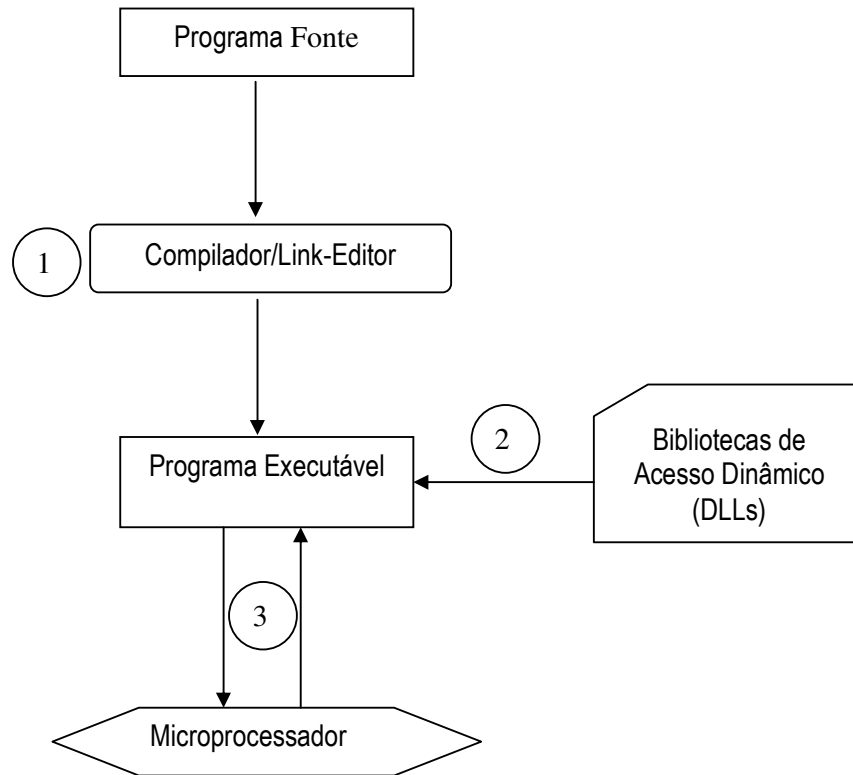
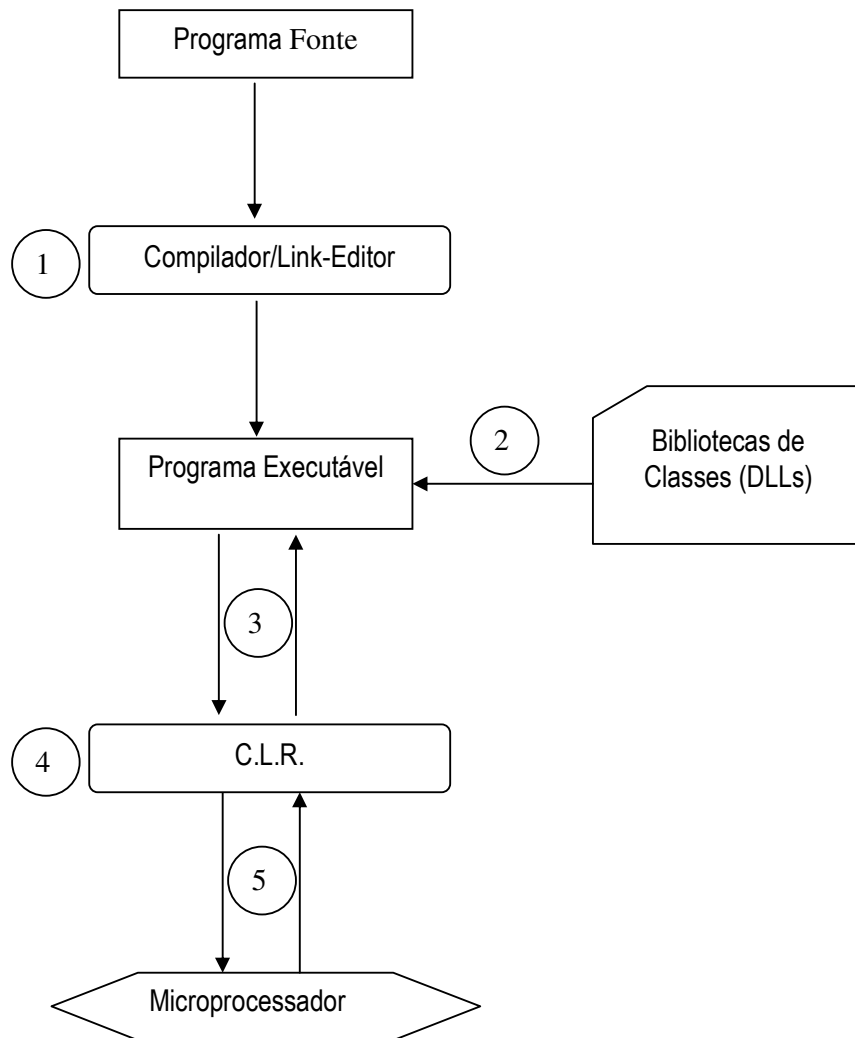


## APLICAÇÕES WIN32



1. O compilador lê os programas fonte e transforma cada um deles em “programas objeto”. Logo em seguida o link-editor une todos os “programas objeto” e gera um programa executável independente dos programas fonte e objeto os o gerou.
2. O programa fonte lê recursos prontos das DLLs do Windows para poder funcionar.
3. O programa fonte envia comandos assembly para o microprocessador do computador e recebe dele o retorno.

## APICAÇÕES .NET



1. O compilador lê os programas fonte e transforma cada um deles em “programas objeto”. Logo em seguida o link-editor une todos os “programas objeto” e gera um programa executável independente dos programas fonte e objeto os o gerou.
2. O programa executável acessa DLLs da plataforma .NET.
3. O programa executável se comunica com a Common Language Runtime.
4. A C.L.R. é responsável por traduzir as instruções do programa para o sistema operacional e o microprocessador (5).

## **COMMON TYPE SYSTEM**

Conjunto de tipos de dados comuns a todas as linguagens de programação que geram programas .NET.

## **GARBAGE COLLECTOR (Coletor de lixo)**

Responsável por retirar da memória recursos que já foram utilizados.

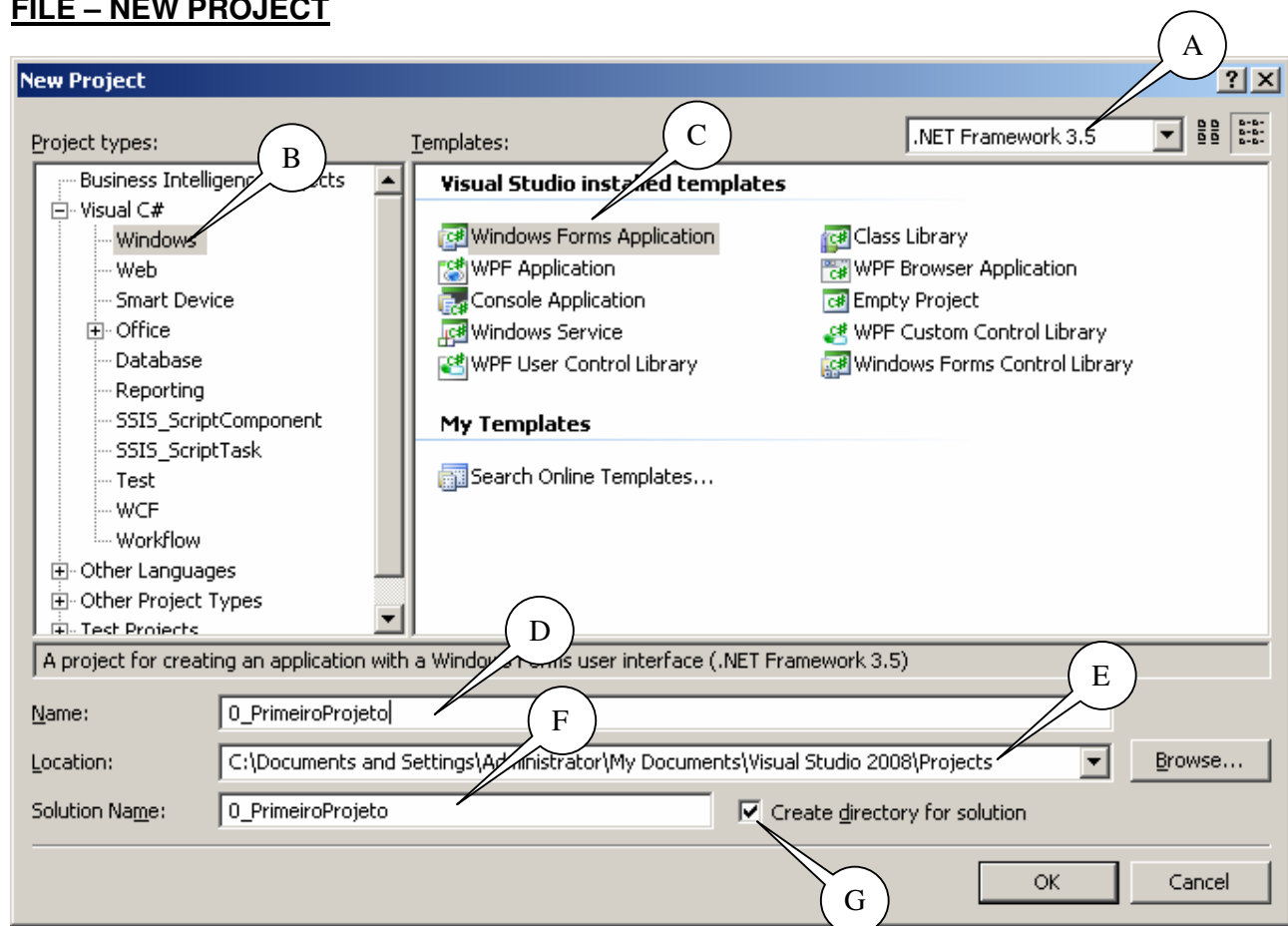
## **BIBLIOTECA DE CLASSES**

São DLLs contendo classes de objeto reutilizáveis que ficam disponíveis para as aplicações criadas na plataforma .NET.

## **NAMESPACES**

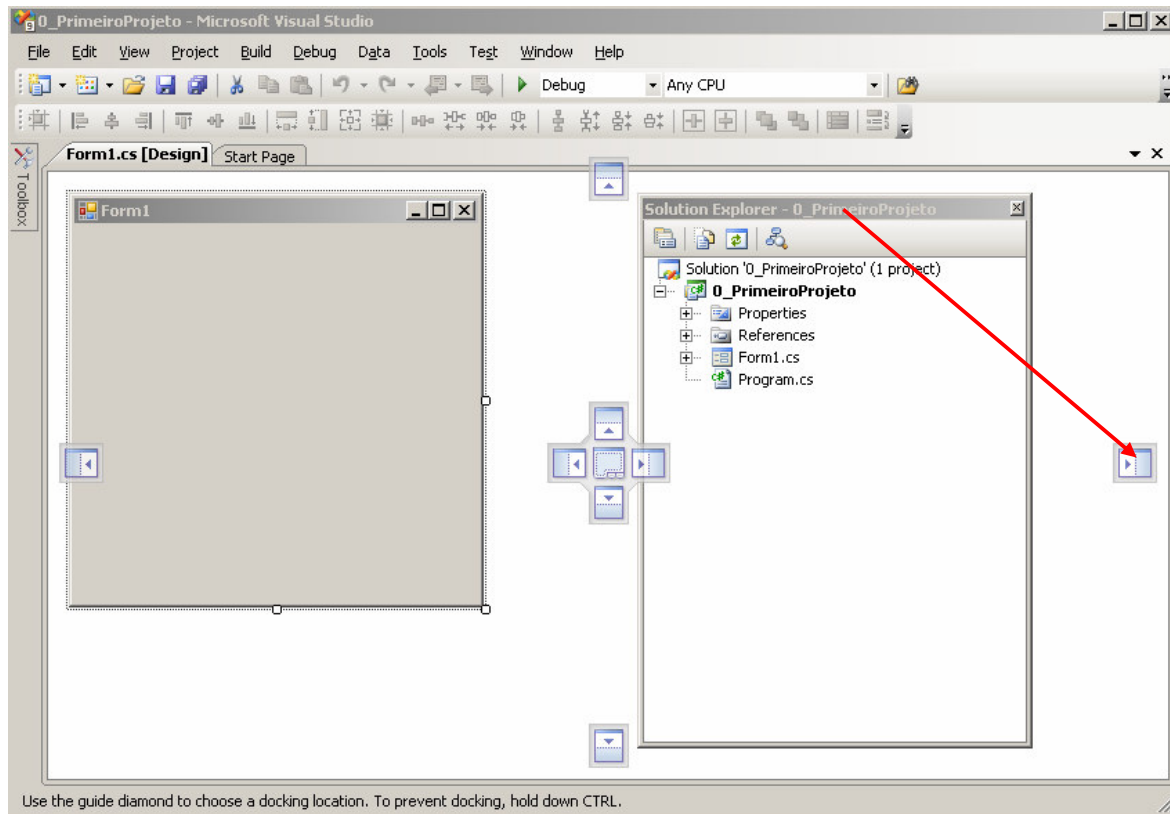
Nome de uma biblioteca de classes.

## **FILE – NEW PROJECT**

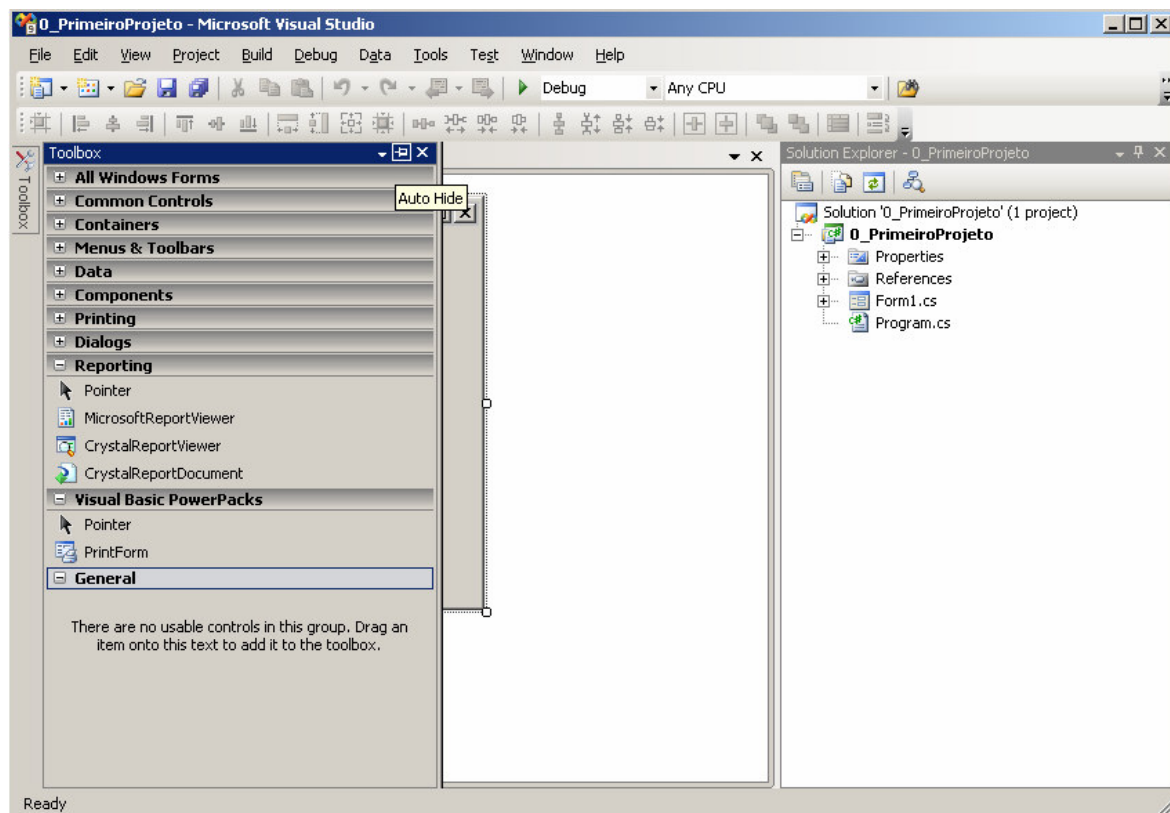


- A. Versão da framework .NET que o projeto irá utilizar.
- B. Ambiente onde o projeto será executado.
- C. Tipo de aplicação.
- D. Nome do projeto.
- E. Local onde o projeto será gravado. Para selecionar outro local clique no botão "Browse"
- F. Nome da "Solution". Uma "Solution" pode armazenar vários projetos.

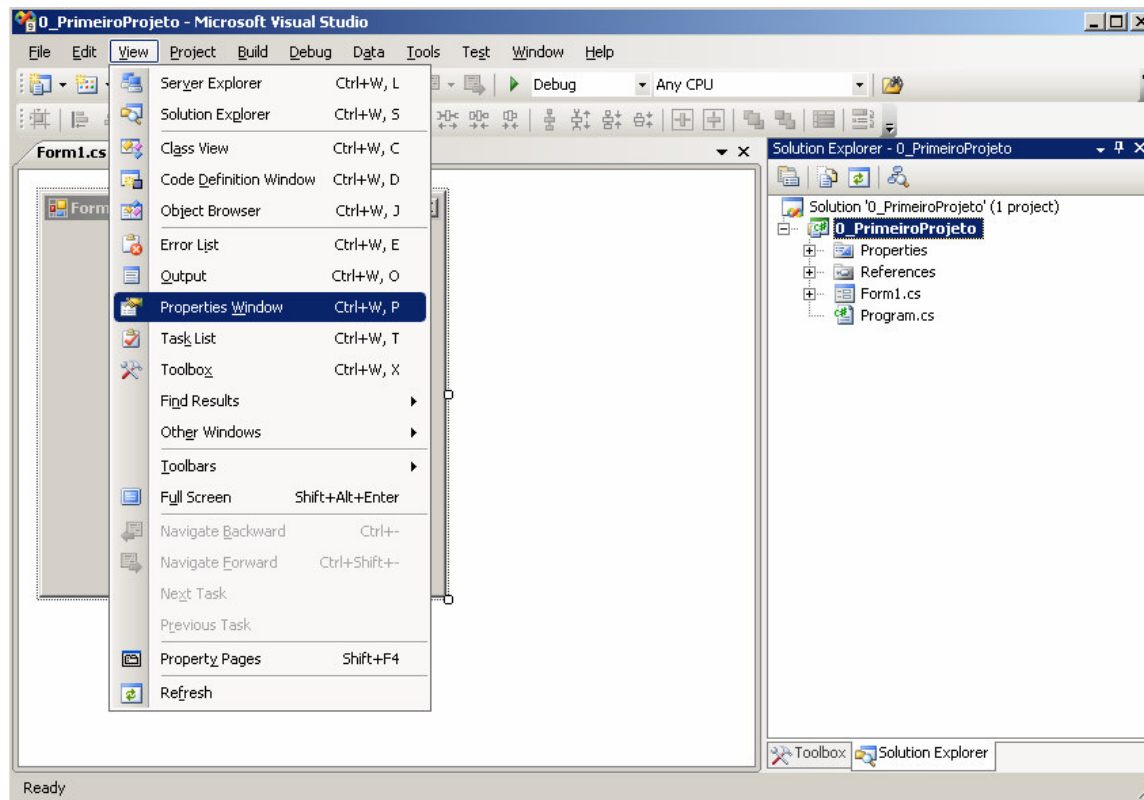
G. Indica se queremos criar um novo diretório para a “Solution”



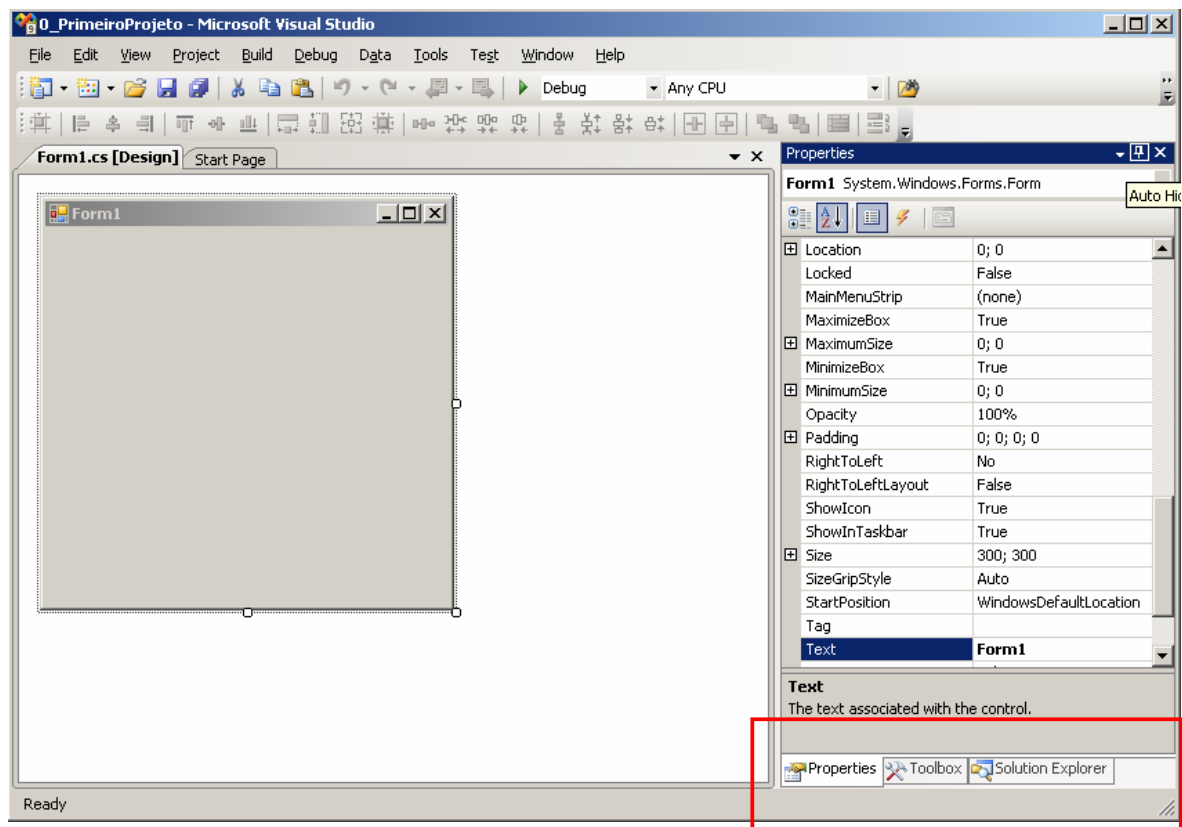
- Arraste a janela “Solution Explorer para o local indicado. Esta janela mostra todos os componentes do projeto.



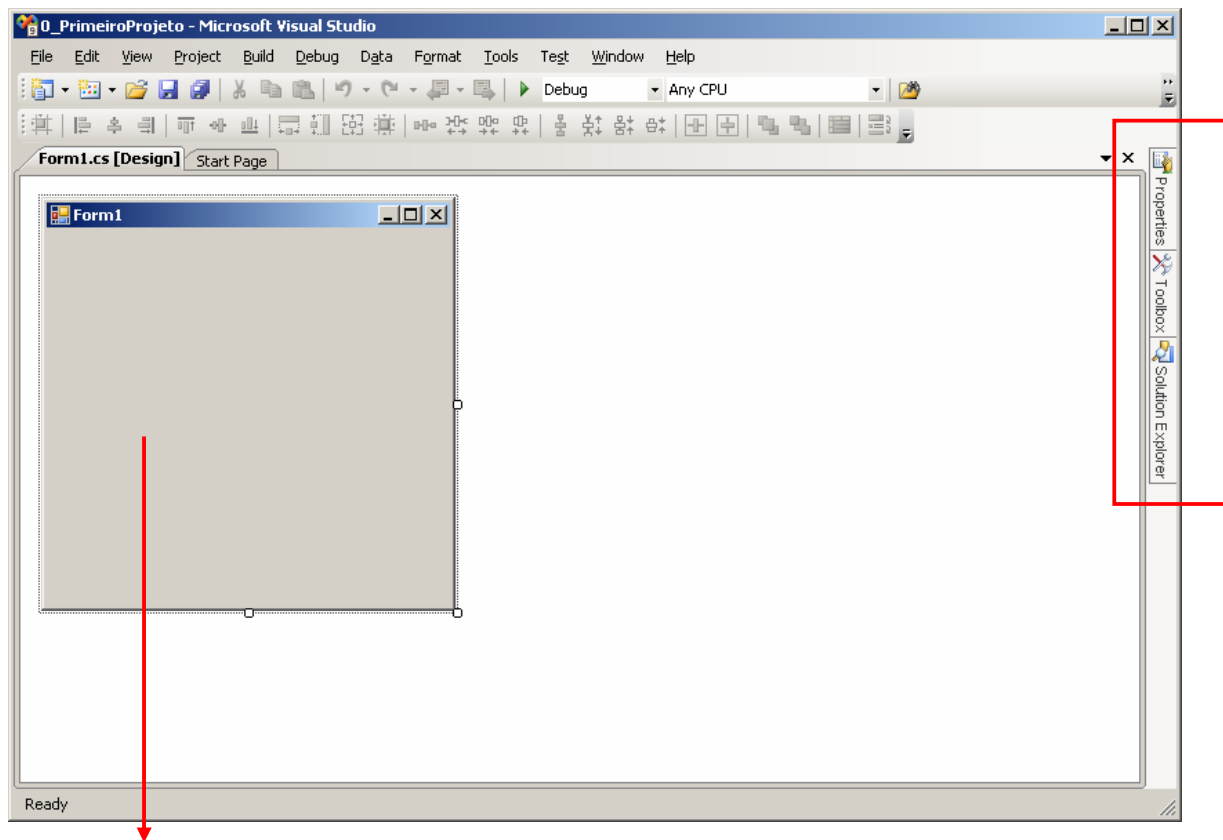
- Procure a janela chamada “Toolbox”, clique no botão “Auto Hide” para que ela fique sempre visível e arraste-a para cima da janela “Solution Explorer”.



- No menu “View”, peça para visualizar a janela “Properties Window” e arraste-a também para cima do “Sollution Explorer”.



- Você pode utilizar o botão “Auto Hide” das três janelas para que elas se tornem retrateis.

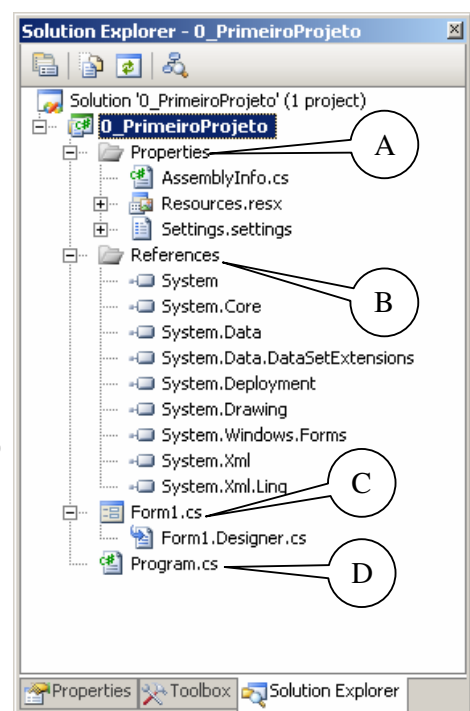


## **FORMULÁRIO PRINCIPAL DO PROJETO**

Esta é a tela principal do nosso projeto. Quando executarmos a aplicação, esta é a tela que aparecerá primeiro.

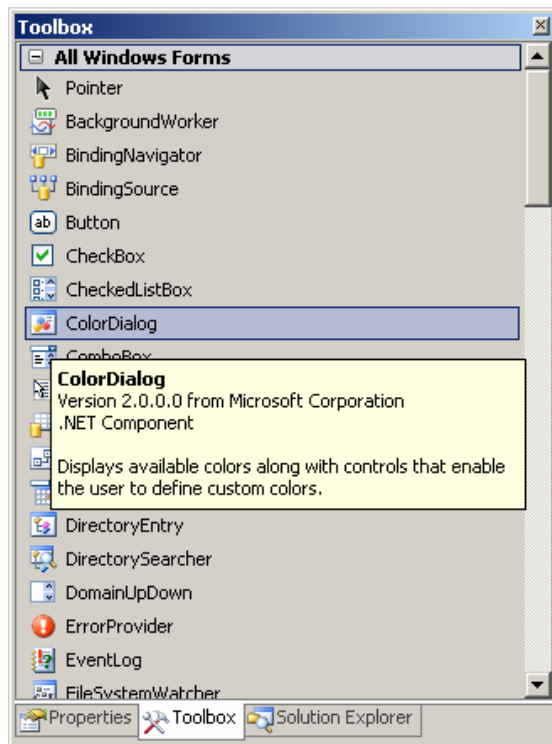
## **SOLUTION EXPLORER**

- A. Arquivos de configuração do projeto.
- B. Bibliotecas de classes que o projeto vai utilizar.
- C. Arquivos referentes ao formulário principal.
- D. Arquivo contendo o código de inicialização do projeto Quando ele for executado.



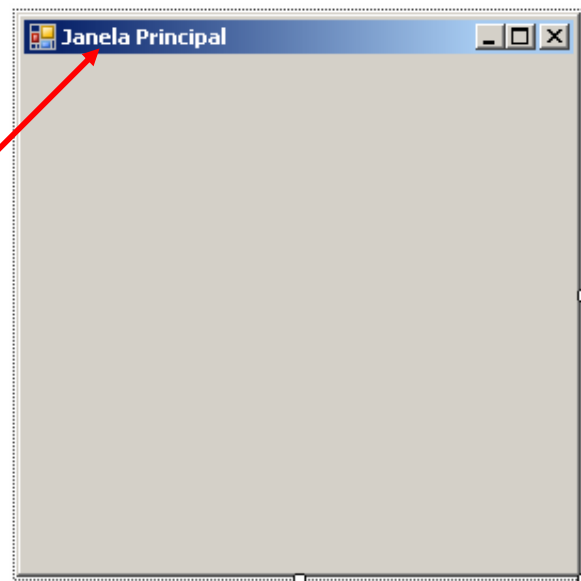
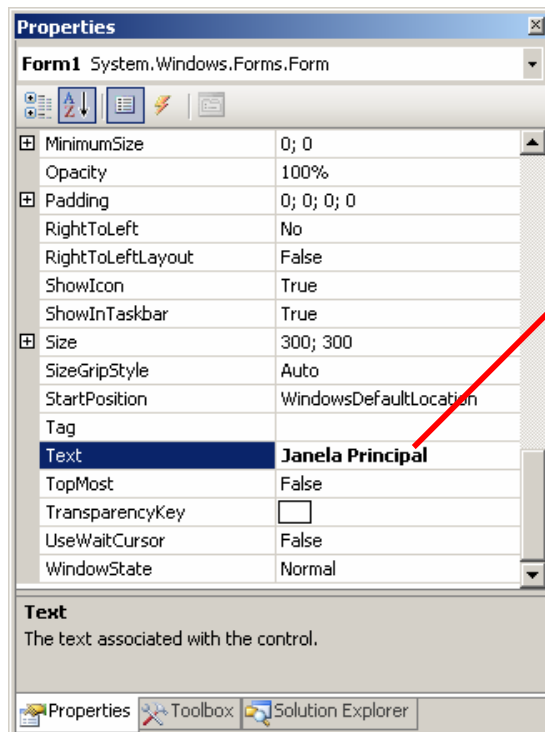
## TOOLBOX

Janela que contem os objetos usados no formulário.



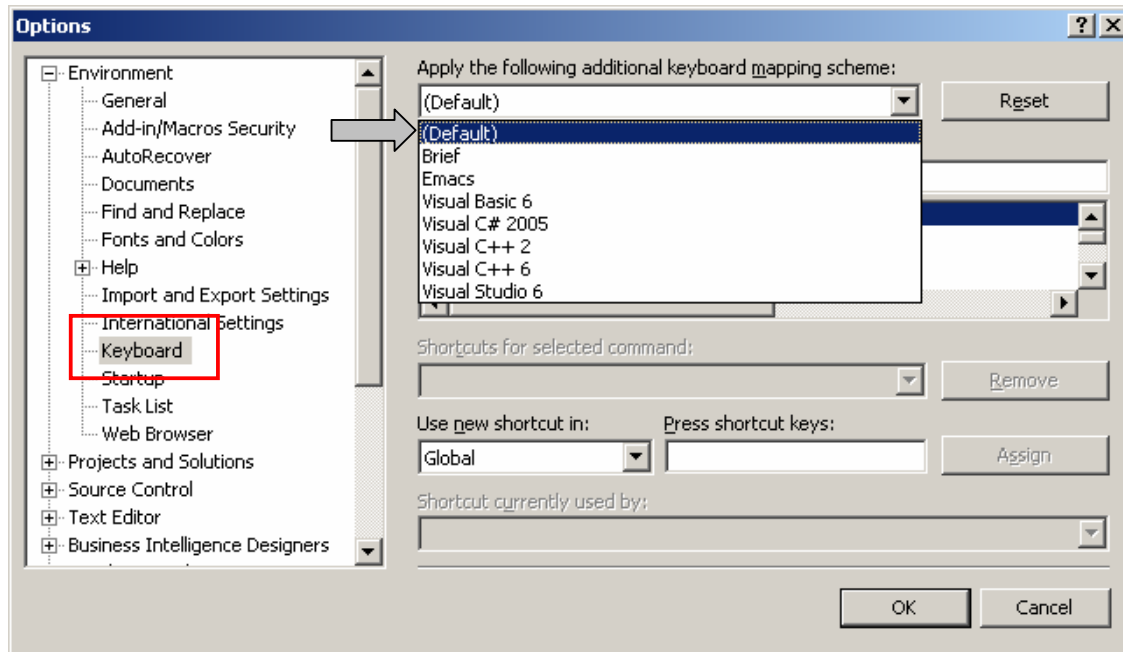
## PROPERTIES

Janela contendo as propriedades do objeto selecionado no formulário.



## TOOLS - OPTIONS

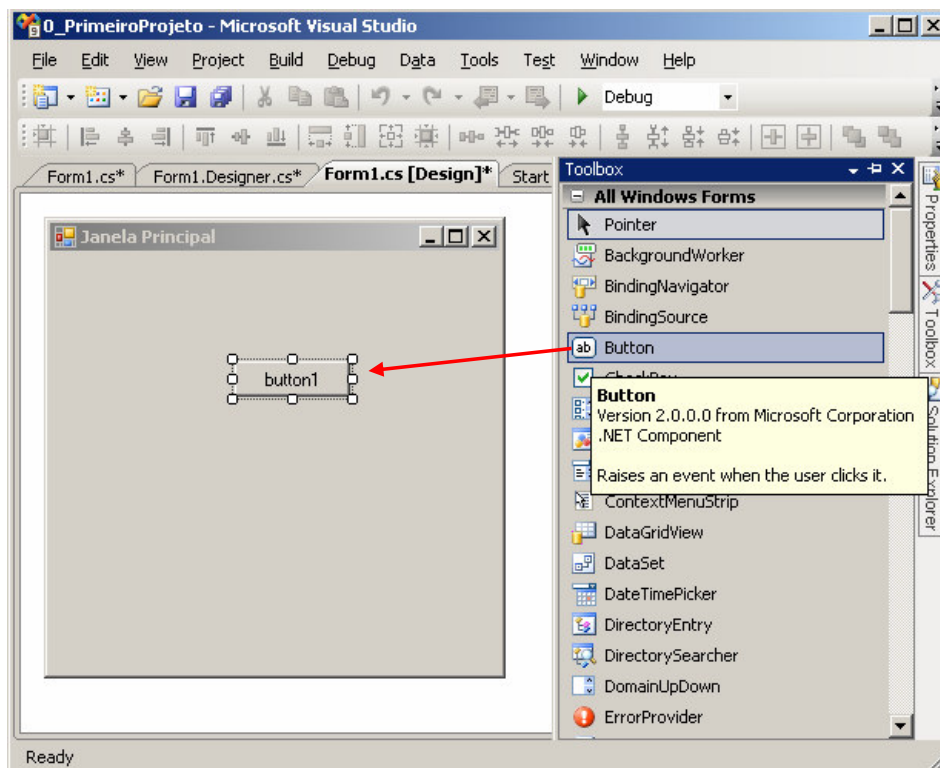
Vamos definir um padrão de teclas de atalho. Selecione Default.



## TECLAS ÚTEIS

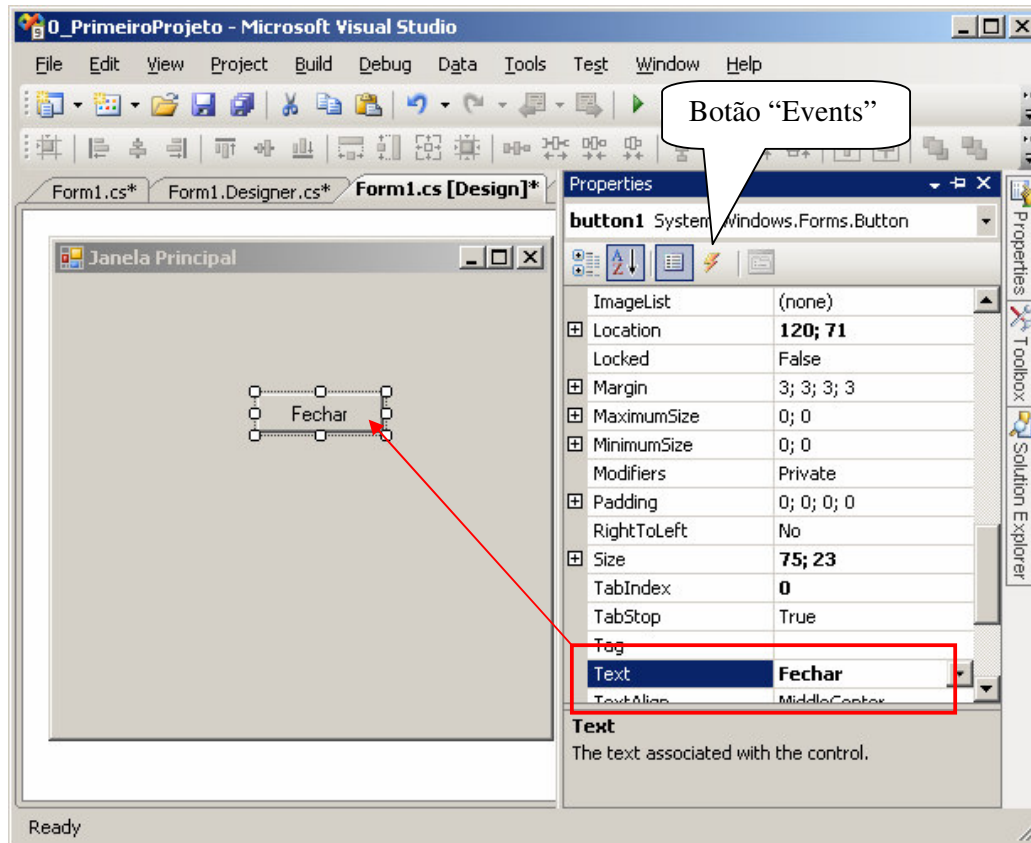
- F7: Alterna a visualização entre o desenho do formulário e o seu código fonte.
- F5: Compila e executa o projeto.

**TESTANDO:** Abra a Toolbox procure um objeto chamado “Button” e coloque sobre o formulário.

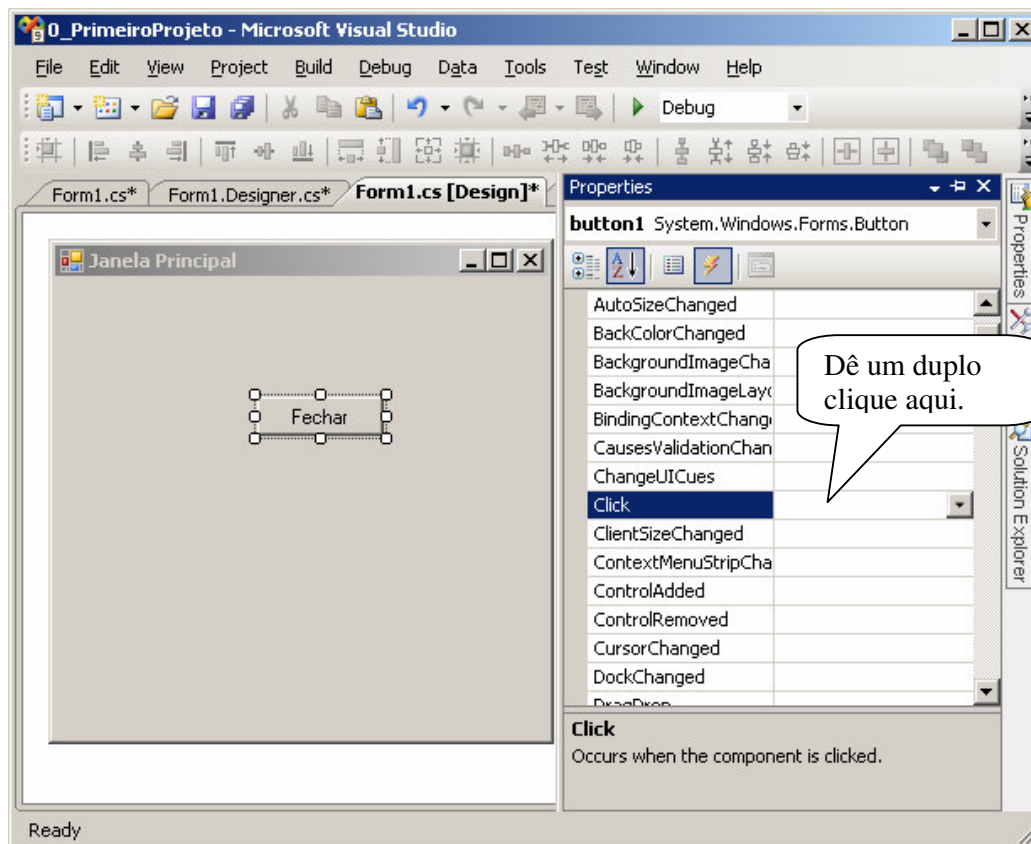




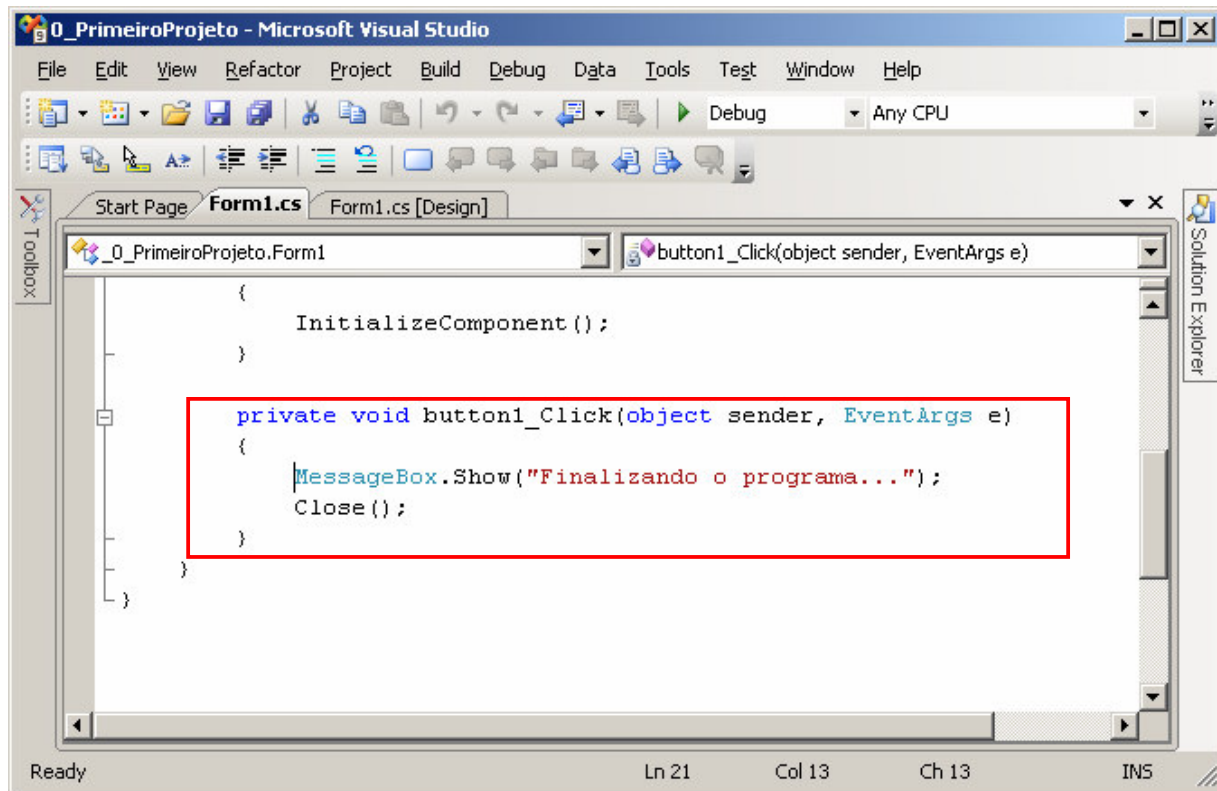
Com o botão selecionado, abra a janela “Properties”. Procure a propriedade chamada “Text” e altere o seu conteúdo para “Fechar”.



Agora clique no botão “Events” e procure o evento chamado “Click”.



O Visual Studio irá criar um procedimento que será executado quando o botão for clicado. Complete o código como mostrado na figura:



Pressione a tecla F5 para executar o projeto:

