C# fué lanzado en el año 2000 por Microsoft como parte de su plataforma .NET, que hace un énfasis en la transparencía de [redes](https://es.wikipedia.org/wiki/Red_de_computadoras" \o "Red de computadoras), con independencia de plataforma de [hardware](https://es.wikipedia.org/wiki/Hardware" \o "Hardware) y que permite un rápido desarrollo de [aplicaciones](https://es.wikipedia.org/wiki/Aplicaci%C3%B3n_inform%C3%A1tica" \o "Aplicación informática), bajó el liderazgo de Anders Heljsberg. Basado en C++ y Java incorporando , principalmente, la capacidad de combinar operadores propia del primero (no incorpora la herencia múltiple) con la plena orientación a objetos del segundo. La orientación a objetos es tal que el propio programa está encapsulado en una clase. Actualmente C# se encuentra entre los 10 lenguajes más utilizados. Apesar de su corta historia, ha recibido la aprobación del estándar de dos organizaciones: en el 2001 se aprueba el ECMA y en el 2003 el ISO.

<https://es.scribd.com/doc/9018328/Historia-C>

El estándar ECMA-334 lista las siguientes metas en el diseño para C#:

-Lenguaje de programación orientado a objetos simple, moderno y de propósito general.

-Inclusión de principios de [ingeniería de software](https://es.wikipedia.org/wiki/Ingenier%C3%ADa_de_software" \o "Ingeniería de software) tales como revisión estricta de los tipos de datos, revisión de límites de vectores, detección de intentos de usar variables no inicializadas, y recolección de basura automática.

-Capacidad para desarrollar [componentes de software](https://es.wikipedia.org/wiki/Componente_de_software" \o "Componente de software) que se puedan usar en ambientes distribuidos.

-Portabilidad del código fuente.

-Fácil migración del programador al nuevo lenguaje, especialmente para programadores familiarizados con C, C++ y Java.

-Soporte para [internacionalización](https://es.wikipedia.org/wiki/Internacionalizaci%C3%B3n_y_localizaci%C3%B3n" \o "Internacionalización y localización).

-Adecuación para escribir aplicaciones de cualquier tamaño: desde las más grandes y sofisticadas como [sistemas operativos](https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo" \o "Sistema operativo) hasta las más pequeñas funciones.

-Aplicaciones económicas en cuanto a memoria y procesado.

Se utiliza principalmente en el desarrollo de aplicaciones para Windows Phone, desarrollo de paginas web tales como StackOverFlow, cuyo entorno es en base a C#, SQL Server y Windows IIS, también es utilizado en el desarrollo de juegos en tecnologías como Unity 3D, MonoGame y UnityFS.

Los principales IDEs disponibles son:

-Visual Studio: Al ser un IDE perteneciente a Microsoft, los creadores de C#, la integración del LDP es completa, es el más usado.

- Visual Studio Code : Utilizado generalmente para crear paginas webs basadas en C#.

-[#develop](http://www.icsharpcode.net/" \t "https://stackify.com/best-csharp-tools/_blank): es un version ligera que sirve como alternatica a Visual Studio Code.

- MonoDevelop :Developed by Xamarin, tiene muchas funciones similares a Visual Studio Code y tambien es multiplataforma . Con MonoDevelop, puedes crear rapidamente aplicaciones de escritorio como web para Windows, Linux y Mac.

-Otros IDEs menos utilizados son Eclipse, Code::Blocks, Project Rider y Rider.

Plataformas suportadas, C# fue creado con el proposito de tener gran portabilidad de codigo fuente por lo que soporta muchas plataformas tales como Microsoft Windows, Unix, Android, iOS, Windows Phone, Mac OS y GNU/Linux.