

Unidad 2

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

Índice

- [Índice](#)
- ▼ [Instalación y entorno](#)
 - [Kit de desarrollo](#)
 - [Entornos de desarrollo](#)
 - [Instalando VSCode](#)
 - [Instalando extensiones](#)
 - [Configurando Extensiones](#)
- ▼ [Creación desde la línea de comandos \(CLI\)](#)
 - [Definiendo una solución para asociar nuestro proyecto](#)
 - [¿Qué pasa si tenemos más de una versión de .NET instalada?](#)
- ▼ [Creando una solución desde VS Code](#)
 - [Solución simple desde un proyecto de consola](#)
 - [Solución con varios proyectos desde consola](#)
- [Anexo I: Atajos de teclado para Visual Studio \(y otros editores\)](#)

Instalación y entorno

Kit de desarrollo

Además, del .NET Runtime que es lo mínimo necesario para ejecutar una aplicación, dispondremos del **Kit de Desarrollo** o SDK [.NET SDK](#). Esta trae las herramientas y librerías necesarias para el desarrollo y depuración de aplicaciones.



Importante

Para cuando vayas a descargar esta versión probablemente esté aún una versión de transición cómo la 9.0. Pero en el mes de diciembre de 2025 ya estará disponible la versión **LTS 10.0** de .NET y **C# 14.0** que será la versión estable y recomendada para el desarrollo de aplicaciones y que por tanto utilizaremos a partir de ese momento en el curso.

Entornos de desarrollo

Editores de desarrollo generalistas

Si queremos **trabajar en cualquier SO e incluso On-Line** la mejor opción sería **Visual Studio Code** pues es un editor **Open Source** bastante ligero con una gran cantidad de plugins creados por la 'comunidad'. Aunque no es tan potente como un IDE, nos permitirá afrontar una **gran cantidad de desarrollos en lenguajes y tecnologías diferentes**.

Aunque el uso de un IDE hace transparente para nosotros los comandos y los flujos de trabajo del proceso de desarrollo, siempre es interesante tener claro como son los procesos para así gestionar su automatización a través de herramientas de [CI/CD](#).

Nosotros vamos a utilizar este último y más adelante daremos instrucciones para su instalación y uso

Entornos integrados de desarrollo

El IDE oficial 'gratuito' sería [Visual Studio Community](#). Este, aunque gratuito, es muy potente y sería la opción adecuada si nos especializamos únicamente en desarrollos con .NET.

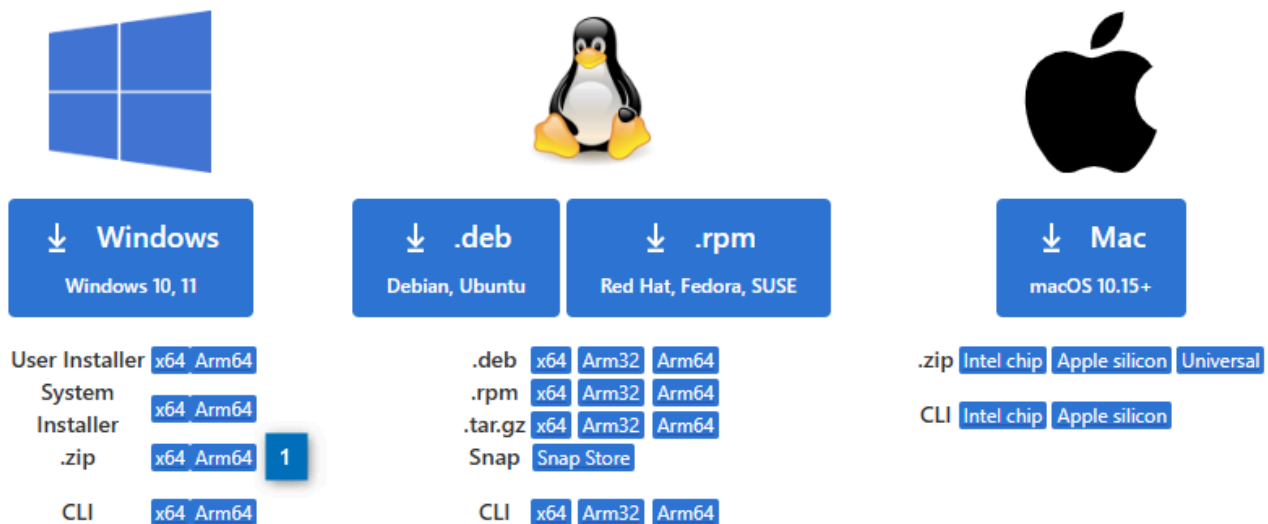
Tiene varios inconvenientes:

- Instalación pesada en tamaño y tiempo.
- Solo está disponible para **Windows** y **Mac**.

Otro IDE bastante popular es [Rider](#). Desarrollado por JetBrains, se trata de un IDE multiplataforma disponible también en Linux. Pero con el inconveniente de que no es gratuito.

Instalando VSCode

Puedes descargar Visual Studio Code desde su [página oficial](#).



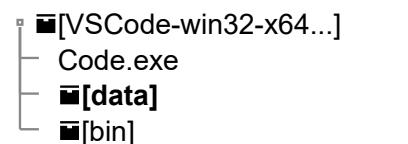
Como puede ver, podemos descargar para todos los sistemas operativos. En nuestro caso, como estamos en Windows, descargaremos la versión **x64**. Además, disponemos de diferentes versiones de instalación: Por usuario, para todos los usuarios o portable (ZIP).



Importante

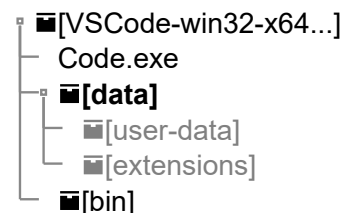
1 Nosotros vamos a elegir la versión **x64 zip o portable**, lo cual nos permitirá tener nuestra propia versión del editor sin que interfiera con otras versiones que podamos tener instaladas en el sistema. Además, podremos copiarla en un pendrive y llevarla a cualquier otro equipo **sin necesidad de tener permisos de instalación**.

Tras descomprimirla tendremos un árbol de carpetas como el del esquema de la derecha donde **deberemos crear una carpeta data** donde se guardarán los datos de configuración del editor.



Si al ejecutar VS Code detecta la carpeta **data**, dentro de la misma creara la carpeta **user-data** donde se guardarán los datos

de configuración del editor y la carpeta **extensions** donde se guardarán las extensiones que instalemos.



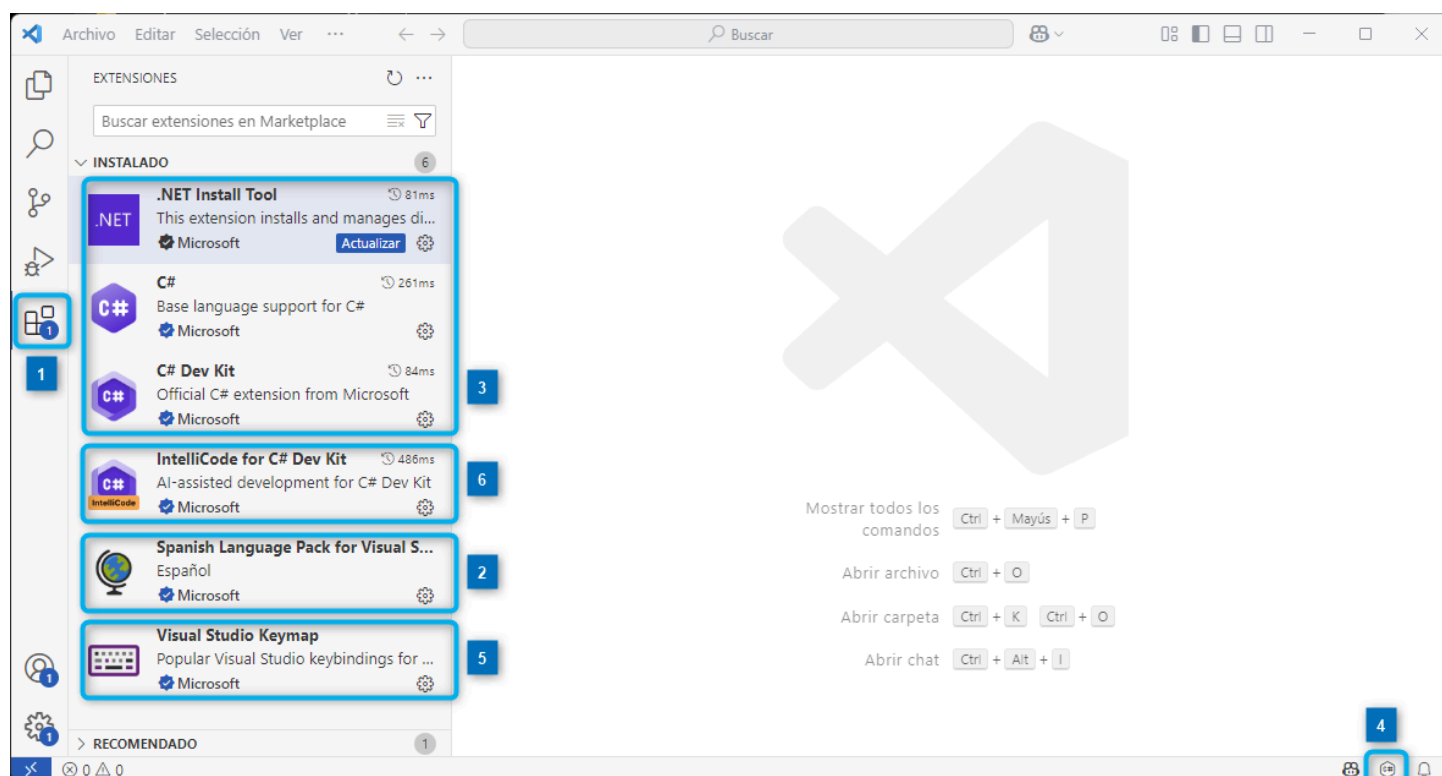
Si **quisiéramos actualizar** la versión de VS Code, solo tendríamos que copiar la nueva versión en la carpeta **VSCode-win32-x64...** y no perderíamos los datos de configuración ni las extensiones instaladas. También podríamos descomprimir en una nueva ubicación y copiar la carpeta **data** a la nueva ubicación.

Instalando extensiones

Enlaces

Aquí dispones de un enlace con la documentación oficial sobre [la integración con VS Code](#).

Básicamente deberemos seguir los siguientes pasos:




1 Abriremos VSCode y pulsaremos **Ctrl+Shift+X** o haremos clic en el icono de extensiones de la barra lateral izquierda.

2 Buscaremos e instalaremos la extensión **Spanish Language Pack for Visual Studio Code** para traducir VSCode al Castellano. Aunque no es necesario, es recomendable para los que no tienen un buen nivel de inglés.

3 Buscaremos e instalaremos el paquete de extensiones **C# Dev Kit** Como indica su nombre es una extensión de extensiones. Nos instalará las **siguientes extensiones** que son las que realmente nos permitirán trabajar con C# en VS Code.

- **.NET Runtime Install Tool** Como su nombre indica nos instalará automáticamente la versión de .NET para que las extensiones funcionen correctamente.
- **C# Microsoft** Anteriormente conocida como **OmniSharp**, es la extensión oficial del Microsoft para VSCode para el desarrollo de aplicaciones en .NET con C#.

Básicamente, la extensión detectará que tenemos abierta una carpeta (workspace) con un proyecto o solución de .NET y **arrancará C# Microsoft automáticamente**. Si el

Servidor del Lenguaje arrancado correctamente, nos aparecerá en la **esquina inferior derecha** a el símbolo de **C#** en un hexágono ().

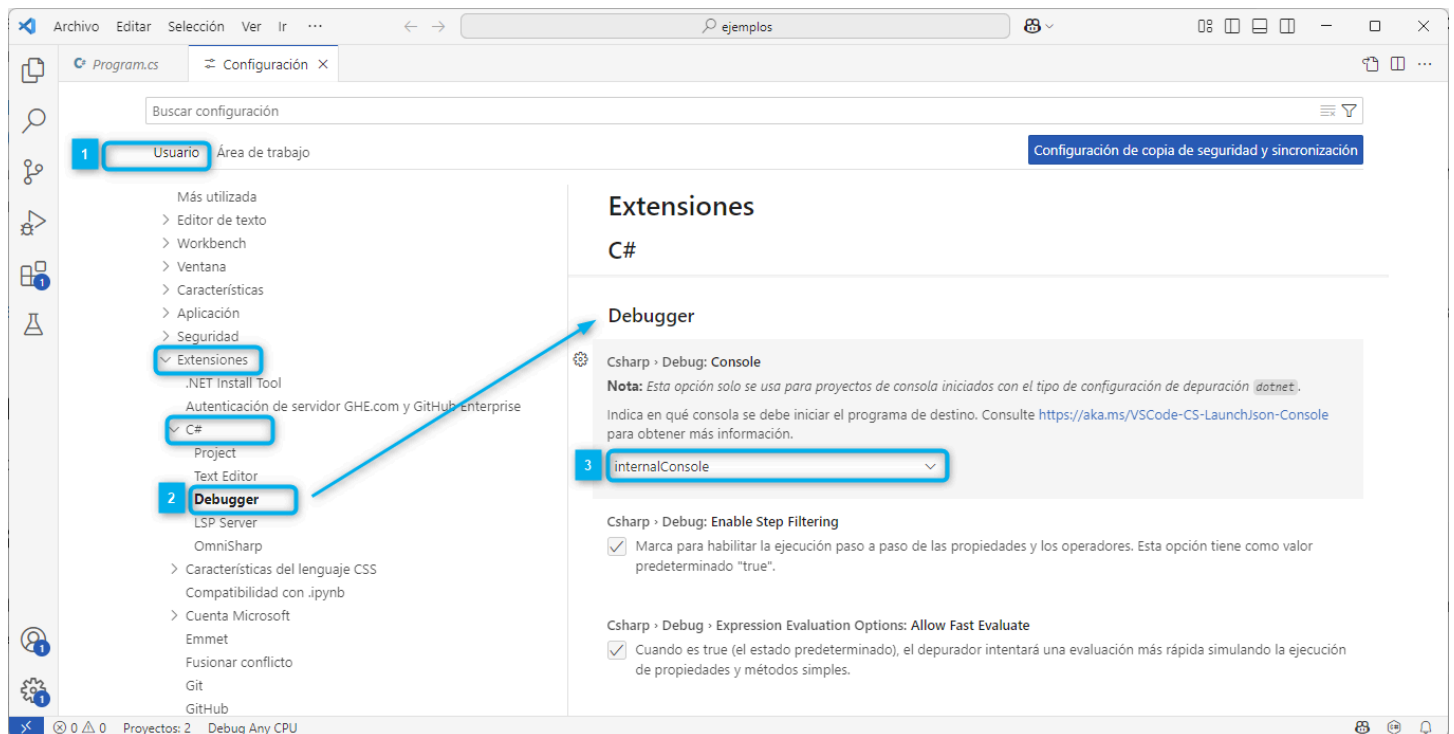
5 Visual Studio Keymap Me permitirá configurar el teclado como si estuviéramos usando "*su hermano mayor*" el IDE de Visual Studio.

6 IntelliCode for C# Dev Kit (Opcional) Nos ayudará a escribir código de forma más rápida y eficiente. Si tenemos algún otro asistente de código mediante IA instalado como GitHub Copilot, Google Gemini, etc. deberemos desactivarlo para que no interfiera con IntelliCode.

Configurando Extensiones

Para configurar las diferentes extensiones instaladas, iremos a la opción de menú

Archivo → Preferencias → Configuración donde aparecerá la siguiente pantalla...



1 Si tenemos un proyecto cargado nos aparecerá la pestaña **Área de Trabajo**, de tal manera, que los cambios de configuración que hagamos afectarán solo a ese proyecto. Si no tenemos ningún proyecto abierto, nos aparecerá solo la pestaña **Usuario** donde los cambios afectarán a todos los proyectos de C#.

2 En el apartado **Extensiones**, del árbol de configuración podremos ver todas las extensiones instaladas y configurarlas a nuestro gusto. En nuestro caso, hemos seleccionado la extensión **C#** y dentro de la misma las opciones de **Debugger**.

3 Vamos a sustituir la opción **InternalConsole** por **IntegratedTerminal**. De esta forma, cuando ejecutemos el programa, se abrirá una terminal integrada en la parte inferior de VS Code y no una ventana de consola independiente. Esto nos permitirá depurar de una forma más intuitiva y similar a la ejecución normal.

Creación desde la línea de comandos (CLI)

La gestión de proyectos se hace con la CLI **dotnet**, así pues para crear un proyecto desde consola usaremos **dotnet new** y en concreto para crea una aplicación de consola ejecutaremos

```
dotnet new console -n <nombre>
```

```
B:\>dotnet new console -n ejemplo
La plantilla "Aplicación de consola" se creó correctamente.

Procesando acciones posteriores a la creación...
Ejecutando "dotnet restore" en C:\ejemplo\ejemplo.csproj...
  Determinando los proyectos que se van a restaurar...
  Se ha restaurado C:\ejemplo\ejemplo.csproj (en 77 ms).
Restauración realizada correctamente.
```

Tras ejecutar este comando, se creará un proyecto definido en el fichero **ejemplo.csproj** donde, si no especificamos la versión de .NET, nos lo creará con la que hemos instalado y el lenguaje será C# con la última versión posible de esa plataforma.

Como podemos ver, para nuestro ejemplo **la plataforma de destino es .NET 10 y la versión de C# es la 14 (aunque no lo indica porque es la de defecto para .NET 10)**

```
<Project Sdk="Microsoft.NET.Sdk">
  <PropertyGroup>
    <OutputType>Exe</OutputType>
    4    <TargetFramework>net10.0</TargetFramework>
    <ImplicitUsings>enable</ImplicitUsings>
    <Nullable>enable</Nullable>
  </PropertyGroup>
</Project>
```

Si estamos en una versión intermedia como .NET 9, y **queremos ver las nuevas funcionalidades del lenguaje** el fichero **ejemplo.csproj** deberemos indicar en la etiqueta **<LangVersion>** el valor **preview** para que el compilador use nuevas características del lenguaje que aún no están disponibles en la versión estable de .NET 9.0.

```

<Project Sdk="Microsoft.NET.Sdk">
  <PropertyGroup>
    <OutputType>Exe</OutputType>
    4    <TargetFramework>net9.0</TargetFramework>
    <ImplicitUsings>enable</ImplicitUsings>
    <Nullable>enable</Nullable>
    7    <LangVersion>preview</LangVersion>
  </PropertyGroup>
</Project>

```

🚩 **Nota:** Para más información ver [la documentación oficial](#).

Definiendo una solución para asociar nuestro proyecto

Un proyecto **debería estar asociado a una solución**. Así mismo, una solución podría tener más de un archivo asociado. De hecho, si hubiéramos creado el proyecto de consola con el Visual Studio Community nos crearía por defecto una solución a la que estaría asociado el mismo.

- Con `dotnet new sln -n <nombre>` crearemos una solución.
- Con `dotnet sln <nombre>.sln add <nombre>.csproj` añadiremos una proyecto a una solución.

```

B:\>cd ejemplo
C:\ejemplo>dotnet new sln -n ejemplo
The template "Solution File" was created successfully.

C:\ejemplo>dotnet sln ejemplo.sln add ejemplo.csproj
Se ha agregado el proyecto "ejemplo.csproj" a la solución.
C:\ejemplo>dotnet sln list
Proyectos
-----
ejemplo.csproj

```

💡 **Recuerda:** Todo proyecto debe estar asociado a una solución. Además, podemos tener además más de una proyecto asociado a una solución.

También es posible compilar el proyecto y generar el ensamblado con `dotnet build` y ejecutar el programa usando `dotnet run`. Aunque este proceso lo podremos hacer a través de **VS Code** usando la **extensión oficial para C# de Microsoft**.


```
C:\ejemplo>dotnet build
Determining projects to restore...
Todos los proyectos están actualizados para la restauración.
ejemplo -> C:\ejemplo\bin\Debug\net8.0\ejemplo.dll
Compilación correcta.
    0 Advertencia(s)
    0 Errores
Tiempo transcurrido 00:00:00.64

C:\ejemplo>dotnet run
Hello world!
```

✦ **Nota:** Ya veremos más adelante como realizar esta asociación de forma automática al crear un nuevo proyecto desde **VS Code**.

¿Qué pasa si tenemos más de una versión de .NET instalada?

Podemos tener más de una versión instalada del .NET SDK en nuestro sistema. Para saber cuáles tenemos instaladas y cuál es la que se está usando por defecto, podemos usar el comando `dotnet --info`. Entre otras cosas nos mostraría la siguiente información.

Fíjate que hablamos del SDK y no del Runtime. Ya que del Runtime podríamos tener muchas más instaladas.

```
C:\ejemplo>dotnet --info
SDK DE .NET:
  Version:      8.0.301
  Commit:       1a0e9c0300
  workload version: 8.0.300-manifests.f6879a9a
  MSBuild version: 17.10.4+10fbfbf2e
  ...
.NET SDKs installed:
  6.0.406 [C:\Program Files\dotnet\sdk]
  8.0.301 [C:\Program Files\dotnet\sdk]
```

Donde nos indica que tenemos las LTS 6 y 8 instaladas y que **la que se está usando por defecto es la 8**.

Como si no indicamos nada, `dotnet` usará la versión por defecto. Si queremos usar una versión concreta, deberemos indicarlo al crear el proyecto con el parámetro `--framework o -f`.

```
C:\ejemplo>dotnet new console -f "net6.0" -n ejemplo
```

y dentro de la carpeta del proyecto `ejemplo` deberemos crear un fichero `global.json` con la siguiente información.

```
{
  "sdk": {
    "version": "6.0.406"
  }
}
```

Este fichero se puede crear con el comando `dotnet new globaljson` tras crear el proyecto con la versión del SDK especificada.

```
C:\ejemplo>dotnet new console -f "net6.0" -n ejemplo
C:\ejemplo>dotnet new globaljson
```

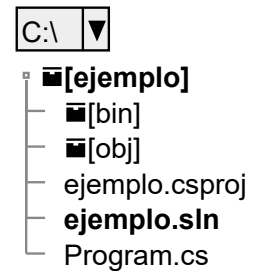
Para indicarle que use ese SDK en concreto en lugar de el por defecto para compilar al hacer `dotnet build` o `dotnet run`, previamente con `dotnet --info` deberemos asegurar que **la versión concreta que hemos indicado** en el `global.json` está instalada en nuestro sistema. **En caso contrario obtendremos un error.**

👉 **Importante:** Deberemos asegurarnos de que durante el curso no tenemos instalada la de .NET 10 y si es así deberemos desinstalarla o crear el fichero en la versión 8 con el `global.json` correspondiente.

Creando una solución desde VS Code

Solución simple desde un proyecto de consola

Lo más simple para abrir un proyecto creado desde la consola, sería abrir o arrastrar a VS Code la carpeta donde se encuentra el proyecto. En nuestro caso `C:\ejemplo`. Automáticamente nos abrirá el proyecto y la solución si existe. Si no existe, **creará una solución con el mismo nombre que el proyecto** y añadirá el proyecto a la solución.




Solución con varios proyectos desde consola

Veamos cómo sería el proceso, paso a paso:

1. Crearemos una carpeta o **workspace** con el **nombre de la solución** y que contendrá todos los proyectos. Por ejemplo, `C:\ejemplos`
2. Dentro de la carpeta creamos los proyectos desde la consola de comandos.

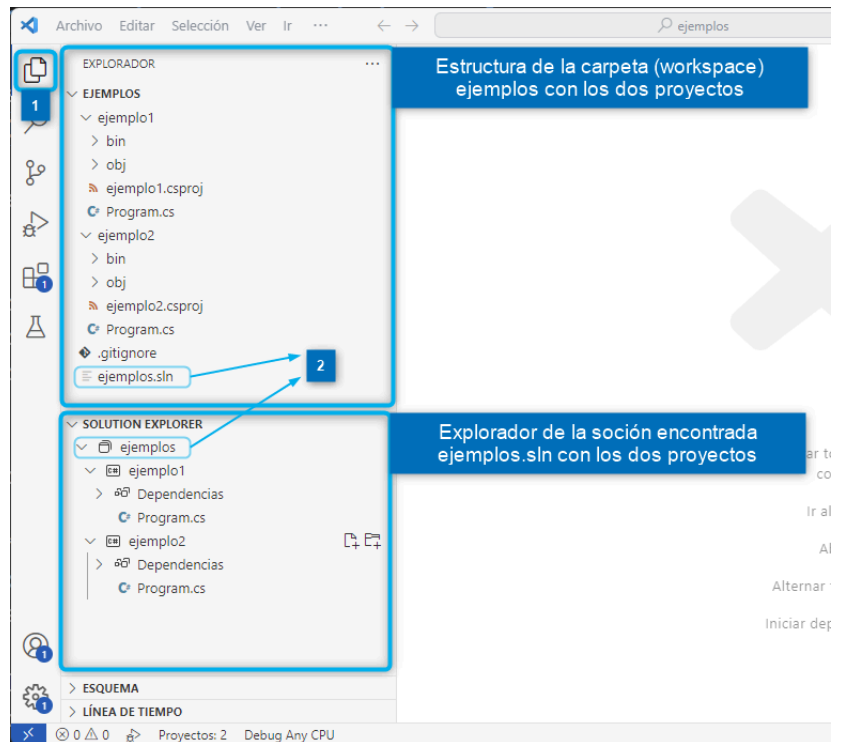
```
C:\ejemplos>dotnet new console -n ejemplo1
C:\ejemplos>dotnet new console -n ejemplo2
C:\ejemplos>dotnet new gitignore
```

Fíjate que hemos ejecutado `dotnet new gitignore`. Esto, aunque no es necesario, nos creará un fichero `.gitignore` que nos será útil si en el futuro queremos crear un **repositorio de Git** y subir la solución a un repositorio de *GitHub* o *GitLab*. En él se especifican los ficheros y carpetas de los que no queremos llevar un control de versiones.

 **Tip:** En adelante, vamos a crearlo aunque de momento no sabemos que es Git ni para que sirve. Pero es una buena práctica y nos evitará problemas en el futuro.

3. Abrimos la carpeta `C:\ejemplos` desde VS Code. En este caso, como antes al no existir una solución, la creará y añadirá los proyectos a la misma de forma automática.

(`SOLUTION EXPLORER`) que nos permitirá crear soluciones y proyectos de forma sencilla sin usar el CLI., así como añadir referencias a otros proyectos y librerías como veremos más adelante en el curso.




🚩 **Nota:** Para no alargar en exceso el tema, recuerda que en [la integración con VS Code](#) tienes una guía actualizada por Microsoft sobre el uso de la extensión de C# para VS Code. Además, en clase veremos profundizaremos en el entorno y en cómo realizar la ejecución y depuración de aplicaciones.

Anexo I: Atajos de teclado para Visual Studio (y otros editores)

A lo largo del curso se darán diferentes tips de uso del teclado y atajos para refactorizar.

Puesto que hemos instalado "*Visual Studio Keymap*". Se nos habrán configurados automáticamente las siguientes extensiones de teclado.

 **Tip:** Es importantísimo que empieces a utilizarla ya si quieres coger cierta soltura desarrollando código. Tarde o temprano lo tendrás que hacer.

Acción	Teclado	Acción	Teclado
Salta letra	→/←	Salta palabra	Ctrl+→ o Ctrl+←
Salta al inicio	Ctrl+Inicio	Salta al final	Ctrl+Fin
Selecciona letra	Shift+→ o Shift+←	Selecciona palabra	Shift+Ctrl+→ o Shift+Ctrl+←
Selecciona línea	Inicio , Shift+↓	Selecciona columna	Shift+Alt+↓ y/o Ctrl+Alt+→
Selecciona hasta inicio	Ctrl+Shift+Inicio	Selecciona todo	Ctrl+A o Ctrl+Inicio , Ctrl+Shift+Fin
Selecciona hasta fin	Ctrl+Shift+Fin	Copiar linea o selección	Ctrl+C
Mover línea o selección actual	Alt+↑ o Alt+↓	Pegar	Ctrl+V
Cortar linea o selección	Ctrl+X	Duplica selección	Ctrl+D
Pegar sin formato	Ctrl+Shift+V	Des-tabula selección	Shft+Tab
Tabula selección	Tab	Buscar en todo	Ctrl+Shift+F
Buscar	Ctrl+F	Buscar y Reemplazar	Ctrl+H

Acción	Teclado	Acción	Teclado
Buscar siguiente	F3	Formatea Código	Ctrl+K , Ctrl+D
Buscar y Reemplazar en todo	Ctrl+Shift+H	Des-comenta Selección	Ctrl+K , Ctrl+U
Comenta Selección	Ctrl+K , Ctrl+C	Ejecuta sin depurar	Ctrl+F5
Ir a siguiente error o aviso	F8	Re-nombra identificador	Ctrl+R , Ctrl+R
Ejecuta depurando	F5	Ir a la definición	F12
Ir a la declaración	Ctrl+F12	Ver Información sobrecargas	Ctrl+shift+Space
Ver Sugerencia contextual	Ctrl+Space	Ver Refactorización contextual	Ctrl+.
Muestra información in-line	Ctrl+K , Ctrl+I		