Visual Studio Community

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

SQL Server Express

**Net Core Lenguaje C#**

Windows Forms

Fundamentos del Lenguaje. Clases, POO, Colecciones.

Inyección de dependencias

ADO NET 🡪 Linq y Entity Framework

Esta tecnología nos permite crear proyectos multiplataforma.

Misma app para Linux, Windows, MacOS.

Todo esta listo para su producción, es decir, las librerías y lo que realicemos se puede ejecutar SIN EL PROGRAMA VISUAL.

Existen proyectos de librerías y proyectos visuales. Las librerías son paquetes llamados Nuget. Dichos Nuget ya traen todo el contenido para trabajar con la plataforma deseada.

Posteriormente existen proyectos visuales como Windows Forms o MVC Net Core o Maui.

Metodología:

Tendremos un solo proyecto y múltiples formularios para trabajar.

Voy a trabajar con Github y mi código estará ahí para vosotros.

Nuestro IDE contiene lo siguiente:

App Principal: Pantalla Windows Forms.

Solution Explorer: El lugar donde vamos a localizar las clases.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Toolbox: Barra de herramientas para nuestros componentes.

Comenzamos creando un nuevo proyecto Windows Forms llamado **Fundamentos2024**.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

La clase Program es la que indica el inicio de nuestra App, es decir, indica qué formulario iniciará en nuestra App.

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Todo son CLASES en Net y cada clase está compuesta por métodos y propiedades.

Un método es una acción.

Una propiedad es una característica.

Todo objeto debe ser instanciado antes de ser utilizado.

El lenguaje es Case Sensitive, diferencia entre mayúsculas y minúsculas.

Coche car = new Coche();

car.Arrancar(); **Método**

car.Color = Blue; **Propiedad**

Dentro del lenguaje, tenemos la ayuda que es **Intellisense.**

Las Propiedades son llaves inglesas y los métodos son como cubos morados.ç

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Tabla

Descripción generada automáticamente

**Norma:** SOLAMENTE ESCRIBIMOS DENTRO DEL CODIGO DE LAS LLAVES

Comenzamos con controles gráficos. Necesitamos la barra de herramientas (toolbox)

Dentro de dicha barra, es arrastrar y soltar.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Para poder modificar o trabajar con los controles necesitamos la ventana **Propiedades (F4).** Nos permite cambiar características de los objetos.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Cuando hablamos de objetos gráficos, debemos cambiar su **NAME** si interactuamos con dicho control en código.

Por ejemplo: Un botón, lo llamaremos como sea su descripción con un acrónimo (BTN)

En este entorno se escribe la primera palabra en minúsculas y la siguiente letra de la siguiente palabra en mayúscula.

**Name: btnPulsar**

Diagrama

Descripción generada automáticamente Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Para escribir código, debemos “pensar” en CUANDO. Este tipo de Apps están enfocadas a Eventos. Por ejemplo, cuando pulsamos un botón, qué queremos hacer?

Para recuperar los eventos, doble click sobre el control que deseamos utilizar.

Texto

Descripción generada automáticamente

Para ejecutar nuestra App, simplemente pulsamos F5 o el botón del Play

Texto

Descripción generada automáticamente

Control de ERRORES:

Errores de compilación: Si tenemos un error en nuestro código, siempre pulsamos en **NO**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Cuando digamos que NO, nos aparecerá una ventana con todos nuestros errores del proyecto.

Un proyecto es un CONJUNTO, si tenemos algún error en el conjunto, debemos solucionarlo, no podemos ejecutar ni compilar si existen errores en cualquier parte del proyecto.

Si pulsamos doble click en cualquier error, nos lleva al lugar del código de error.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamente

Tipos de Propiedades en objetos

1. New Object. Aunque no sepamos cómo es la creación, todos son iguales.



1. Propiedades con tipos primitivos o wrapper: Un primitivo o wrapper es un tipo de dato que no necesita ser creado (**new)**. Un Texto o un número



1. Propiedades Enumeradas: Son “herramientas” del lenguaje que nos permiten poder indicar de forma gráfica una propiedad. Truco: **AMARILLO**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**GITHUB**

Subir nuestros proyectos a Github.

En la parte inferior derecha de nuestro programa…

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

github.com/serraguti/Fundamentos2024

Cuando realicemos cambios en nuestro repo, simplemente veremos los cambios realizados en la parte inferior derecha

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Utilizar el código de Github (Paco) en mi ordenador…

Abrimos Visual Studio y seleccionamos Clonar un repositorio.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

Una vez abierto el proyecto, simplemente, haciendo **Pull** recuperamos los cambios que se vayan realizando en clase.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

**TIPOS PRIMITIVOS O WRAPPER**

Un tipo Wrapper es un tipo de dato que no necesita ser instanciado (new), simplemente con la igualdad, nos basta para poder crear el objeto.

Declaración de variables:

**string texto = “Hola mundo”;**

**int numero = 14;**

TIPOS:

char: Representa un único carácter y se instancia con comillas simples.

byte: Enteros positivos y negativos hasta 255 máximo.

short: Entero con precisión hasta 27.000

int: Número entero de precisión media.

long: Número entero de precisión alta.

float, double, decimal: Son valores decimales de menor a mayor.

bool: True/False

DateTime: Indica una fecha y hora.

object: Cualquier objeto dentro de visual studio. Es la clase base.

**CONVERSION DE DATOS**

Dentro de la programación, necesitamos almacenar los tipos de dato en variables de su tipo. A veces, los tipos de dato no vienen en el formato que necesitamos y debemos convertirlos, por ejemplo, si preguntamos a alguien por un número, no lo dice en formato texto y nosotros debemos pasarlo a formato número para poder operar con él.

**Conversiones automáticas:**

Se utiliza cuando el tipo de dato a almacenar es **menor** que la variable que estamos utilizando. No HABLAMOS DEL VALOR, sino del tipo.

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza media

**Casting de String a Primitivo**

Almacenar cualquier texto en cualquier primitivo.

Se utiliza un método llamado **Parse** que se llama desde el tipo de dato del Primitivo,

**TipoDato.Parse(string)**

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

**Convertir cualquier objeto a String**

Todas las clases contienen un método llamado **ToString()** para poder ser convertidas a su representación Text.

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

**Convertir entre primitivos compatibles**

Se realiza la conversión entre tipos de dato compatibles entre sí, por ejemplo, dos números.

Se utiliza la sintaxis: (TIPO DATO A CONVERTIR)valor

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Vamos a crear un nuevo formulario para sumar dos números.

Tendremos dos cajas y un botón y un Label para mostrar el resultado.

Creamos un nuevo Form llamado **Form01SumarNumeros**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamente con confianza media

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**CODIGO FORMULARIO**

private void btnSumarNumeros\_Click(object sender, EventArgs e)

{

//CAPTURAMOS EN VARIABLES LOS NUMEROS DE LAS CAJAS

//EN LA CAJA VIENE UN TIPO DE DATO string

int numero1 = int.Parse(this.txtNumero1.Text);

int numero2 = int.Parse(this.txtNumero2.Text);

int suma = numero1 + numero2;

//ESCRIBIMOS EN EL LABEL EL RESULTADO DE LA SUMA

this.lblResultado.Text = suma.ToString();

}

CONDICIONALES

Un condicional es una pregunta o varias que hacemos en un programa

Operadores de comparación:

== IGUAL

!= DISTINTO

> MAYOR

< MENOR

>= MAYOR O IGUAL

<= MENOR O IGUAL

Sintaxis:

if (condición == A)

{

//INSTRUCCIONES A

}else if (condición == B){

//INSTRUCCIONES B

}else {

//INSTRUCCIONES C

}

Operadores relacionales

&& AND

|| OR

! NEGACION

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Creamos un nuevo Formulario llamado **Form02MayorMenor**

Tendremos dos cajas para escribir un número en cada caja.

Al pulsar el botón, mostraremos qué número de los dos es mayor en un Label.

Si no escribimos números en las cajas, mostramos un mensaje informativo.

## **SUPER IMPORTANTE**

Control de código o depuración. En cualquier programa existen múltiples opciones en las cuales debemos realizar un seguimiento del código para “ver” qué sucede en ejecución.

Esto sirve para los errores lógicos. Cuando un programa funciona, no tenemos fallos, pero no hace lo que deseamos.

En la línea Gris de la izquierda del código se pone un punto de interrupción pulsando en la línea que deseemos o con la tecla F9

Texto

Descripción generada automáticamente

Cuando ejecutemos, veremos que se detiene en esa línea y podremos ver o cambiar el valor de nuestras variables en ejecución.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Para ir “Paso a paso” en la ejecución del programa utilizamos la tecla F11

En la ventana inferior izquierda, podemos visualizar los valores que las variables van recuperando o podemos cambiar su valor en ejecución.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

CLASE DATETIME

Es una clase para almacenar Fechas y Horas.

Es una clase Wrapper, con igualar un valor, se instancia.

DateTime fecha = new DateTime();

DateTime fecha = “30/09/2024”;

Métodos y propiedades de la clase DateTime

* AddDays(numero): Añaden días a una fecha
* AddMonths(numero): Añaden meses a una fecha
* ToShortDateString(): Convierten una fecha a formato corto.
* ToLongDateString(): Convierten una fecha a formato largo
* Year
* Month
* Minutes
* Seconds
* DayOfWeek: Devuelve una enumeración con el día de la semana.
* DayOfYear: Devuelve el número del día año

Métodos **STATIC**

Un método Static es un método de la clase que es una herramienta, no utiliza el valor de la clase.

Existe un método para saber si un año es bisiesto o no. **IsLeapYear(AÑO)**

DateTime fecha = “30/09/2024”;

Escribimos esto como ejemplo:

fecha.IsLeapYear(**2030**) Nos daría ERROR

El método static utiliza los parámetros que le mandamos dentro del método.

Se llama sin utilizar el objeto, se utiliza el NOMBRE DE LA CLASE

DateTime.IsLeapYear(2030); CORRECTO