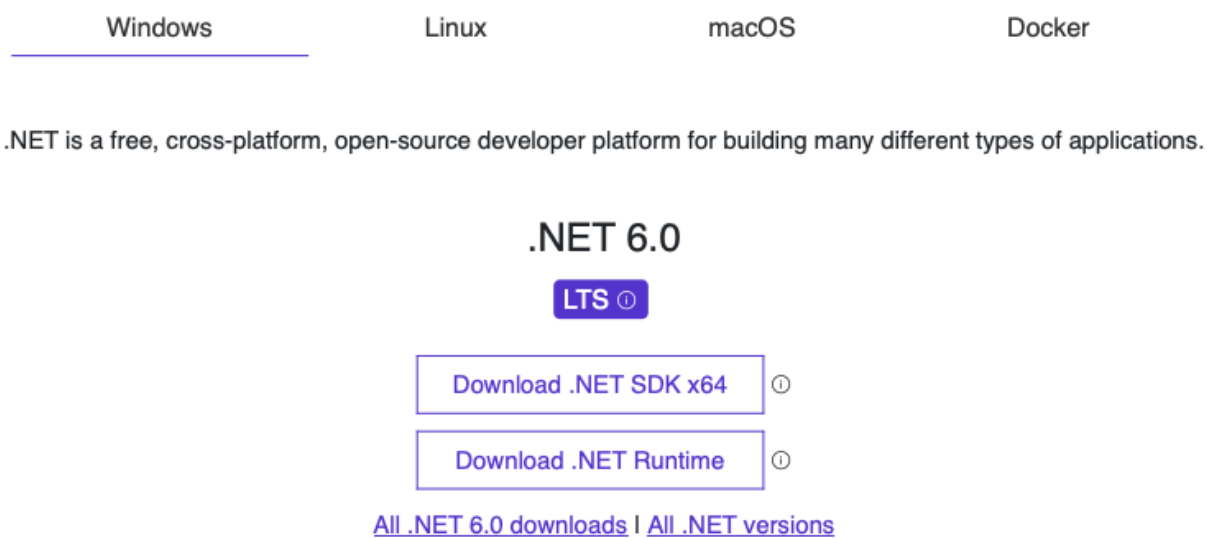


Manual de instalación Visual Studio Code

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

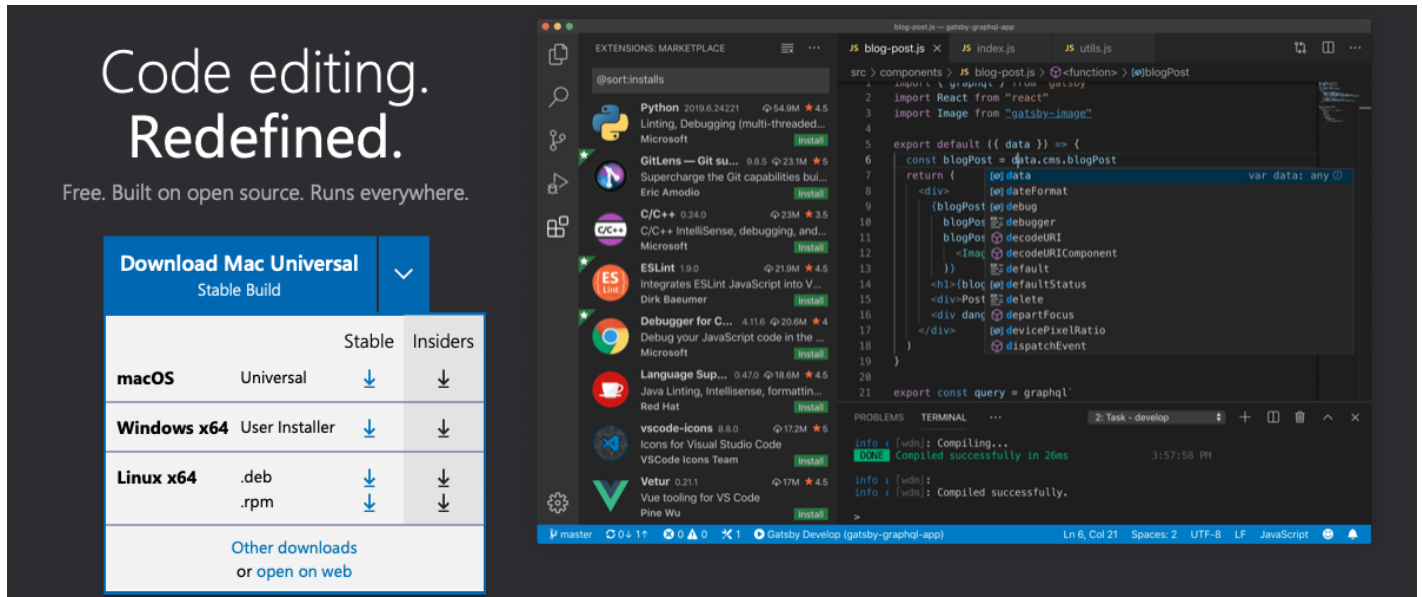
Instalamos el kit de desarrollo .NET Core SDK y el .NET Framework

- 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>)



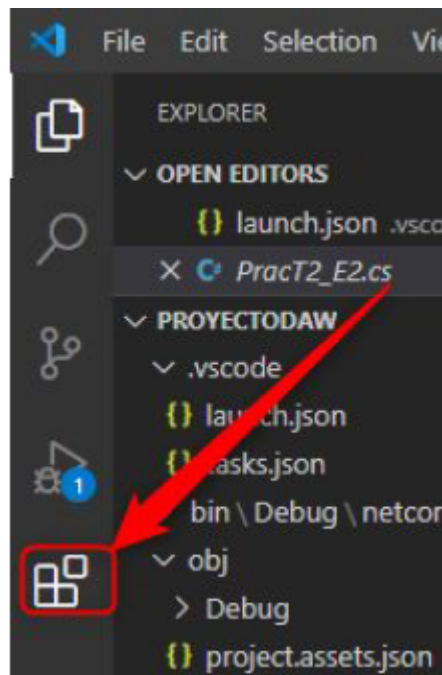
The image shows the Visual Studio Code website on the left and the Visual Studio Code interface on the right. The website features the text "Code editing. Redefined." and "Free. Built on open source. Runs everywhere." Below this is a table for downloading the Mac Universal Stable Build. The interface shows the Extensions Marketplace with various extensions listed, including Python, GitLens, C/C++, ESLint, and others. The main editor area displays a JavaScript file named "blog-post.js" with code for a Gatsby blog post.

Download Mac Universal Stable Build		Stable	Insiders
macOS	Universal	↓	↓
Windows x64	User Installer	↓	↓
Linux x64	.deb .rpm	↓ ↓	↓ ↓

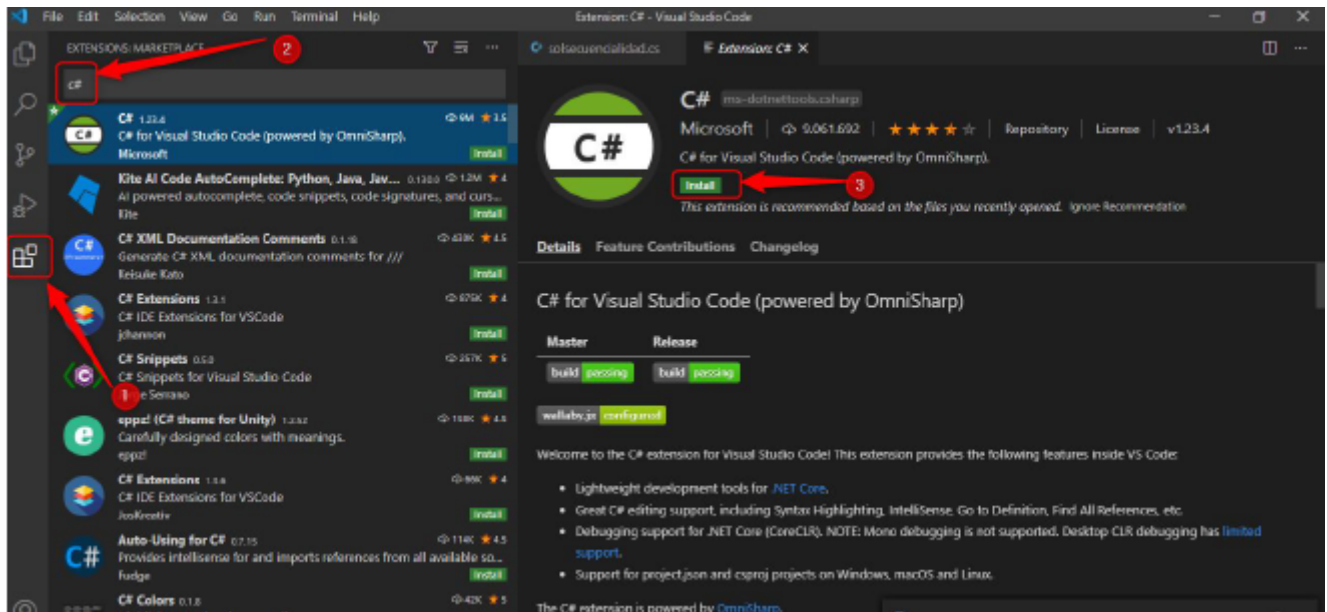
Other downloads or open on web

Instalar extensión de C#

Para instalar una extensión pulsamos aquí:

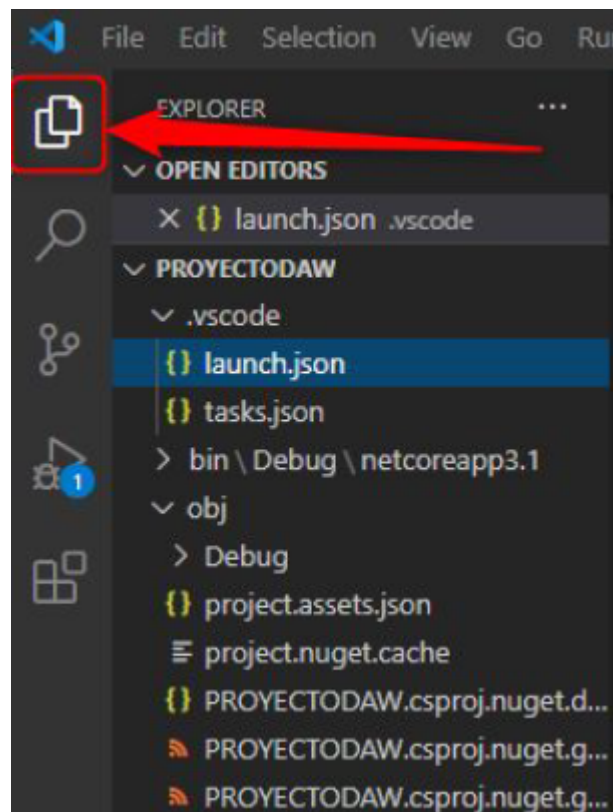


Buscamos la extensión que queremos instalar en nuestro caso **C# for Visual Studio Code (powered by OmniSharp)**, la seleccionamos y pulsamos Install.



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

Si no nos aparece el explorador del proyecto pulsamos aquí:

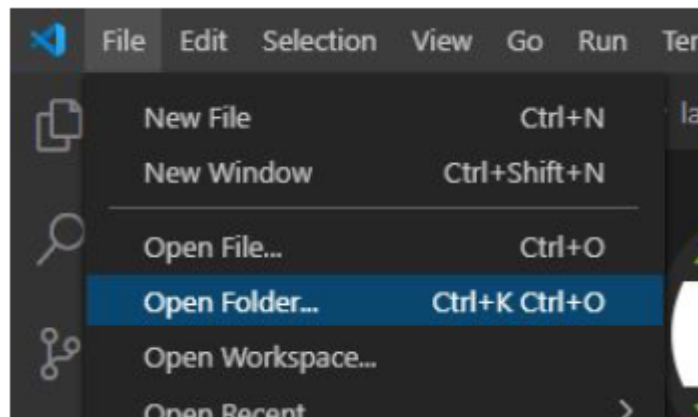


Creación de un proyecto nuevo

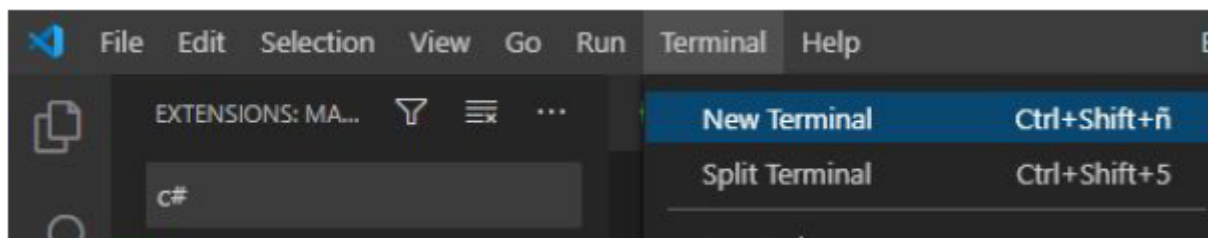
Creamos una carpeta para nuestros proyectos.



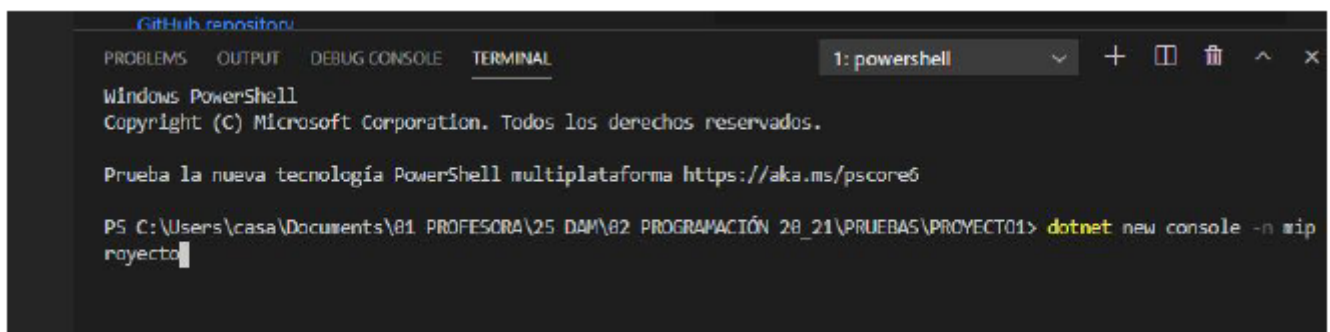
Abrimos la carpeta que hemos creado para nuestro proyecto.



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

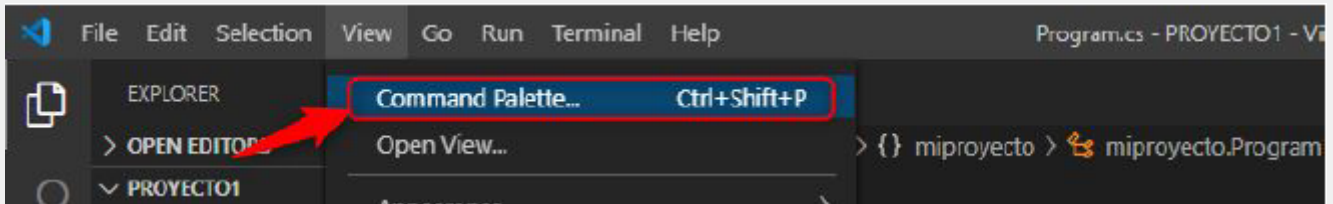
Not Now

Yes

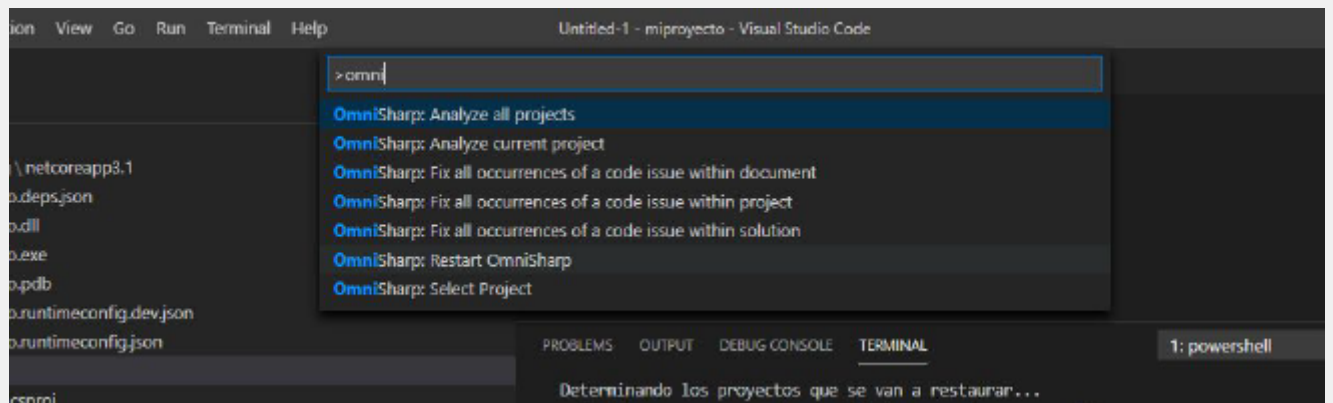
Lín. 1, col. 1 Espacios: 4 UTF-8 with BOM CRLF C# ✓ Spell

👉 **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.

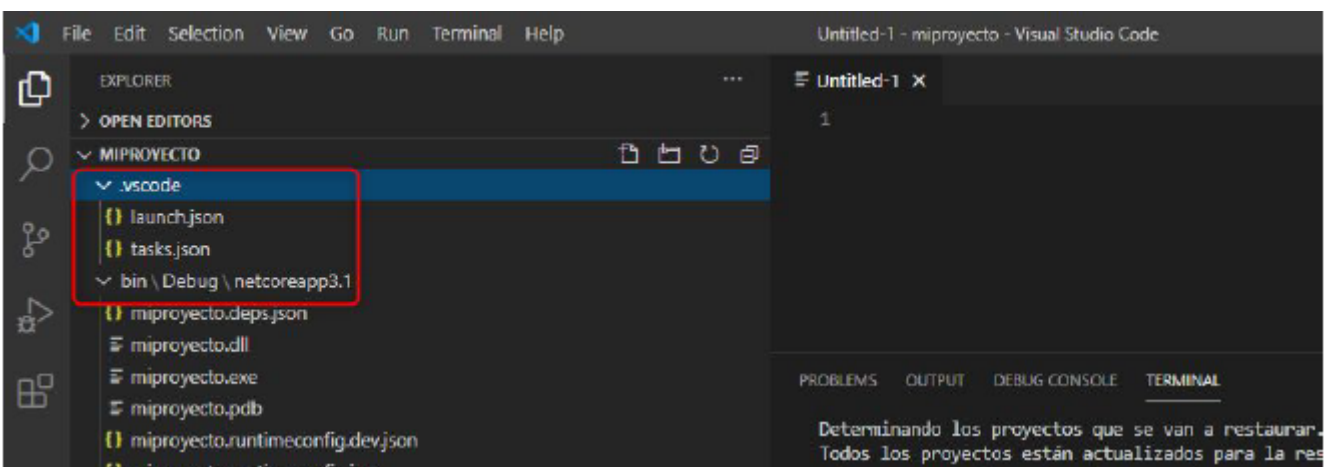


Deberemos Restaurar el OmniSharp.



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

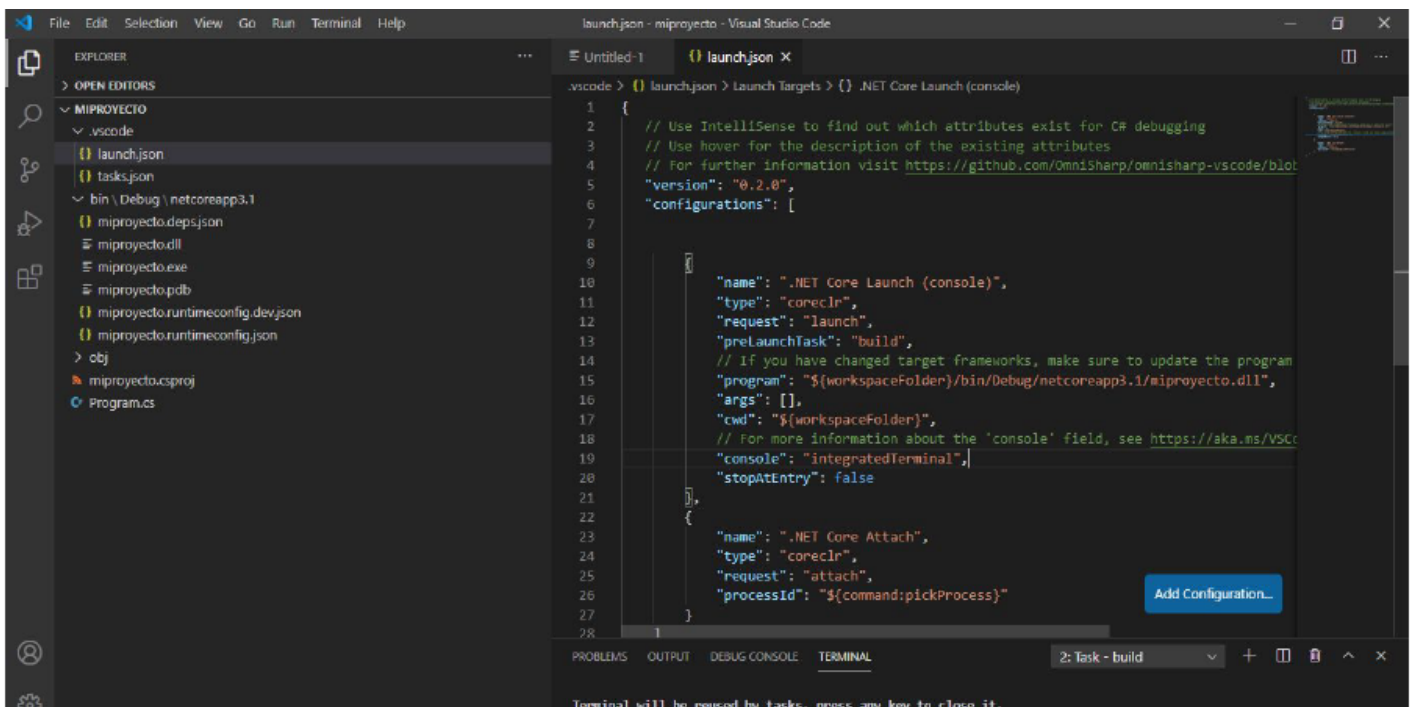
Si todo funciona correctamente, se habrá creado la carpeta `.vscode` con los dos archivos que se muestran en la imagen.



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.

