

Manual de instalación Visual Studio Code

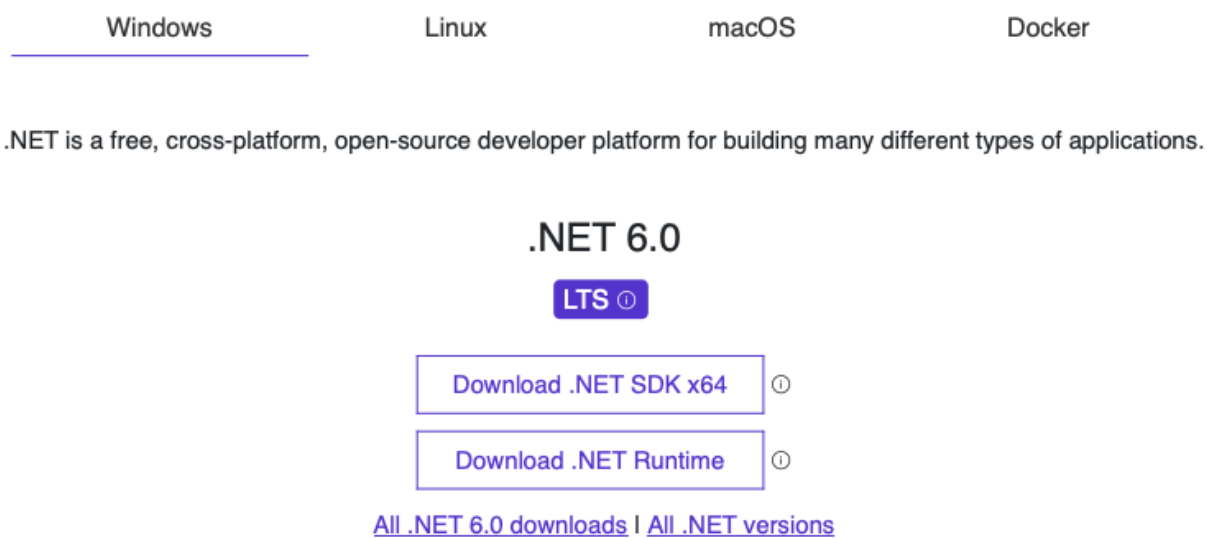
Descargar estos apuntes en [pdf](#) o [html](#)

Índice

1. [Índice](#)
2. [Instalamos el kit de desarrollo .NET Core SDK y el .NET Framework](#)
3. [Instalación Visual Studio Code](#)
4. [Instalar extensión de C#](#)
5. [Creación de un proyecto nuevo](#)

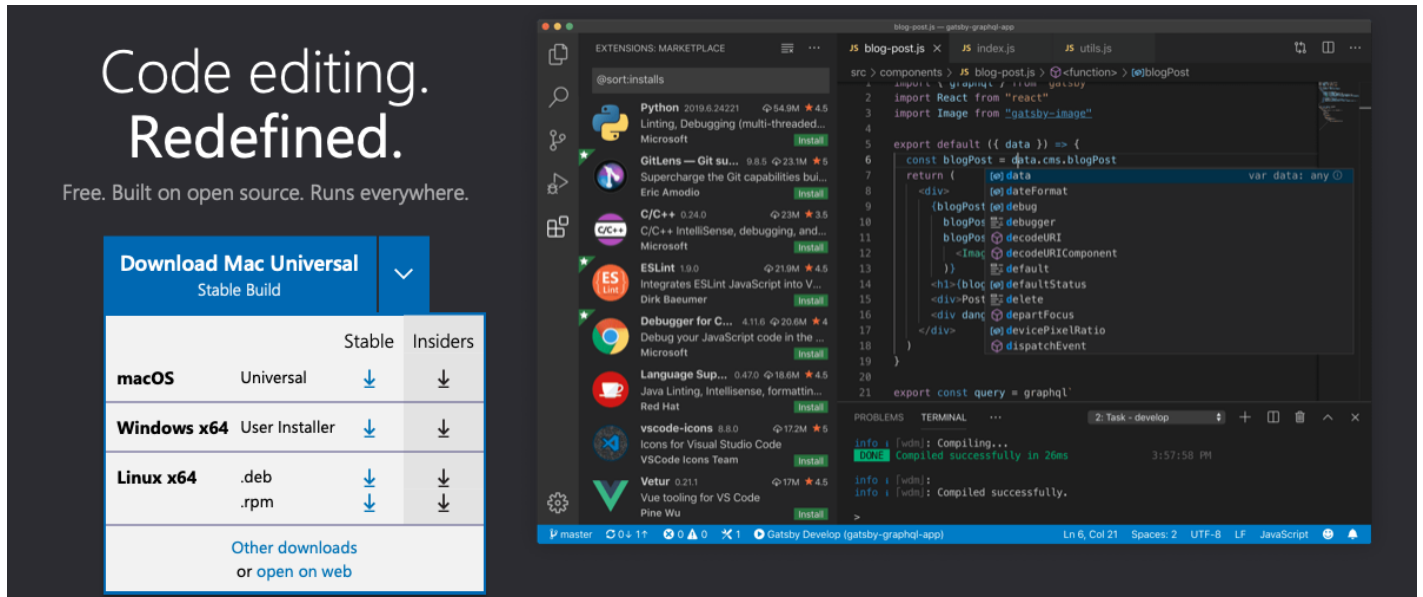
Instalamos el kit de desarrollo .NET Core SDK y el .NET Framework

- Para descargarnos todas las herramientas del kit iremos al [enlace oficial](#)
- Escogeremos el S.O. y después **descargaremos el .NET SDK**, que contiene las herramientas necesarias para la ejecución y el desarrollo de aplicaciones .NET



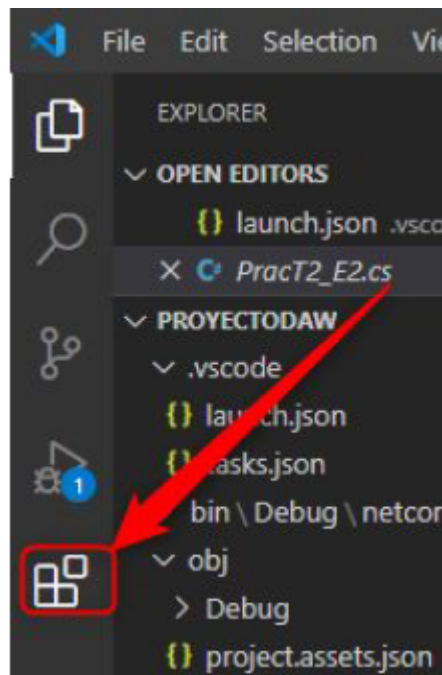
Instalación Visual Studio Code

Una vez instalado el kit de desarrollo, instalaremos el editor [Visual Studio Code] (<https://code.visualstudio.com>)

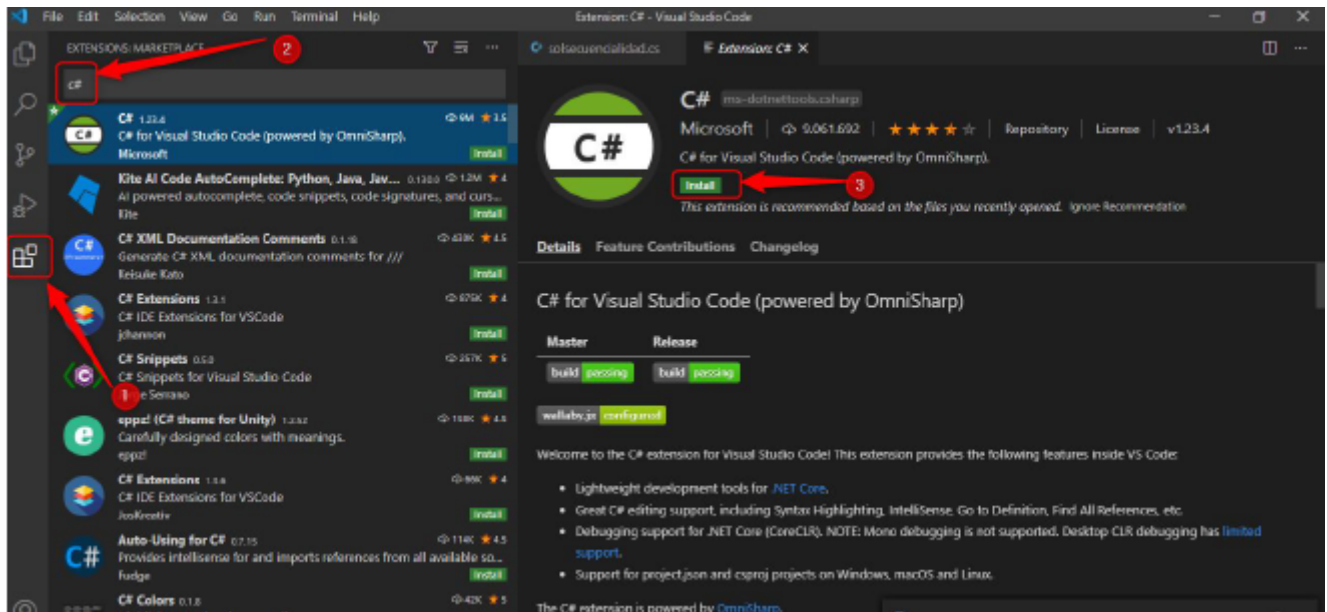


Instalar extensión de C#

Para instalar una extensión pulsamos aquí:

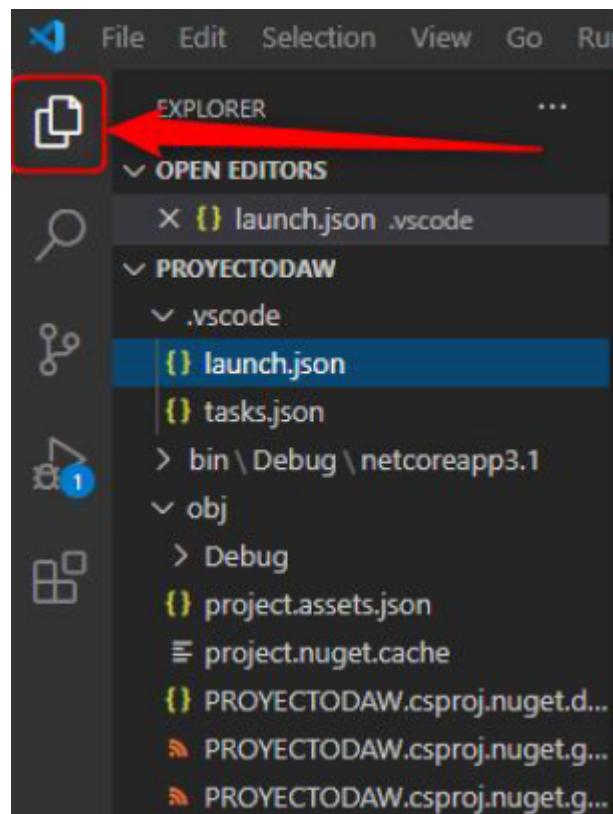


Buscamos la extensión que queremos instalar en nuestro caso **C# for Visual Studio Code (powered by OmniSharp)**, la seleccionamos y pulsamos Install.



Volvemos a pulsar el botón de extensiones para cerrar las extensiones.

Si no nos aparece el explorador del proyecto pulsamos aquí:

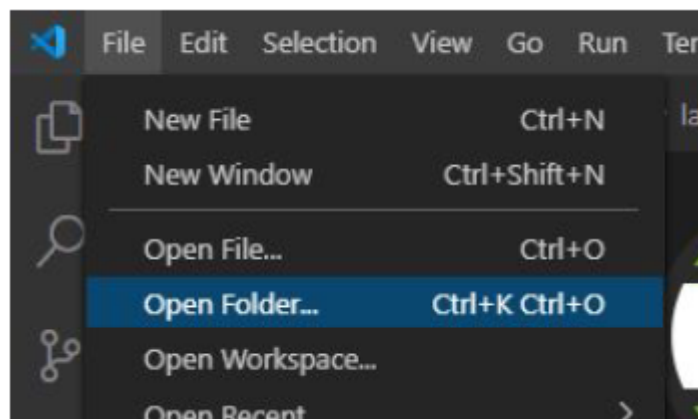


Creación de un proyecto nuevo

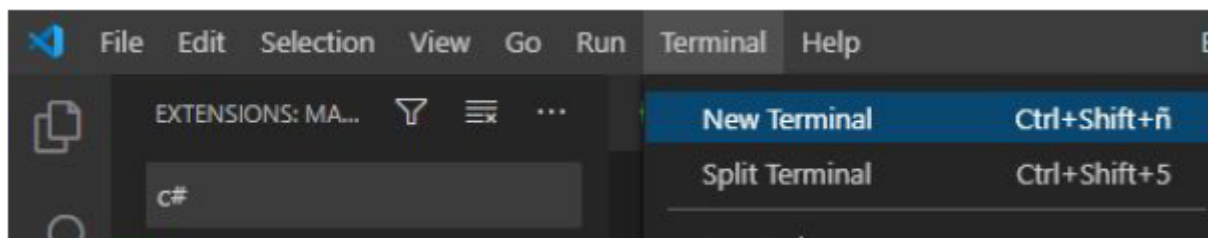
Creamos una carpeta para nuestros proyectos.



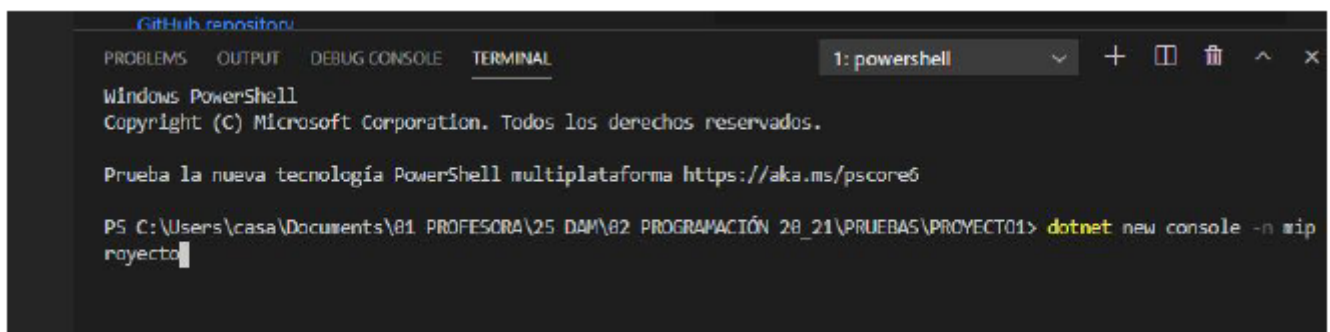
Abrimos la carpeta que hemos creado para nuestro proyecto.



Abrimos un terminal nuevo:



Desde el terminal creamos el proyecto con: `dotnet new console -n miproyecto`



Crearé una carpeta. Debemos entrar en ella con la opción de **Open Folder** del menú **File**. Esperaremos unos segundos hasta que aparezca un mensaje del tipo:

⚠ Required assets to build and debug are missing from 'kk'. Add them?

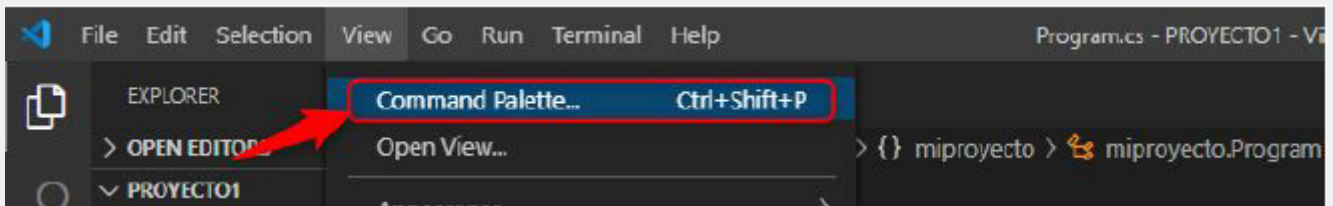
Origen: C# (extensión).

Don't Ask Again Not Now Yes

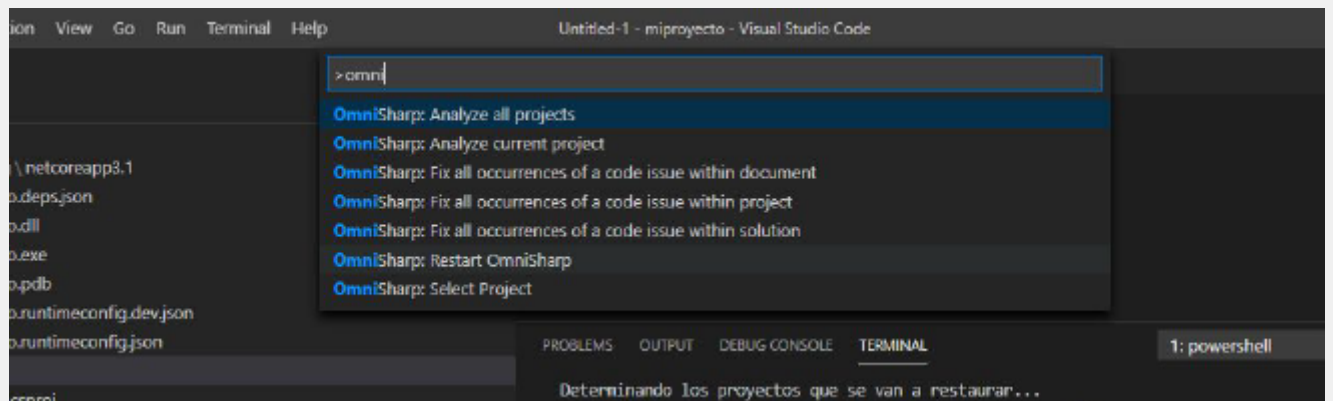
Lín. 1, col. 1 Espacios: 4 UTF-8 with BOM CRLF C# ✓ Spell

👉 **Importante:** Deberemos contestar **Yes**

Si no aparece el mensaje o le damos a No, vamos a View -> Command Palette para generar archivos para poder compilar y ejecutar.

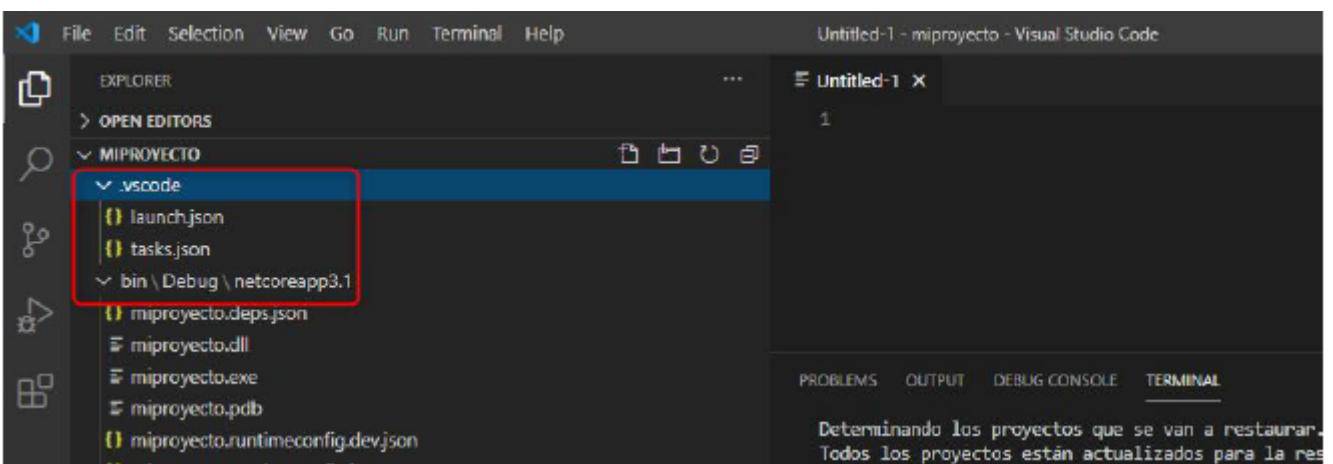


Deberemos Restaurar el OmniSharp.



Para que vuelva a mostrarse el mensaje y poder confirmar la creación de los Assets.

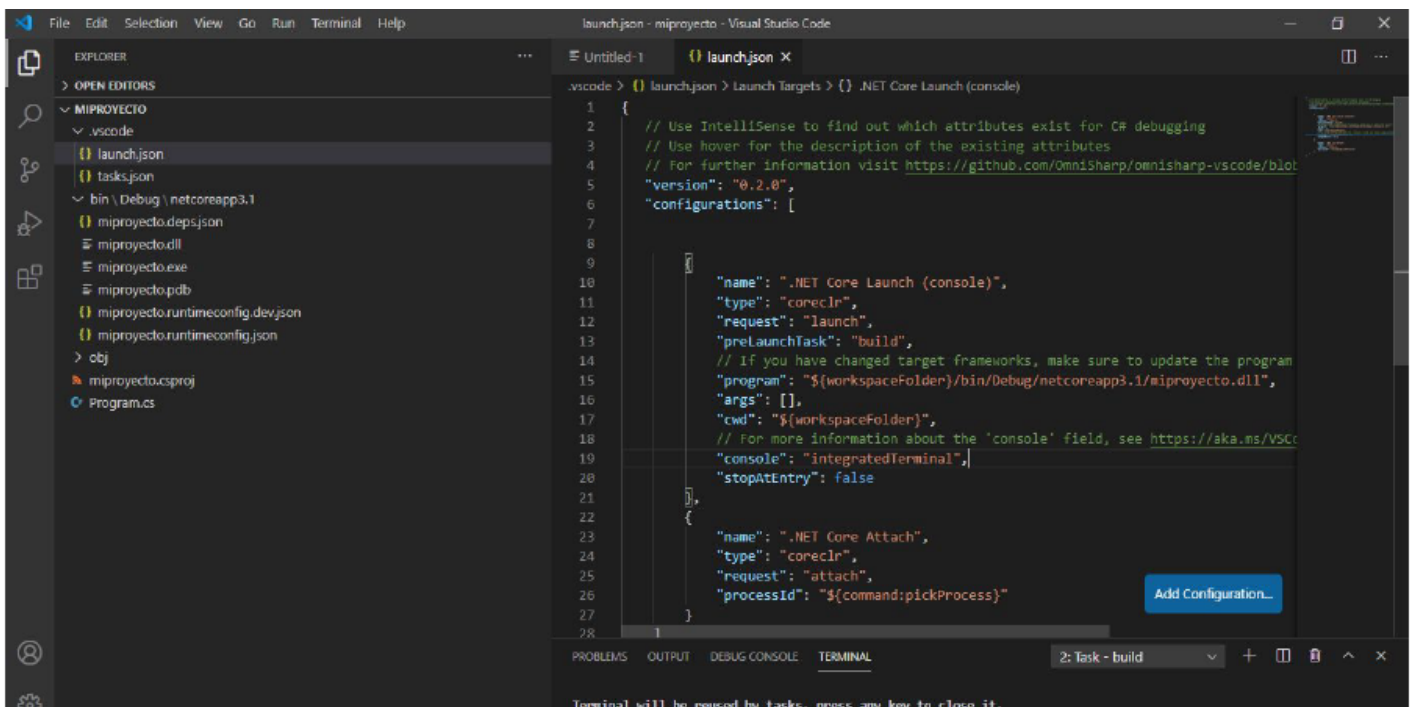
Si todo funciona correctamente, se habrá creado la carpeta `.vscode` con los dos archivos que se muestran en la imagen.



Si algo no funciona se puede borrar la carpeta `.vscode` y restaurar otra vez.

Cambiamos la opción de la consola `"console": "internalConsole"` , en el archivo *launch.json* por la opción de terminal externo o terminal integrado:

```
"console": "externalTerminal"
"console": "integratedTerminal"
```



Para terminar, también tenemos la opción de seleccionar el **AutoSave**, para que se guarden los cambios de código automáticamente.

