Plataforma de desarrollo:

Una plataforma de desarrollo es un entorno de software que cuenta con un conjunto de

Herramientas

Bibliotecas

Soporte de la plataforma

Características de .net

Multiplataforma

OpenSource

Multilenguaje

C#

VisualBasic

C#

Orientado a objetos

Fuertemente tipado

No permite violación entre los tipos de dato

Componentes de .NET

CLR: Common Language Runtime

Asignacion y administración de memoria

Nos compila el código

Base Class Library:

Librería incluida en .net formada por mucho tipo de datos que nos permiten acceder a las funcionalidades del CLR

Proceso de compilación:

Se compilan los archivos que contienen el código fuente a lenguaje intermedio

Al ejecutarse la aplicación el lenguaje intermedio

CLR

Es un entorno de ejecución que se encarga de administrar la aplicación que esta corriendo

Se genera un ejecutable con un código genérico independiente del entorno de ejecución

Archivos .dll

Lee los archivos CIL, los interpreta y los pasa a código binario según en el entorno que lo esteos correindo

Podemos generar código y al momento de compilarse se generan archivos según el entorno en donde estemos correindo el código

También nos proporciona servicios relativos

Gestiona la creación y la memoria

Gestiona la gestión del código

Libera la memoria de las instancias de clases que ya no se utilizan mas

Facilita el acceso a las clases de las librerías basicas

CTS

Common type systme

Conjunto de reglas

Define los tipos de valor y los tipos de referencia

Los objetos generalmente son tipos por referencia

Tipo por valor:

2 partes en la memoria el stack y el hip

Los tipos por valor se guardan en el stack

Int float

Dobles

Decimales

Los tipos por referencia:

Estamos generando una variable cuyo valor es una dirección de memoria

Clases

Interfaces

Arrays

String

En el sistema de punto net todo hereda de la clase object que viene de la clase base

Como todo hereda de objetc y es un tipo de dato

Tipo de datos:

Variables escalares: constantes o variables que contienen datos unidemensionales (un solo dato)

Variables noe scalares:

Array

Listas

Cada proyecto tiene un ensamblado

Cada ensamblado tiene sus dll

Dentro de una solución podemos tener varios proyectos

Las soluciones

Debemos tener nuestra lógica separada de las vistas

Entry points

El primer método que se ejecuta es una función llamada main

Tiene que ser estática

Tiene que retornar void

Puede recibir parámetros

Clase estatica , no se necesita instancir un objeto para poder acceder a sus métodos