










Para abrir la solución base del taller en casa (tras haber preparado el entorno), paso necesario para llevar instaladas las dependencias necesarias y que no colapsemos el acceso a la wifi hay que seguir los siguientes pasos:

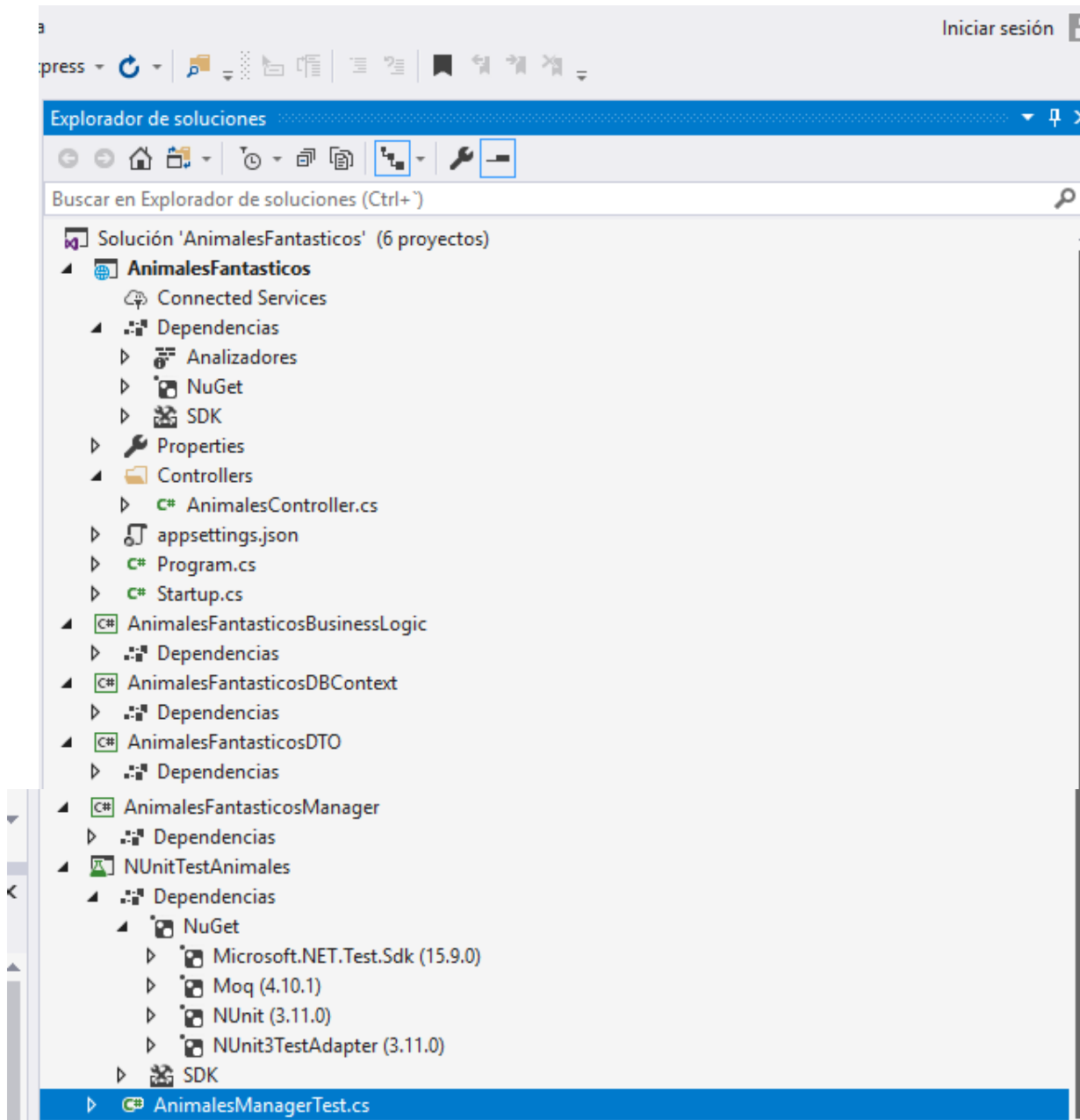
- 1. Descargar y descomprimir la carpeta que contiene la solución

Nombre	Fecha de modifica...	Tipo	Tamaño
 AnimalesFantasticos	15/02/2019 19:15	Carpeta de archivos	

- 2. Abrir la carpeta y hacer doble click sobre la solución (AnimalesFantasticos.sln).

harlas_Impartidas > WeCodeFest > ProyectoBase > AnimalesFantasticos				Buscar en A
Nombre	Fecha de modifica...	Tipo	Tamaño	
 .vs	15/02/2019 19:07	Carpeta de archivos		
 AnimalesFantasticos	15/02/2019 19:07	Carpeta de archivos		
 AnimalesFantasticosBusinessLogic	15/02/2019 19:11	Carpeta de archivos		
 AnimalesFantasticosDBContext	15/02/2019 19:09	Carpeta de archivos		
 AnimalesFantasticosDTO	15/02/2019 19:11	Carpeta de archivos		
 AnimalesFantasticosManager	15/02/2019 19:12	Carpeta de archivos		
 NUnitTestAnimales	15/02/2019 19:18	Carpeta de archivos		
 AnimalesFantasticos.sln	15/02/2019 19:15	Visual Studio Solu...	4 KB	

- 3. Se nos debería abrir con Visual Studio Community y deberíamos ver la siguiente estructura:



Si no tuvieseis instaladas las SDK que se cita en otro documento de este repo, aparecerán tanto las Dependencias SDK como Nuget con un símbolo amarillo de advertencia.

Una vez instaladas las SDK, hay que cerrar y volver a abrir la solución y esta vez al abrirla aparecerá en la barra información azul una serie de mensajes indicando que está descargando las dependencias necesarias. Esto llevará algo de tiempo y tras unos minutos desaparecerán los símbolos de advertencia amarilla.