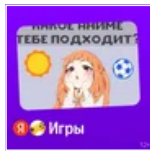


Полное руководство по языку программирования C# 12 и платформе .NET 8

Последнее обновление: 23.01.2024



Яндекс Игры РЕКЛАМА • 16+

Бесплатная игра «Какое Аниме тебе подходит»

auto-m4.ru РЕКЛАМА

Škoda Новы

Глава 1. Введение в C#

[Язык C# и платформа .NET](#)

[Первая программа на C# с .NET CLI](#)

[Начало работы с Visual Studio. Первая программа](#)

[Первое приложение в WSL](#)

Глава 2. Основы программирования на C#

[Структура программы](#)

[Переменные и константы](#)

[Литералы](#)

[Типы данных](#)

[Консольный ввод-вывод](#)

[Арифметические операции](#)

[Поразрядные операции](#)

[Операции присваивания](#)

[Преобразования базовых типов данных](#)

[Условные выражения](#)

[Конструкция if..else и тернарная операция](#)

[Циклы](#)

[Массивы](#)

[Задачи с массивами](#)

[Методы](#)

[Параметры методов](#)

[Возвращение значения и оператор return](#)

[Передача параметров по ссылке и значению. Выходные параметры](#)

[Массив параметров и ключевое слово params](#)

[Рекурсивные функции](#)

[Локальные функции](#)

[Конструкция switch](#)

[Перечисления enum](#)

[Глава 3. Классы, структуры и пространства имен](#)

[Классы и объекты](#)

[Конструкторы, инициализаторы и деструкторы](#)

[Класс Program и метод Main. Программы верхнего уровня](#)

[Структуры](#)

[Типы значений и ссылочные типы](#)

[Область видимости \(контекст\) переменных](#)

[Пространства имен](#)

[Глобальные пространства имен](#)

[Подключение пространств имен по умолчанию](#)

[Создание библиотеки классов в Visual Studio](#)

[Создание библиотеки классов с помощью .NET CLI](#)

[Модификаторы доступа](#)

[Свойства](#)

[Перегрузка методов](#)

[Статические члены и модификатор static](#)

[Установка пакетов Nuget](#)

[Константы, поля и структуры для чтения](#)

[Null и ссылочные типы](#)

[Null и значимые типы](#)

[Проверка на null, операторы ? и ??](#)

[Псевдонимы типов и статический импорт](#)

[Глава 4. Объектно-ориентированное программирование](#)

[Наследование](#)

[Преобразование типов](#)

[Виртуальные методы и свойства](#)

[Скрытие методов и свойств](#)

[Различие переопределения и скрытия методов](#)

[Абстрактные классы](#)

[Класс System.Object и его методы](#)

[Обобщенные типы](#)

[Ограничения обобщений](#)

[Наследование обобщенных типов](#)

[Глава 5. Обработка исключений](#)

[Конструкция try..catch..finally](#)

[Блок catch и фильтры исключений](#)

[Типы исключений. Класс Exception](#)

[Генерация исключения и оператор throw](#)

[Создание классов исключений](#)

[Поиск блока catch при обработке исключений](#)

[Глава 6. Делегаты, события и лямбды](#)

[Делегаты](#)

[Применение делегатов](#)

[Анонимные методы](#)

[Лямбды](#)

[События](#)

[Ковариантность и контравариантность делегатов](#)

[Делегаты Action, Predicate и Func](#)

[Замыкания](#)

[Глава 7. Интерфейсы](#)

[Определение интерфейсов](#)

[Применение интерфейсов](#)

[Явная реализация интерфейсов](#)

[Реализация интерфейсов в базовых и производных классах](#)

[Наследование интерфейсов](#)

[Интерфейсы в обобщениях](#)

[Копирование объектов. Интерфейс ICloneable](#)

[Сортировка объектов. Интерфейс IComparable](#)

[Ковариантность и контравариантность обобщенных интерфейсов](#)

[Глава 8. Дополнительные возможности ООП в C#](#)

[Определение операторов](#)

[Перегрузка операций преобразования типов](#)

[Индексаторы](#)

[Переменные-ссылки и возвращение ссылки](#)

[Методы расширения](#)

[Частичные классы и методы](#)

[Анонимные типы](#)

[Кортежи](#)

[Records](#)

[Глава 9. Pattern matching](#)

[Паттерн типов](#)

[Паттерн свойств](#)

[Паттерны кортежей](#)

[Позиционный паттерн](#)

[Реляционный и логический паттерны](#)

[Паттерны списков](#)

[Глава 10. Коллекции](#)

[Список List<T>](#)

[Двухсвязный список LinkedList<T>](#)

[Очередь Queue<T>](#)

[Стек Stack<T>](#)

[Словарь Dictionary<T, V>](#)

[Класс ObservableCollection](#)

[Интерфейсы IEnumerable и IEnumerator](#)

[Итераторы и оператор yield](#)

[Класс Array и массивы](#)

[Span](#)

[Индексы и диапазоны](#)

[Глава 11. Работа со строками](#)

[Строки и класс System.String](#)

[Операции со строками](#)

[Форматирование и интерполяция строк](#)

[Класс StringBuilder](#)

[Регулярные выражения](#)

[Глава 12. Работа с датами и временем](#)

[Структура DateTime](#)

[Форматирование дат и времени](#)

[DateOnly и TimeOnly](#)

[Глава 13. Дополнительные классы и структуры .NET](#)

[Отложенная инициализация и тип Lazy](#)

[Математические вычисления и класс Math](#)

[Преобразование типов и класс Convert](#)

[Глава 14. Многопоточность](#)

[Введение в многопоточность. Класс Thread](#)

[Создание потоков. Делегат ThreadStart](#)

[Потоки с параметрами и ParameterizedThreadStart](#)

[Синхронизация потоков](#)

[Мониторы](#)

[Класс AutoResetEvent](#)

[Мьютексы](#)

[Семафоры](#)

[Глава 15. Параллельное программирование и библиотека TPL](#)

[Задачи и класс Task](#)

[Работа с классом Task](#)

[Задачи продолжения](#)

[Класс Parallel](#)

[Отмена задач и параллельных операций. CancellationToken](#)

[Глава 16. Асинхронное программирование. Task-based Asynchronous Pattern](#)

[Асинхронные методы, async и await](#)

[Возвращение результата из асинхронного метода](#)

[Последовательное и параллельное выполнение. Task.WhenAll и Task.WhenAny](#)

[Обработка ошибок в асинхронных методах](#)

[Асинхронные стримы](#)

[Глава 17. LINQ](#)

[Основы LINQ](#)

[Проекция данных](#)

[Фильтрация коллекции](#)

[Сортировка](#)

[Объединение, пересечение и разность коллекций](#)

[Агрегатные операции](#)

[Получение части коллекции](#)

[Группировка](#)

[Соединение коллекций](#)

[Проверка наличия и получение элементов](#)

[Отложенное и немедленное выполнение LINQ](#)

[Делегаты в запросах LINQ](#)

[Глава 18. Parallel LINQ](#)

[Введение в Parallel LINQ. Метод AsParallel](#)

[Метод AsOrdered](#)

[Обработка ошибок и отмена параллельных операции](#)

[Глава 19. Рефлексия](#)

[Введение в рефлексию. Класс System.Type](#)

[Применение рефлексии и исследование типов](#)

[Исследование методов и конструкторов с помощью рефлексии](#)

[Исследование полей и свойств с помощью рефлексии](#)

[Динамическая загрузка сборок и позднее связывание](#)

[Атрибуты в .NET](#)

[Глава 20. Dynamic Language Runtime](#)

[DLR в C#. Ключевое слово dynamic](#)

[DynamicObject и ExpandoObject](#)

[Использование IronPython в .NET](#)

[Глава 21. Сборка мусора, управление памятью и указатели](#)

[Сборщик мусора в C#](#)

[Финализируемые объекты. Метод Dispose](#)

[Конструкция using](#)

[Указатели](#)

[Указатели на структуры, члены классов и массивы](#)

[Глава 22. Работа с файловой системой](#)

[Работа с дисками](#)

[Работа с каталогами](#)

[Работа с файлами. Классы File и FileInfo](#)

[FileStream. Чтение и запись файла](#)

[Чтение и запись текстовых файлов. StreamReader и StreamWriter](#)

[Бинарные файлы. BinaryWriter и BinaryReader](#)

[Архивация и сжатие файлов](#)

[Глава 23. Работа с JSON](#)

[Сериализация в JSON. JsonSerializer](#)

[Глава 24. Работа с XML в C#](#)

[XML-Документы](#)

[Работа с XML с помощью классов System.Xml](#)

[Изменение XML-документа](#)

[XPath](#)

[Linq to Xml. Создание Xml-документа](#)

[Выборка элементов в LINQ to XML](#)

[Изменение XML-документа в LINQ to XML](#)

[Сериализация в XML. XmlSerializer](#)

[Глава 25. Процессы и домены приложения](#)

[Процессы](#)

[Домены приложений](#)

[AssemblyLoadContext и динамическая загрузка и выгрузка сборок](#)

[Глава 26. Публикация приложения](#)

[Native AOT](#)

[Глава 27. Что нового](#)

[Нововведения в C# 11](#)

[Нововведения в C# 12](#)



 rigorus.ru



РЕКЛАМА • 18+ я

 bookmate.ru

ащищены.