**WIN 1 Løsningsforslag til Hello World**

**Formål:**

At opnå erfaring med brugen af kommandolinie kompileren, ILDasm samt udviklingsværktøjet Visual Studio.Net.

**Delopgave 1:**

1. *Skriv et "Hello World"  program i nodepad, oversæt det med kommandolinie-kompileren (CSC) og kør programmet.*

**Løsningsforlag**

Hello World programmet kan skrives af fra bogen eller mine slides, så problemet her består i at kunne kalde kompileren CSC. Denne skal være installeret på PC'en. Så du skal selv installere Visual Studio (eller evt. blot "Microsoft .Net Framework SDK") på PC'en. Det er dog ikke nok at kompileren (CSC) er installeret på PC'en. I den konsol (kommando prompt ~ DOS vindue) hvorfra du vil kalde CSC, skal path environment variablen (søgestien) være sat til at inkludere diverse mapper. Dette kan gøres med BAT-filen: "vsvars32.bat", som på min PC ligger i mappen: "C:\Program Files\Microsoft Visual Studio 10.0\Common7\Tools".

**Hvis Visual Studio er installeret på PC'en, så kan man få et konsol-vindue hvor path er sat rigtigt fra start, ved i startmenuen at vælge: "Programs - Microsoft Visual Studio 2010 - Visual Studio Tools - Visual Studio 2010 Command Prompt".**

**Delopgave 2:**

1. Start ILDasm og indlæs den exe-fil som du lavede i foregående opgave.
2. Studer hvad der er af oplysninger om datatyperne i filen.
3. Prøv at åbne filen mscorlib.dll, og studer denne.  
   (sti: [file:///C:/WINDOWS/Microsoft.NET/Framework/v2.0.50727/mscorlib.dll](file:///C:\WINDOWS\Microsoft.NET\Framework\v2.0.50727\mscorlib.dll) på min PC - version 4.0 er i mappen file:///C:/WINDOWS/Microsoft.NET/Framework/v4.0.30319)

**Løsningsforlag**

Ildasm kan kaldes fra kommandolinien hvis path er sat rigtigt - se delopgave 1.   
Mscorlib.dll indeholder .Nets Base Class Library (BCL).

**Delopgave 3:**

Brug Visual Studio.Net til at lave et program som kan:

1. Indlæse 2 tal.
2. Udskriver summen af de 2 tal.

**Løsningsforlag**

Se filen Program.cs i projektet Lab3.

**Delopgave 4:**

Lav et program som implementerer spillet Hi-Lo (gæt et tal). I denne udgave af HI-Lo skal computeren vælge et tal mellem 1 og 100, og spilleren (brugeren) skal så gætte tallet.

**Løsningsforlag**

Se filen Lab 4.cs i projektet Lab4.

**Delopgave 5:**

Lav et program som implementerer spillet Hi-Lo (gæt et tal). I denne udgave af HI-Lo skal brugeren tænke på et tal mellem 1 og 100, og computeren skal så gætte tallet

**Løsningsforlag**

Se filen Lab 5.cs i projektet Lab5.

Mvh

Poul Ejnar Rovsing