het Microsoft .NET Framework*
  - *Klassen: wie of wat wordt er geërfd?*
- 17 Mijn BASIC keuze (2): GW-BASIC
- 20 Basic controls: de tabbladen (2)
- 23 BASIC cursus: Liberty BASIC (1)

### **Jaargang 16 nr. 4 / december 2009**

- 4 Programmeerstructuurvormen
  - *Hoe gebruiken we de vormen?*
  - *Structuurvormen in spellen*
  - *DarkBASIC en Game Maker*
  - *Situaties met objecten en instanties*
- 12 Eerst toekennen dan pas verwijzen
- 13 Grafisch programmeren in GW-BASIC (1)
- 17 BASIC nieuws en tips
  - *Penningmeester gezocht*
  - *Mijn variabele werkt niet!*
- 18 BASIC cursus: Liberty BASIC (2)

### **Jaargang 17 nr. 1 / maart 2010**

- 4 BASIC cursus: VBA met Excel (1)
- 7 Meneer van Dalen wacht op antwoord
- 10 Intermezzo: een Werknemers project (1)
- 18 Grafisch programmeren in GW-BASIC (2)
- 24 BASIC nieuws, tips en puzzels
  - *Penningmeester gezocht*
  - *Appendix conversietabellen*
  - *Puzzel: de spion en de wachter*
- 30 BASIC cursus: Liberty BASIC (3)

### **Jaargang 17 nr. 2 / juni 2010**

- 4 BASIC cursus: VBA met Excel (2)
  - *Tekst en getallen in de cellen*
  - *Het ThisWorkbook object*
- 8 Ik kan programmeren
- 9 Intermezzo: een Werknemers project (2)
- 28 Grafisch programmeren in GW-BASIC (3)
- 38 BASIC nieuws, tips en puzzels
  - *Penningmeester gezocht*
  - *Oplossing puzzel: de spion en de wachter*
- 39 Game Maker voor beginners
- 42 De listings in de kwartaalbestanden

### **Jaargang 17 nr. 3 / september 2010**

- 4 BASIC cursus: VBA met Excel (3).
  - *Het werkboek*
  - *De besturing in de mapobjecten*
  - *Het Range type*
- 9 Ik kan programmeren
  - *Subprocedures en functies: geen verschil?*
  - *Zelf gegevenstypen maken*
- 16 Intermezzo: een Werknemers project (3)
  - *Conclusie en tips*
  - *De listing van het project*
- 29 Grafisch programmeren in GW-BASIC (4)
- 39 BASIC nieuws, tips en puzzels
  - *Penningmeester gezocht*
  - *Puzzel: het juiste BASIC onderwerp*
- 40 De verschillende soorten sprites in Game Maker
- 44 Listings in de kwartaalbestanden

### **Jaargang 17 nr. 4 / december 2010**

- 4 BASIC cursus: VBA met Excel (4)
  - *Het werkboek beheren*
  - *Meer Excel functies*
- 8 Gegevenstechnieken en opslagstructuren
  - *XML en het DataSet object*
  - *Het relationeel model*
- 14 Grafisch programmeren in GW-BASIC (5)
- 21 BASIC nieuws, tips en puzzels
  - *Het nieuwe jasje van de nieuwsbrief*
  - *Oplossing puzzel: het juiste BASIC onderwerp*
  - *Van programmeertaal naar Basic*
- 23 Verder kijken in Game Maker
  - *De sprite eigenschappen instellen*
  - *De events en acties van de objecten*
  - *Meer weten over Game Maker?*
- 29 Websites programmeren met Crimson (1)
  - *Uw Crimson Editor project*
  - *Het eerste sjabloon*

### **Jaargang 18 nr. 1 / maart 2011**

- 4 BASIC cursus: VBA met Excel (5)
  - *Terug naar VBA – de onderdelen*
  - *Uw dialoogformulier in VBA*
  - *Koppeling tussen Excel en VBA*
- 8 Ik kan programmeren
  - *Meerdere wegen naar Rome*
  - *Handigheidjes met lussen*
- 11 Grafisch programmeren in GW-BASIC (6)
- 19 Websites programmeren met Crimson (2)
  - *De index.html pagina*
  - *Teksten en alinea's toevoegen*
  - *Werken met CSS, een inleiding*

### **Jaargang 18 nr. 2 / juni 2011**

- 4 BASIC cursus: VBA met Excel (laatste deel)
  - *Samenvatting*
  - *Meer in VBA*
- 6 Programmeren - de control flow
- 9 API functies en handles
- 16 Grafisch programmeren in GW-BASIC (7)
- 21 Websites programmeren met Crimson (3)
  - *Enkele basiskkenmerken van CSS*
  - *De mogelijkheden van CSS voor alle elementen*
- 24 Appendix - nieuwe conversietabellen

### **Jaargang 18 nr. 3 / september 2011**

- 4 BASIC leren – PowerBASIC (1)
- 12 De Basic gids
- 14 API functies en handles (2)
- 16 Event driven programmeren
- 24 Grafisch programmeren in GW-BASIC (8)

### **Jaargang 18 nr. 4 / december 2011**

- 4 BASIC leren – PowerBASIC (2)
- 9 Grafisch programmeren in GW-BASIC (9)
- 23 Liberty BASIC verkennen
- 29 Intermezzo – een calculator maken

### **Jaargang 19 nr. 1 / maart 2012**

- 4 BASIC leren – PowerBASIC (3)
- 9 BASIC en andere programmeertalen
- 12 Grafisch programmeren in GW-BASIC (10)
- 23 FreeBasic en de editor FbEdit
- 28 BASIC, Delphi en de control flow

### **Jaargang 19 nr. 2 / juni 2012**

- 4 BASIC leren – PowerBASIC (4)
- 11 Kwaliteit en kwantiteit
- 15 Grafisch programmeren in GW-BASIC (11)
- 32 BASIC nieuws, tips en oplossingen

### **Jaargang 19 nr. 3 / september 2012**

- 4 BASIC leren – PowerBASIC (5)
- 11 Besturingstechniek in Excel 2010
- 17 Grafisch programmeren in GW-BASIC (12)
- 35 Delphi en Basic.NET – Het Canvas tekengebied (1)

### **Jaargang 19 nr. 4 / december 2012**

- 4 BASIC leren – PowerBASIC (6)
- 16 Op twee gronden van Excel
- 20 QB64, de nieuwe QuickBASIC compiler
- 21 Grafisch programmeren in GW-BASIC (appendix)