Empezar un proyecto

.Net core

* SDK .Net Core
* Editor de Text ( VS Code, Atom, Notepad++)
* Carpeta para proyectos

Para preparar el ambiente, necesitan ejecutar

* dotnet new console
* dotnet run

**Guia de Programacion Microsoft de C#**

https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/index

**Tipos de Datos, Referencia**

https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/language-reference/keywords/built-in-types-table

Clases

Es una representación de la realidad.

Con Características y funcionalidad

Que implementa propiedades de POO, Herencia, Polimorfismo y Encapsulamiento.

Se usan para crear objetos

El encapsulamiento se define por Los Modificadores de acceso:

El polimorfismo, se define por la capacidad de transformar la herencia

Y la herencia se define en el lenguaje con el símbolo “:”

Structs

Son tipos de datos por Valor, con la misma características de una clase

Objetos

Son instancias de Clases o Structs

Programa

Conjunto de sentencias de código que ejecutan bajo una lógica.

Todos los programas en C# empiezan en un punto único de ejecución, normalmente un método Main ()

Campos

Características internas de una clase (no exclusivo)

Propiedades

Características externas de una clase (Generalmente)

Métodos

Funciones o actividades que realiza una clase

Eventos

Métodos que reaccionan a cambios de estados

Constantes

Son elementos que cambian en tiempo de compilación

Readonly, es una palabra clave que se permite evitar que un miembro de clase modifique su valor excepto en su instancia a través de su constructor.

Que hacer para la próxima clase

* Investigar características de un Servidor Web
  + Sus funciones
  + Que es HTTP
  + Mensajería en sistemas
  + Sockets
* Definan una jerarquía de Clases, de algo en la realidad, por ejemplo, Una escuela. En código de C#.

Martes 6 De noviembre