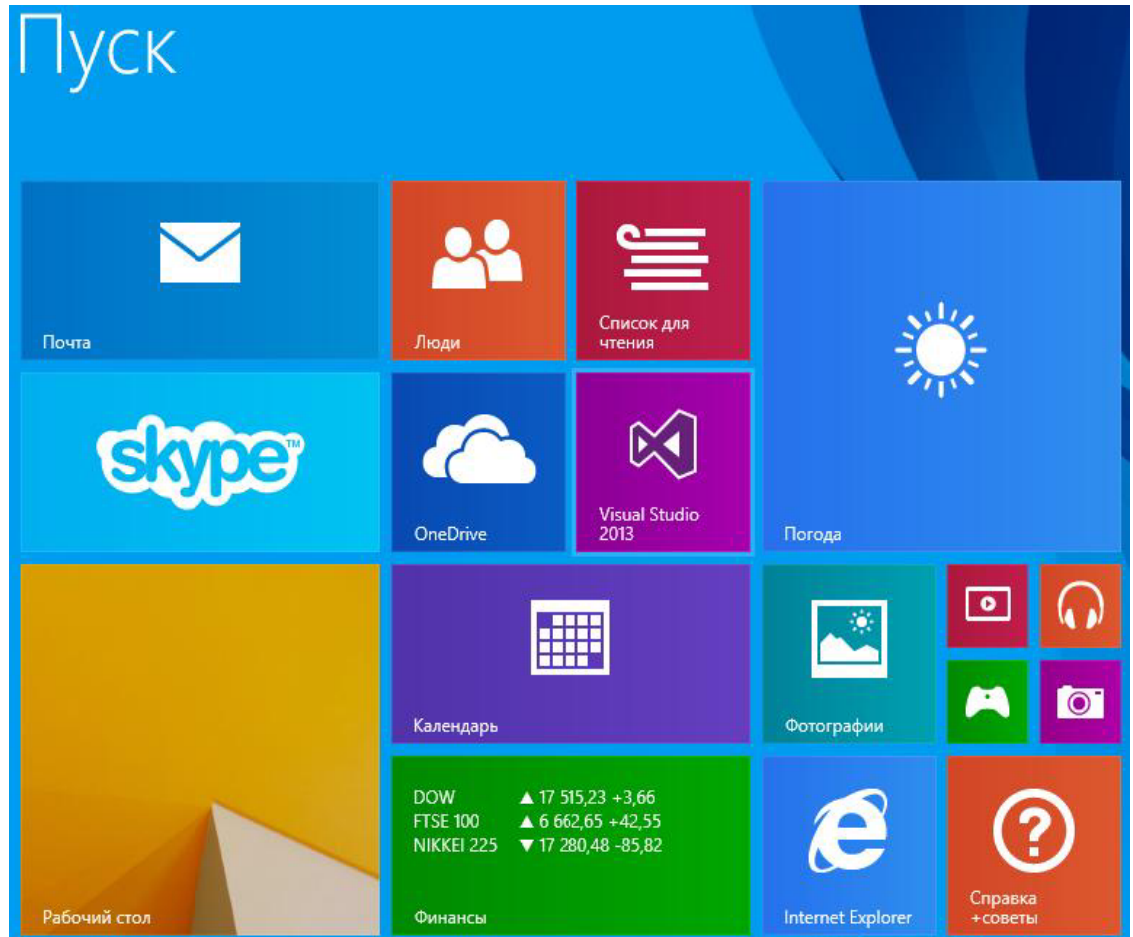
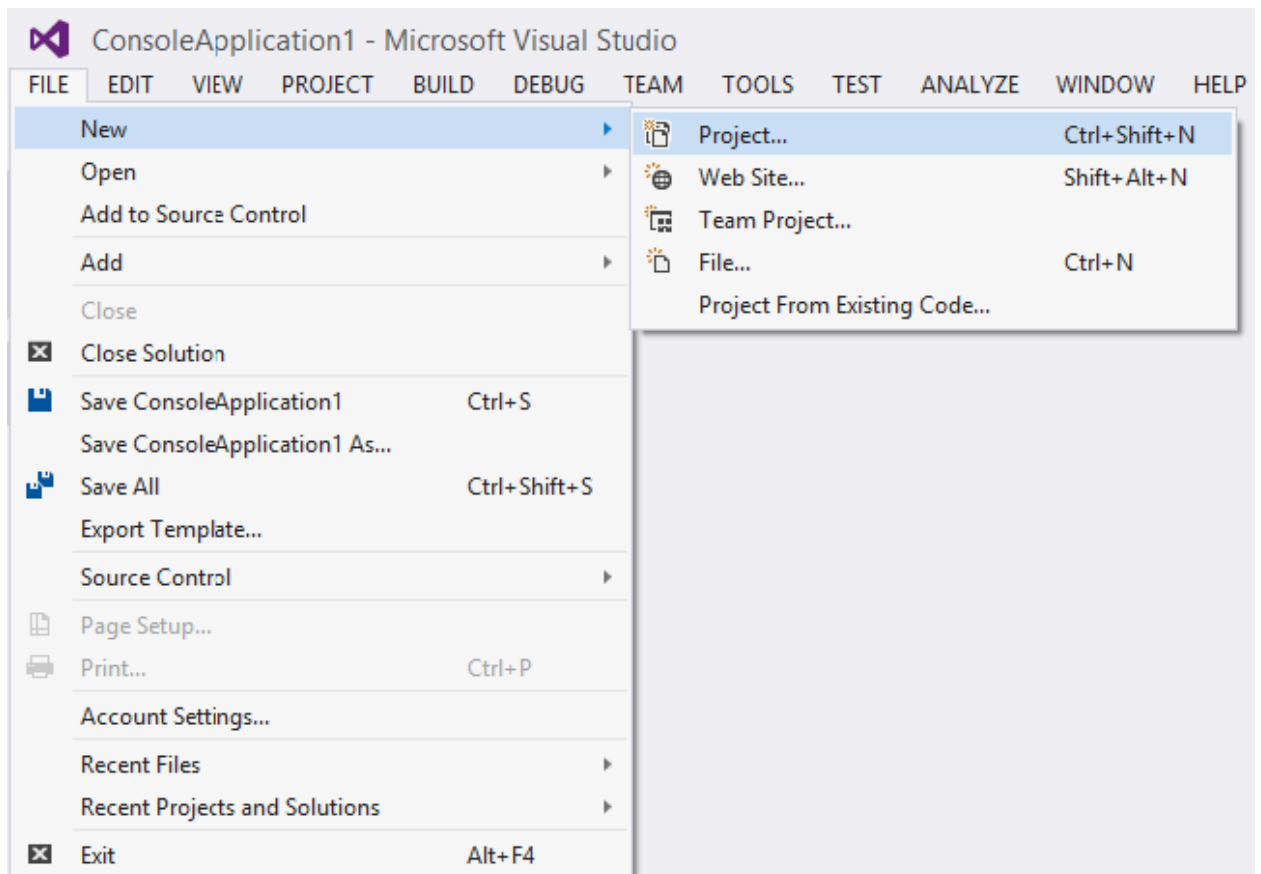


## Создание новой программы (проекта) в Microsoft Visual Studio (Консольное приложение)

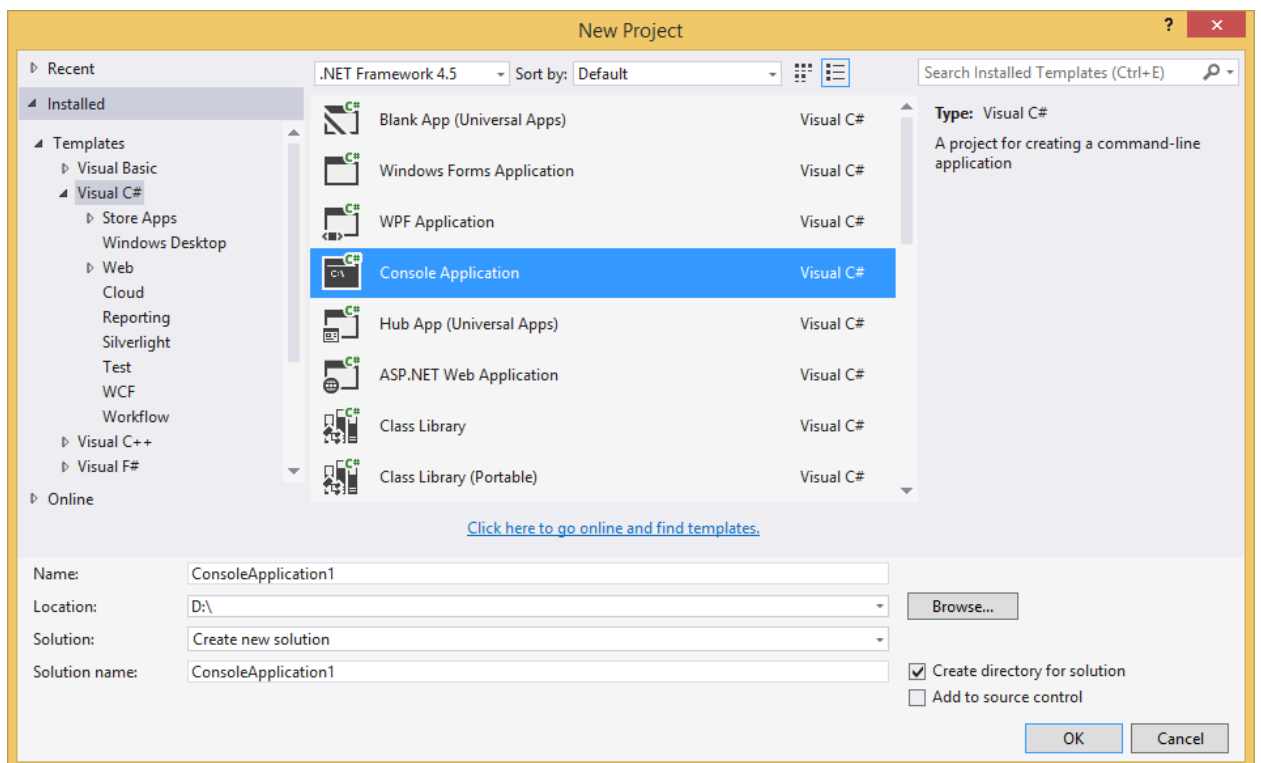
- Чтобы запустить Microsoft Visual Studio, в меню **«Пуск»** и затем выберите **«Microsoft Visual Studio 2013»**. Если на рабочем столе уже есть нужный вам значок (ярлык), просто щелкните по нему.



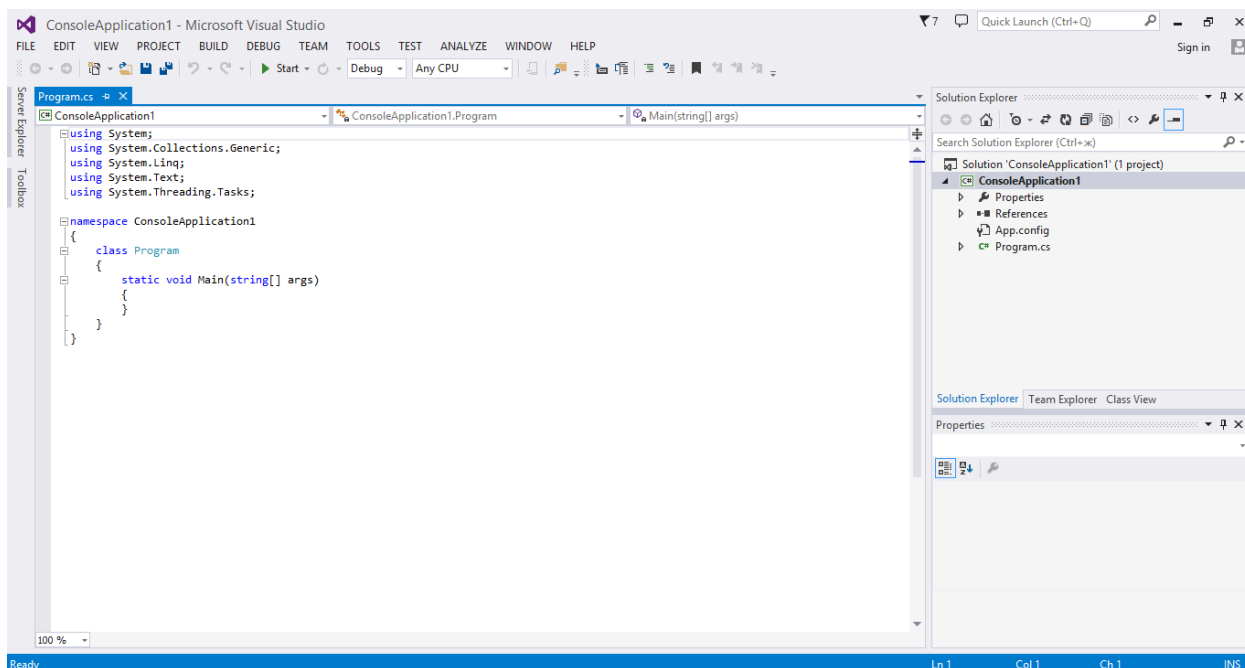
- Для создания нового проекта в Visual Studio откройте меню **File («Файл»)**, выберите пункт **New («Новый»)**, далее **Project... («Проект...»)**.



- В появившемся окне выберите тип проекта. Мы начнем с консольных приложений, а позднее перейдем к приложениям для Windows.



- Попробуем создать новое консольное приложение и нажмем «ОК». Откроется студия разработки с несколькими окнами. Центральное окно предназначено для программирования, здесь будет показан автоматически созданный код класса **Program.cs**.



- Удалите полностью код, который вы видите в центральном окне Visual Studio и наберите текст программы, приведенный ниже.

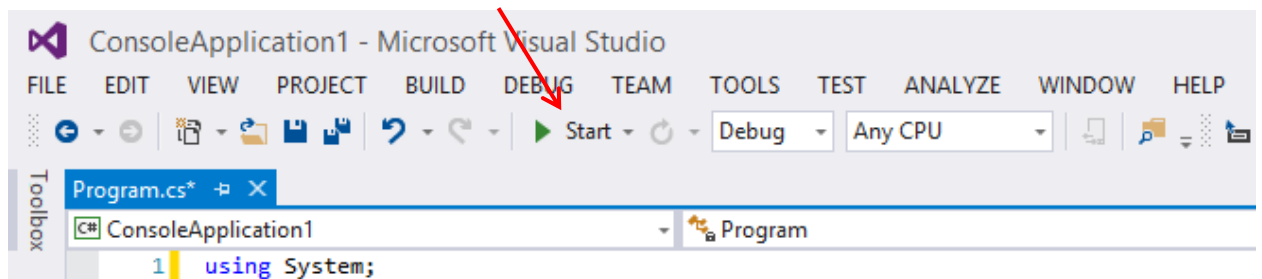
```

1  using System;
2
3  class Program
4  {
5      static void Main(string[] args)
6      {
7          //Вывод слова Привет! в окно консоли.
8          Console.WriteLine("Привет!");
9
10         //Ожидание ввода с клавиатуры от пользователя.
11         Console.ReadKey();
12     }
13 }

```


- Убедитесь, что набранный вами текст программы соответствует представленному выше. Затем нажмите кнопку «Выполнить» (или клавишу F5).

Кнопку «Выполнить» можно найти на панели инструментов расположенной в верхней части окна Visual Studio.



- Если все сделано без ошибок, откроется окно консоли с текстом «Привет!».



- Для завершения программы надо нажать на кнопку «X»  в верхнем правом углу окна или на любую клавишу на клавиатуре.

## Ошибки!

Если в коде программы обнаружится ошибка, вы получите предупреждение. Обратите внимание на то, что в языке программирования C# в конце каждого предложения или выражения должна стоять точка с запятой (;).

Попробуем удалить последнюю точку с запятой (;) на 11 строке.

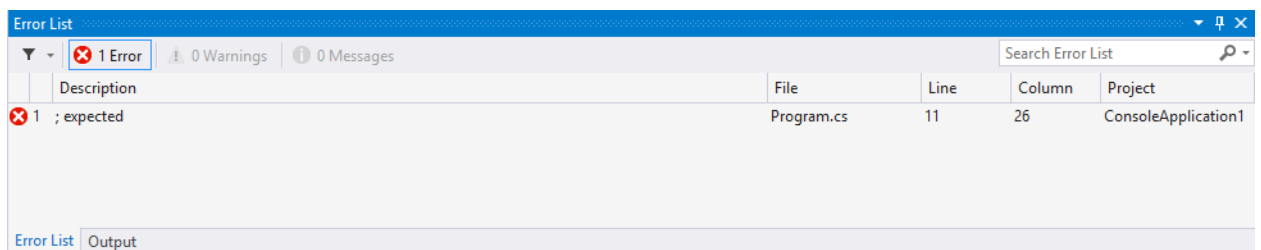
```

1  using System;
2
3  class Program
4  {
5      static void Main(string[] args)
6      {
7          //Вывод слова Привет! в окно консоли.
8          Console.WriteLine("Привет!");
9
10         //Ожидание ввода с клавиатуры от пользователя.
11         Console.ReadKey()
12     }
13 }
```

Теперь попытаемся выполнить программу – на экране появится следующее сообщение об ошибке:



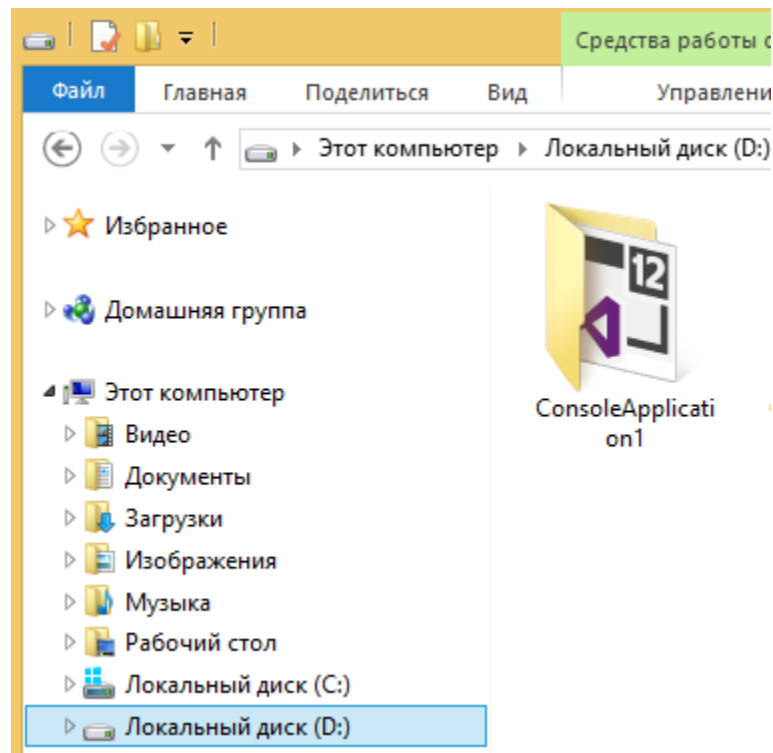
В большинстве случаев нужно нажать на кнопку «Нет», и тогда в окне «Error List/Список ошибок» вы увидите некоторые сведения, включая указание номера строки, в которой ошибка была найдена.



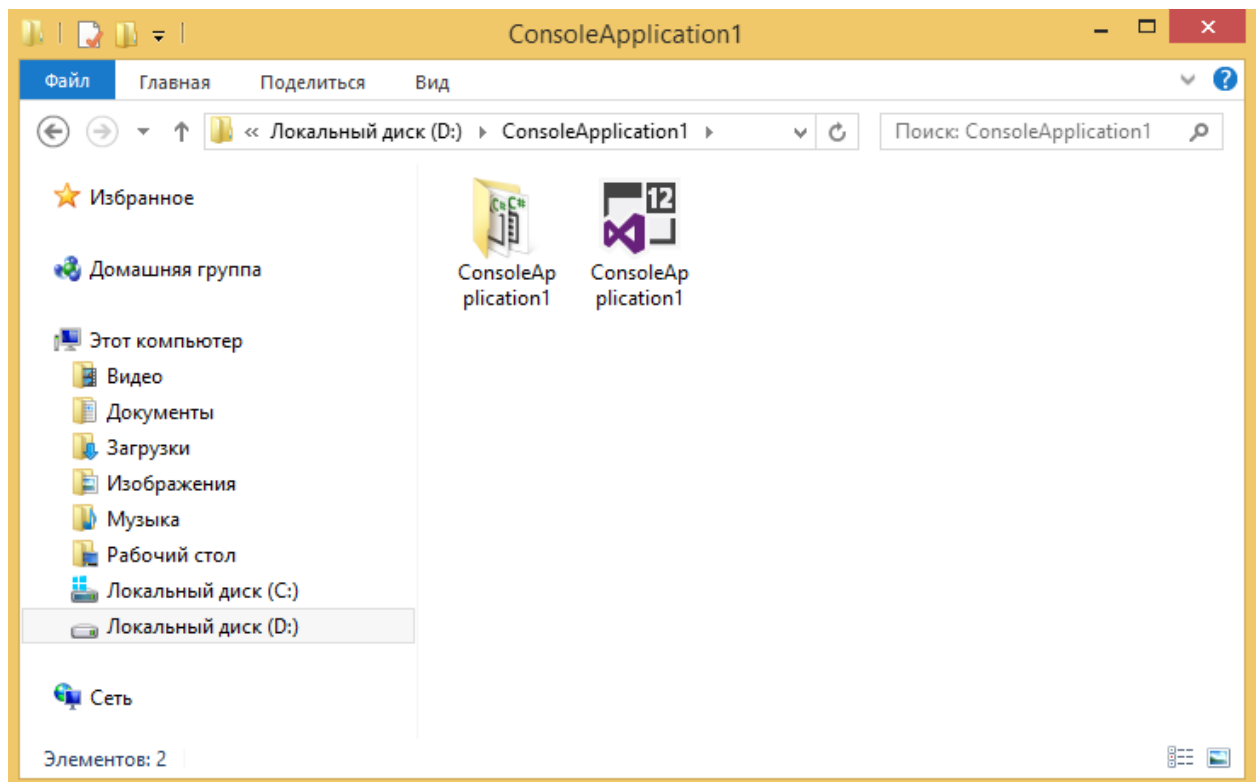
Щелкните дважды на описание ошибки, чтобы перейти к нужной строке и исправить ошибку.

### Папка с проектом, которую создала Visual Studio.

При создании нового проекта, Visual Studio создает на диске по указанному вами пути папку, в которой находятся файлы, необходимые для разработки программы. В нашем случае был указан диск D.



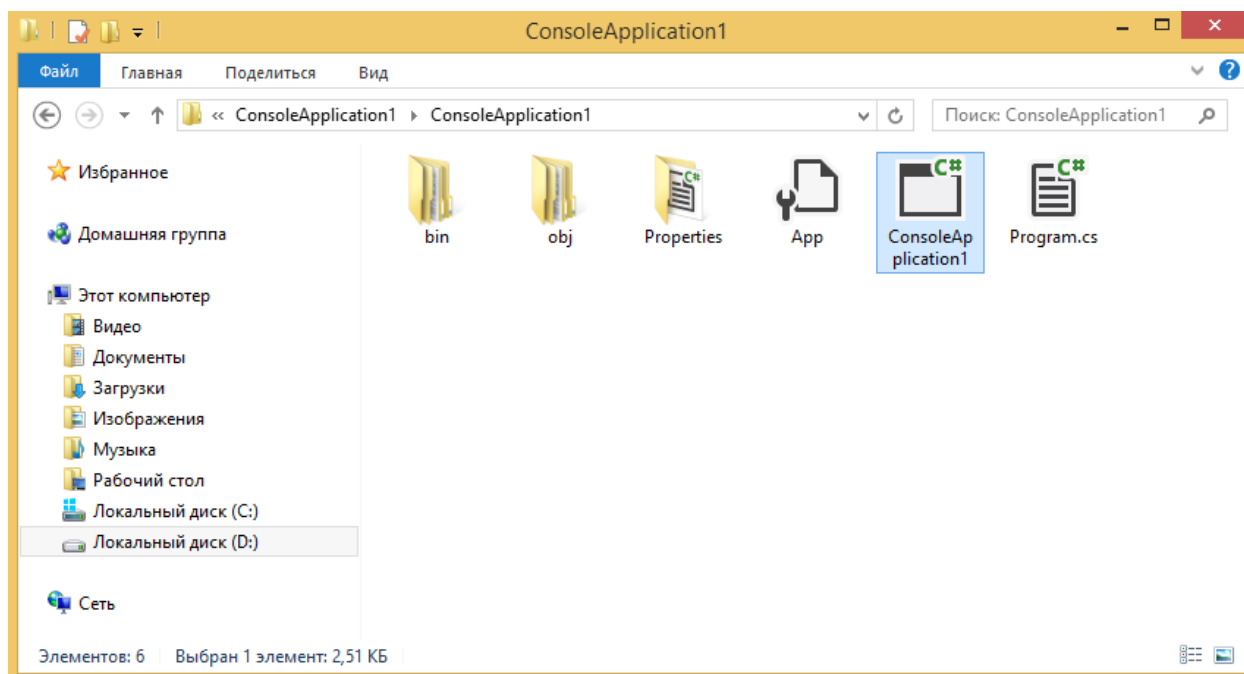
Зайдем в эту папку.



В ней мы видим файл **ConsoleApplication1.sln** – это главный файл для всей разработки нашей программы. Другими словами файл нашего решения создать программу. Он так и называется файл решения.

Когда мы хотим продолжить разработку нашего программного решения, мы запускаем этот файл. В ответ открывается Visual Studio с нашей недописанной программой.

Рядом с файлом **ConsoleApplication1.sln** мы видим Папку **ConsoleApplication1**. В ней находятся файлы с текстами наших программ. Например, файл **Program.cs**. Мы можем открыть его в любом текстовом редакторе и увидим, что там находится текст программы, которую мы писали в Visual Studio 2013.



Так же в этой папке мы видим файл **ConsoleApplication1.csproj** – это файл проекта нашего будущего программного решения. Как оказывается, программное решение может состоять из множества проектов. Но в нашем случае пока мы создаем программное решение только из одного проекта.

В папке **Properties** – находится файл **AssemblyInfo.cs**, в котором описывается общая информация о владельце будущей программы, ее версия и другая вспомогательная информация.

Папка **obj** – хранит в себе последнюю удачную попытку выполнения программы.

Папка **bin** – хранит в себе папки **Debug** и **Release** с исполняемыми (.exe) файлами нашей программы. Это те файлы, которые мы можем отдать друзьям, которые хотят воспользоваться нашими программами.

Друзьям лучше отдавать исполняемый .exe файл из папки **Release**. А исполняемые файлы из папки **Debug** предназначены для выполнения только на компьютере программиста, у которого установлена Visual Studio.