Solid Prensipleri

 Bir sınıfın sorumluluğu sadece kendi görevi olmalıdır. Başka sınıfların sorumluluğunu üstlenmemelidir. Örneğin bir lokantada servisi yapan ve yemeği pişiren sınıflar ayrı ayrıdır. Aşağıda örnekle ifade edilmiştir.

```
C# SolidPrinciples

▼ SolidPrinciples.serve

                                                                                    → ServeforNew(string value, string input)
                //Bir sınıfın tek bir sorumluluğu olmalı ve başka sınıfların sorumluluğunu üstlenmemelidir.//
    15
                public class Cook
    16
    17
                    public bool IsitReady(string input)
    19
                        return true;
    20
    22
    23
                public class serve
    25
                    public Cook _cook = new Cook();
    26
    27
    28
                    public bool ServeforNew(string value, string input)
    29
                        if (!_cook.IsitReady(input))
                           return false;
    33
                            return true:
    36
                                                                                                   Ln: 35 Ch: 14 SPC
             No issues found
30 %
```

2. Bir programın, uygulamanın geliştirmeye açık ancak değiştirmeye kapalı olması özelliğidir. Örneğin print işlemini yapan bir interface tanımladık. Bu şekilde değişikliğe gerek olmadan yeni gelen yazıcılar print özelliğini interface ile kazanmış oldu.

```
🕶 🔩 SolidPrinciples.Print
                                                                                   → Printwith(Iprint_print)
C# SolidPrinciples
                 emerences
ublic interface Iprint
                   string Print();
                 ublic class CanonPrint : Iprint
    49
50
51
52
53
                       throw new NotImplementedException();
                    Dublic string Print()
                       throw new NotImplementedException();
                    public class Print
                         private Iprint _Print;
     65
                         public void Printwith(Iprint _print)
     66
                               //yazdırma işlemi
     69
```

3.Sırf işlemler birbirlerine benzedikleri için aynı çatı altında toplanmaz. Örneğin aşağıdaki örnekte müşteriler için IBAN'a gerek vardır fakat öğrenciler için IBAN eklenmesi gerekmez.

4.Sınıflara gerekli method ve arayüzlerin tanımlanması gerekmektedir. Gereksiz eklentilerden kaçınılmalıdır. Bunun için bir önceki örnek de verilebilir. Her sınıf için gerekli işi yapan arayüz tanımlandı.

```
O references
public class CustomerManager:AddIBAN,AddName
{
}
O references
public class StudentManager:AddName
{
}

I reference
public interface AddIBAN
{
}
2 references
public interface AddName
{
}
```

5.Alt sınıflarda yapılan değişiklikler üst sınıfları etkilememelidir. Yani birbirlerine bağımlılıkları olmamalıdır. Yazdırma örneği bunun için uygundur. Yazdırmayı bir sınıf üzerinde yapıyoruz fakat bağımlılıkları bir interface üzerindedir. Yani üst sınıf(class Print) bu işlemde yazıcılara bağlı değildir.

```
    □ SolidPrinciples

    SolidPrinciples.Print

                                                                                  public interface Iprint
                    string Print();
    45
46
                Oreferences
public class CanonPrint : Iprint
    49
50
51
52
53
                       throw new NotImplementedException();
                    2 references
public string Print()
    56
57
58
59
                        throw new NotImplementedException();
     62
                    public class Print
                         private Iprint _Print;
     64
     65
                         public void Printwith(Iprint _print)
     66
      67
      68
                               //yazdırma işlemi
      69
```

What's new in .NET Core 3.1

The most important feature about .NET Core 3.1 is that it's a long-term support (LTS) release.

What is Long Term Support(LTS)?

Microsoft supports this in three years. So we can move our apps to .NET Core 3.1. We can examine this suggestion with below analyzes.

Release Note	
.NET Core 3.0	End of life on March 3, 2020.
.NET Core 2.2	End of life on December 23, 2019.
.NET Core 2.1	End of life on August 21, 2021.

MacOS appHost and notarization

The appHost setting is disabled by default. When the appHost setting is enabled, .NET Core generates a native Mach-O executable when you build or publish. Your app runs in the context of the appHost when it is run from source code with the dotnet run command, or by starting the Mach-O executable directly.If you want to publish your application an appHost is always created.Without the appHost, the only way a user can start a runtime-dependent app is with the dotnet <filename.dll>.

Windows Forms

In Windows Forms that have been unavailable in the Visual Studio Designer Toolbox for some time. These were replaced with new controls back in .NET Framework 2.0. These have been removed from the Desktop SDK for .NET Core 3.1. In the toolbox designers were changed .One of them is DataGridView. So this suggestion is update our application.

C++/CLI

Support has been added for creating C++/CLI (also known as "managed C++") projects. This workload adds two templates to Visual Studio:

- CLR Class Library (.NET Core)
- CLR Empty Project (.NET Core)

Hafta içinde katıldığım etkinlik;

1.Damla Alkan anlatımı ile Yapay Zeka; Azure Cognitive Search ile dökümanlarımızı Azure Bulut Storage'e yükleyerek bu dökümanlarla görüntü işleme,metin analizi yapabilmeyi deneyimledik. Bulutta var olan yapa zeka hizmetlerini kullandık. Sonrasında makine öğreniminden bahsettik ve eğitim boyunca Al(Yapay Zeka),ML(Makine öğrenimi),DL(Derin öğrenme) kavramlarının üzerinde durduk.

Takip edilebilecek yazılımcılar;

- 1.Engin Demiroğ
- 2.Sadık Turan