

Programmeren Bulletin

hcc[!] programmeren

Inhoudsopgave oktober 2016 t/m voorjaar 2020

Jaargang 23 nr. 3 / oktober 2016

- 3 BBC BASIC for Windows - Programmabesturing
- 6 XNA Game Studio 4.0 - De Line Intersection techniek
- 9 Excel - VBA als een Visual Studio Library
- 13 Liberty BASIC API Reference
- 16 Turbo Pascal - De start om te beginnen
- 19 Python - Een introductie

Jaargang 23 nr. 4 / december 2016

- 4 Kennismaken met Game Maker Studio en GML
- 12 Van XNA Game Studio 4.0 Framework naar Unity
- 14 Liberty BASIC API Reference
- 17 Turbo Pascal - Gegevens structureren
- 22 Python - De code leren

Jaargang 24 nr. 1 / april 2017

- 4 Unity 3D - Het klokproject
- 10 Liberty BASIC API Reference
- 16 Programmacode - Tips, trucs, foutjes en vergissingen
- 20 Python - Samengestelde statements, regels en inspringen
- 23 PowerBASIC - Pointers (@)

Jaargang 24 nr. 2 / juni 2017

- 3 Gedefinieerde structuren, records en enumeraties
- 5 Unity 2D - Sprites en Game Objecten
- 13 Visual Studio 2010 - Variabelen als objecten
- 16 Leren programmeren in Excel VBA
- 21 Python - Werken met tekst, condities en expressies

Jaargang 24 nr. 3 / najaar 2017

- 3 Programmeren in Pascal - Documentatie
- 10 Unity 2D - Tutorial: een leuke Arkanoid (1)
- 18 Excel - VBA leren
- 22 Waarom C cryptisch is

Jaargang 25 nr. 1 / zomer 2018

- 3 Programmeren in Pascal – Documentatie
- 12 Unity 2D – Tutorial: een leuke Arkanoid (2)
- 20 C – Geheugen alloceren en vrijmaken
- 23 Excel – VBA leren
- 28 Amiga AMOS: IFF plaatjes laden
- 35 Liberty Basic – De programmeertaal i.p.v. API
- 40 Structuren in Python

Jaargang 26 nr. 1 / voorjaar 2019

- 3 Expressies en condities
- 8 Blend in Visual Studio
- 13 Unity 2D – De canvas en de prefabs
- 17 Structures en lijsten in C#
- 21 Appendix – Websites en links voor hulp

Jaargang 26 nr. 2 / najaar 2019

- 2 Functies en formules in Excel
- 4 Unity – Experimenteren met Game Objecten
- 10 Code in- en uitvouwen
- 11 Textures, 3D engine en ACS scripts
- 19 Het initialiseren van C# objecten

Jaargang 27 nr. 1 / voorjaar 2020

- 2 Leren programmeren in Liberty BASIC
- 5 Unity – GameObjecten en scripts
- 11 BASIC programma's voor verschillende computers
- 20 Foutjes met variabelen en IF statements
- 22 Is Paint 3D beter dan de oude versie Paint?