

Podstawy programowania

mgr inż. Katarzyna Dadek

2024

Lista 1 IDE

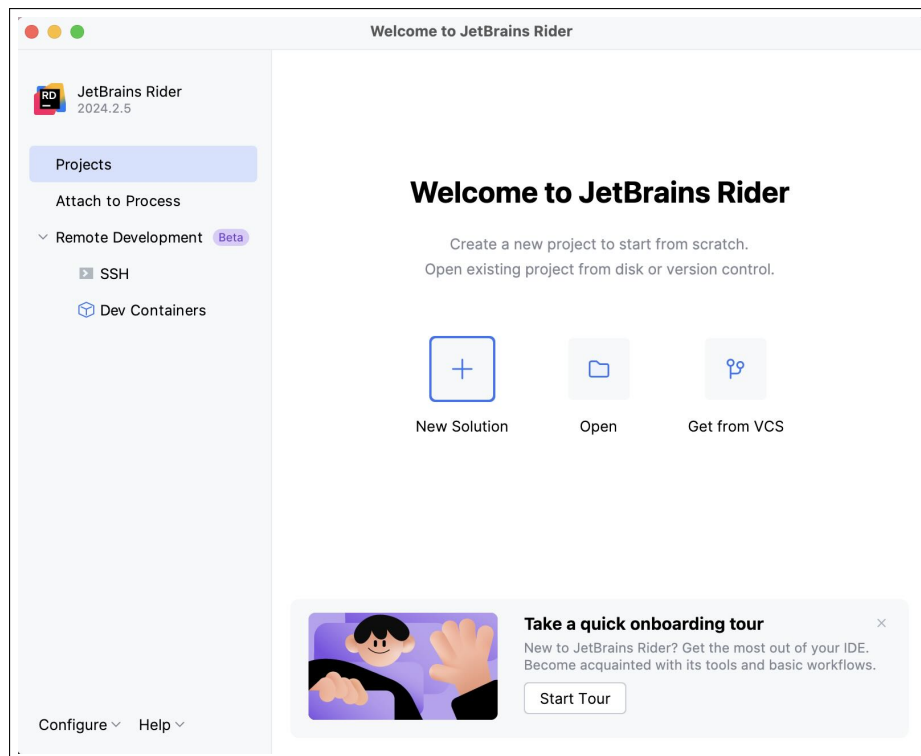
W tej instrukcji przedstawiono, jak skonfigurować środowisko deweloperskie w JetBrains Rider do pracy z językiem C#. Proces obejmuje instalację środowiska Rider, konfigurację SDK .NET oraz utworzenie nowego projektu.

1.1 Linki

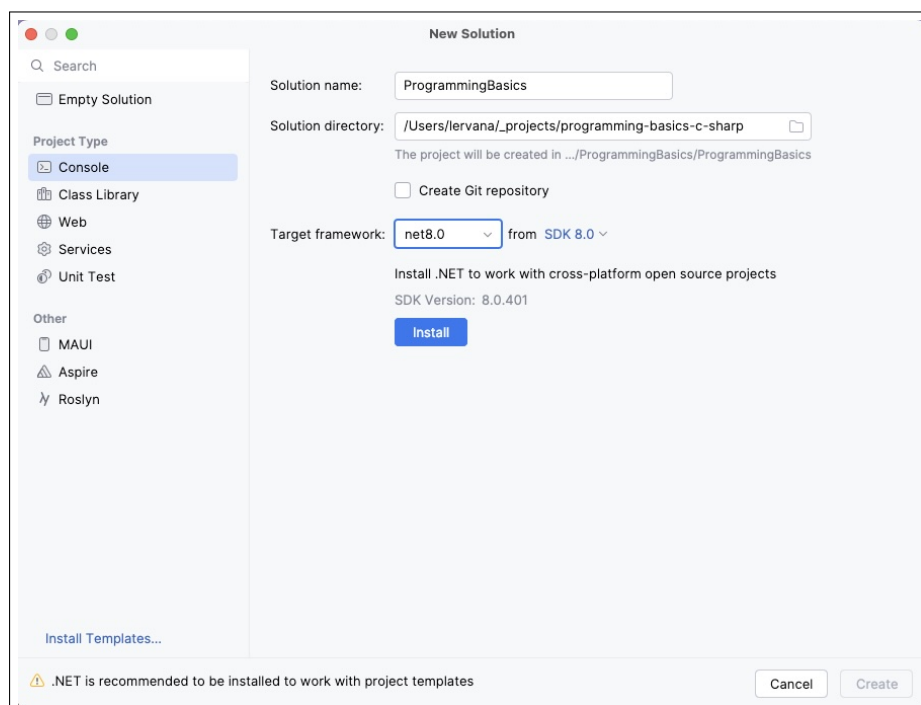
- <https://www.jetbrains.com/shop/eform/students> - miejsce do rejestracji po darmową licencję JetBrains dla studentów, należy użyć maila uczelnianego;
- <https://www.jetbrains.com/rider/> - strona z IDE do pobrania;

1.2 Zadania

- Z1.1. Uruchom program JetBrains Rider.
- Z1.2. W oknie startowym aplikacji JetBrains Rider wybierz *New Solution* (rys. 1).
- Z1.3. W kolejnym oknie podaj nazwę solucji (np. *ProgrammingBasics*) oraz wybierz folder w którym ma ona zostać utworzona. Następnie ustaw odpowiedni *Target framework* oraz *SDK*. Zweryfikuj ustawienia i kliknij *Install* (rys. 2).
- Z1.4. Poczekać na zainstalowanie SDK (rys. 3).
- Z1.5. Po instalacji wybierz kolejne parametry solucji - *Put solution and project in the same directory*, *C#* oraz *Do not use top-level statements*. (rys. 4).
- Z1.6. Powyższe kroki pozwolą na wyświetlenie projektu startowego solucji (rys. 5).

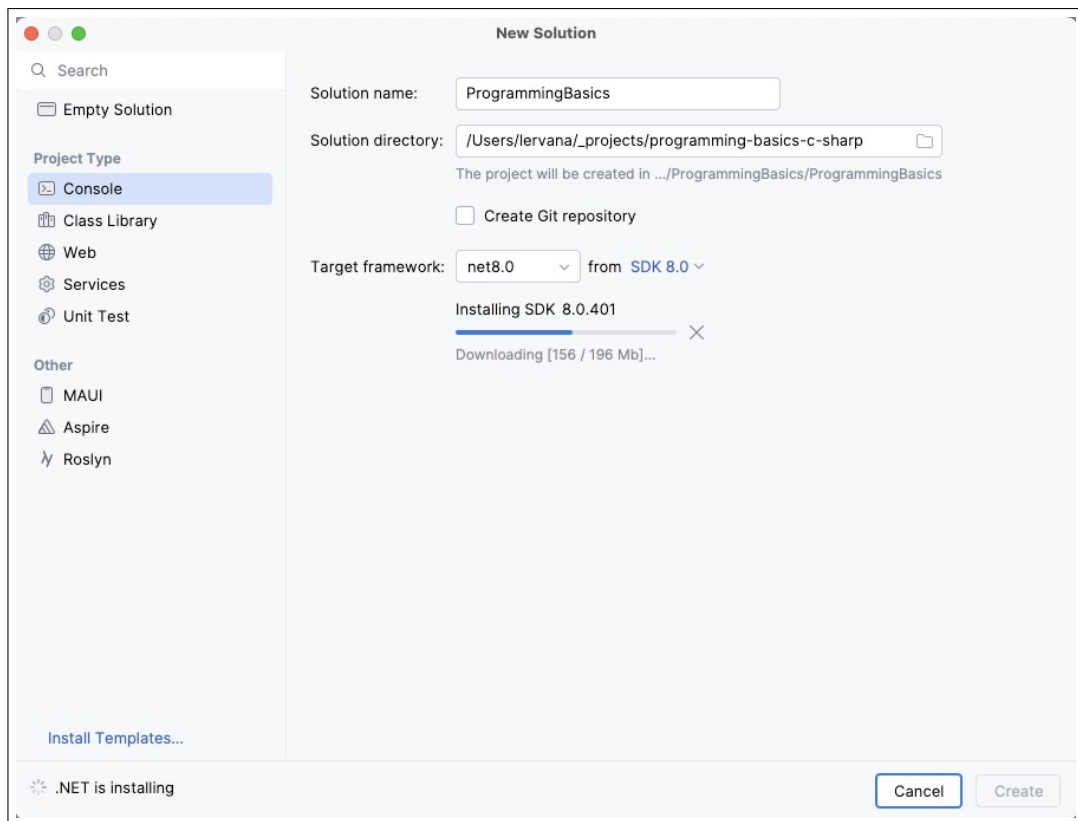


Rysunek 1. Okno startowe JetBrains Rider

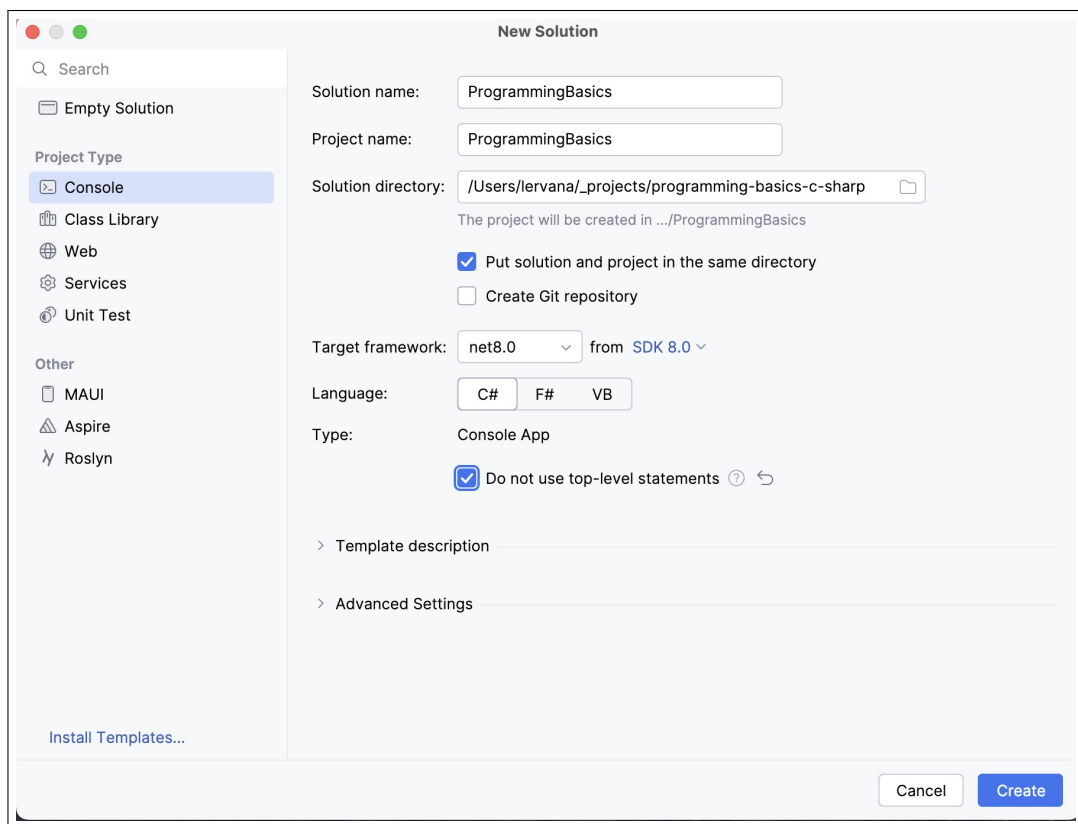


Rysunek 2. Konfiguracja solucji w JetBrains Rider

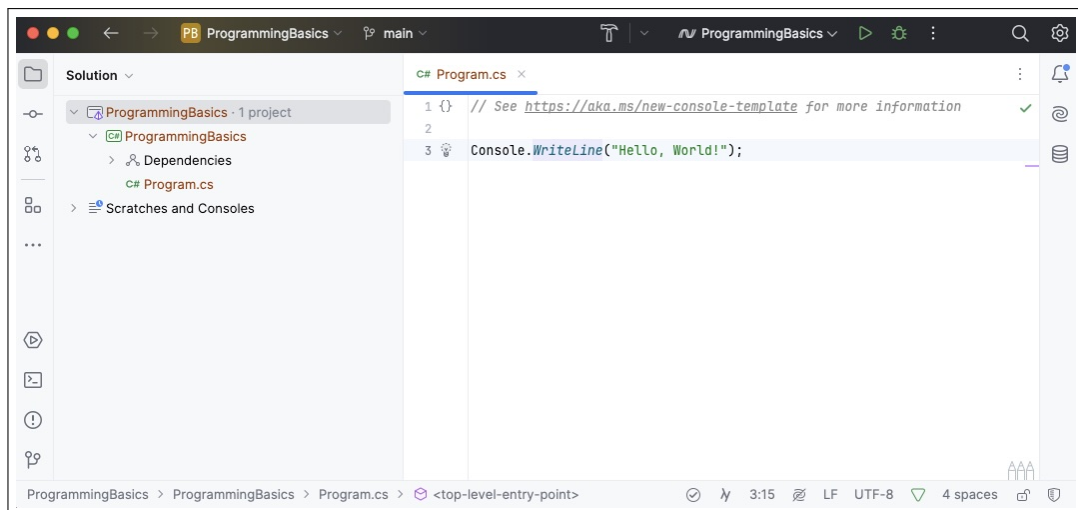
Z1.7. Aby uruchomić domyślnie stworzony program, wyświetlający napis *Hello, World!* na konsoli, należy kliknąć zielony przycisk *Play* u góry po prawej stronie (rys. 6).



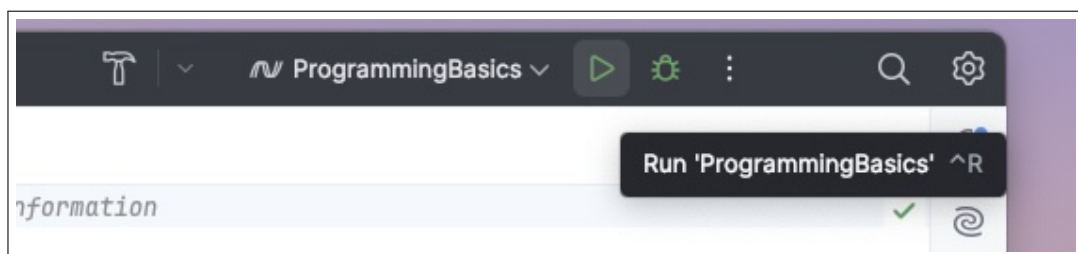
Rysunek 3. Instalacja SDK w JetBrains Rider



Rysunek 4. Konfiguracja solucji w JetBrains Rider (2)

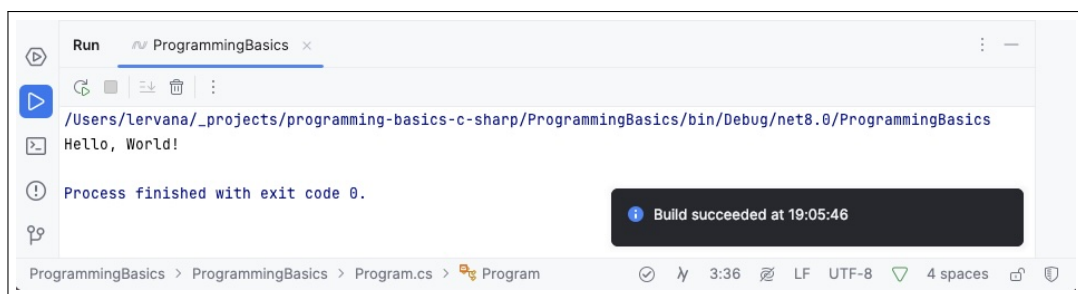


Rysunek 5. IDE - JetBrains Rider



Rysunek 6. Uruchomienie programu

Z1.8. Wyświetlona zostanie konsola wraz ze spodziewanym tekstem (rys. 7).



Rysunek 7. Uruchomienie programu