



**HEINSOHN**  
BUSINESS TECHNOLOGY

# Introducción a Visual Studio y C#



**Microsoft** Partner

Gold Software Development

Gold Web Development

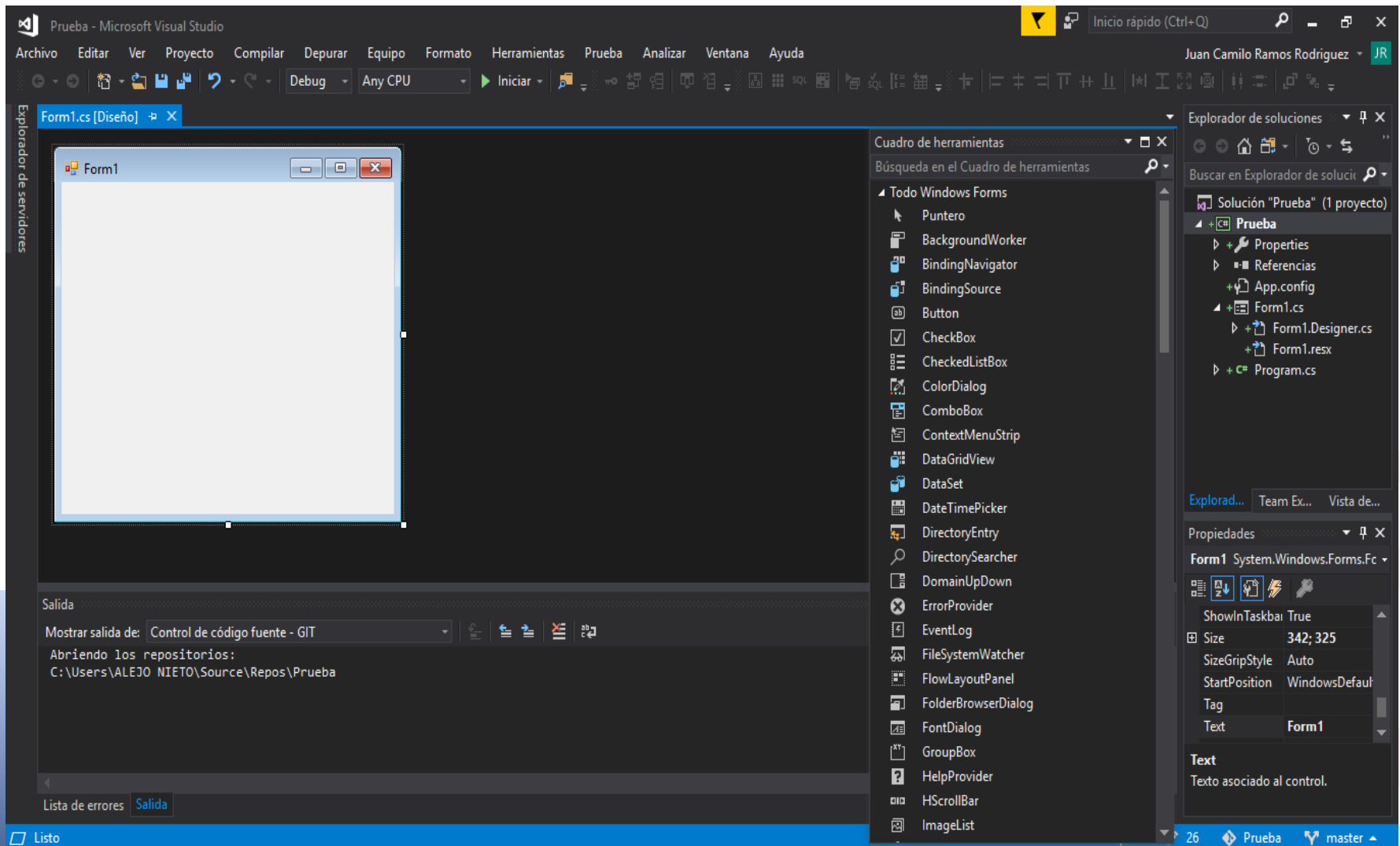
Gold Software Asset Management

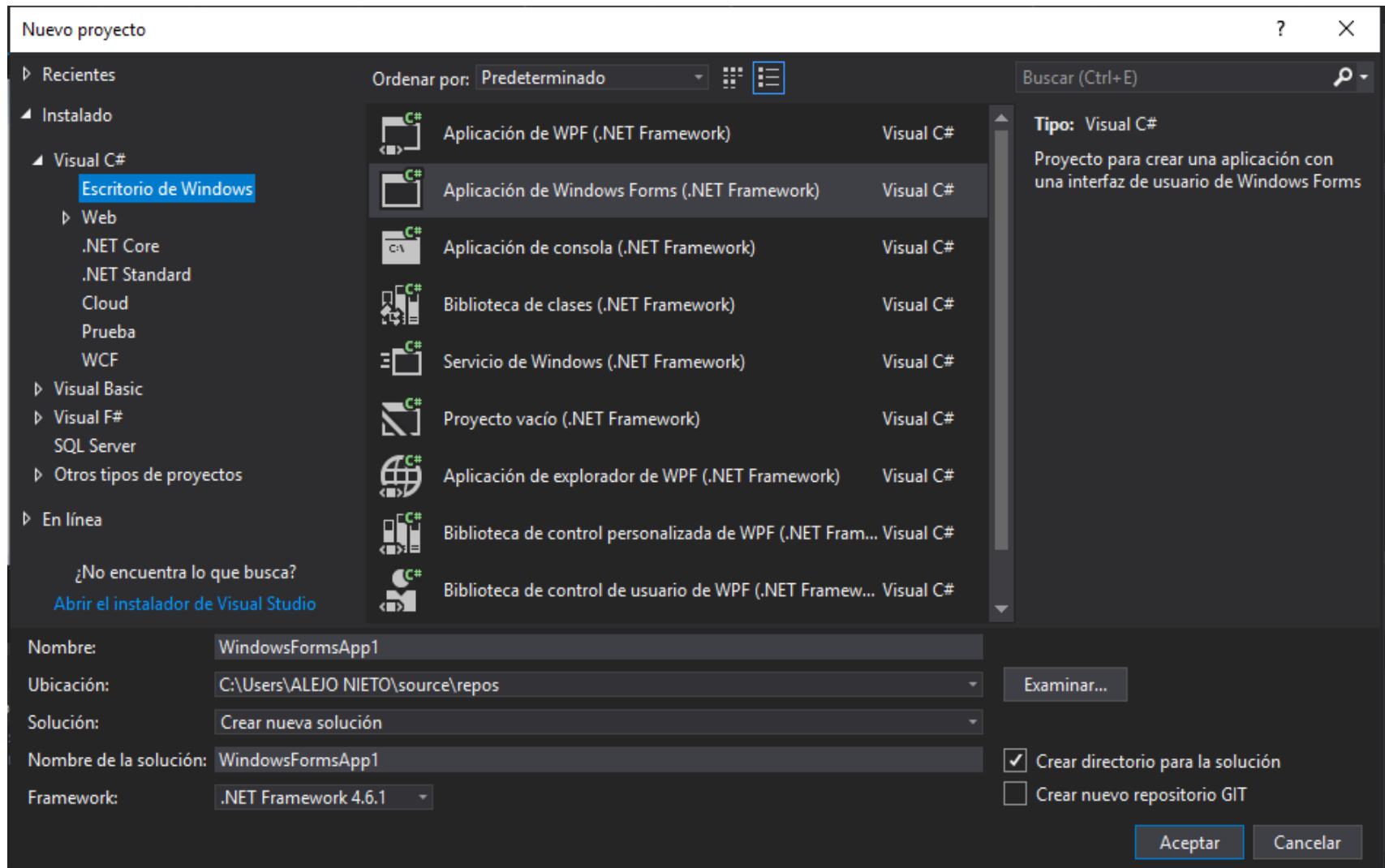
- IDE Visual Studio
  - Administrando Proyectos y Soluciones
  - Herramientas
  - Creación de la primera aplicación
- Sintaxis de los lenguajes
  - Lógica de programación
  - Elección del lenguaje
  - Variables y tipos de datos
  - Estructuras lógicas

- VS.NET simplifica el desarrollo de aplicaciones basadas en .NET proporcionando un entorno de desarrollo simple y unificado
- Características
  - Un solo IDE (Integrated Development Environment)
  - Soporte para varios lenguajes .NET (VB.NET, C#,...)
  - Desarrollo de múltiples tipos de proyectos
  - Explorador Web integrado (basado en IE)
  - Interfase personalizable
  - Posee varias utilidades adicionales: Acceso a datos SQL Server, Depurador, Intellisense, Emuladores para móviles, etc.

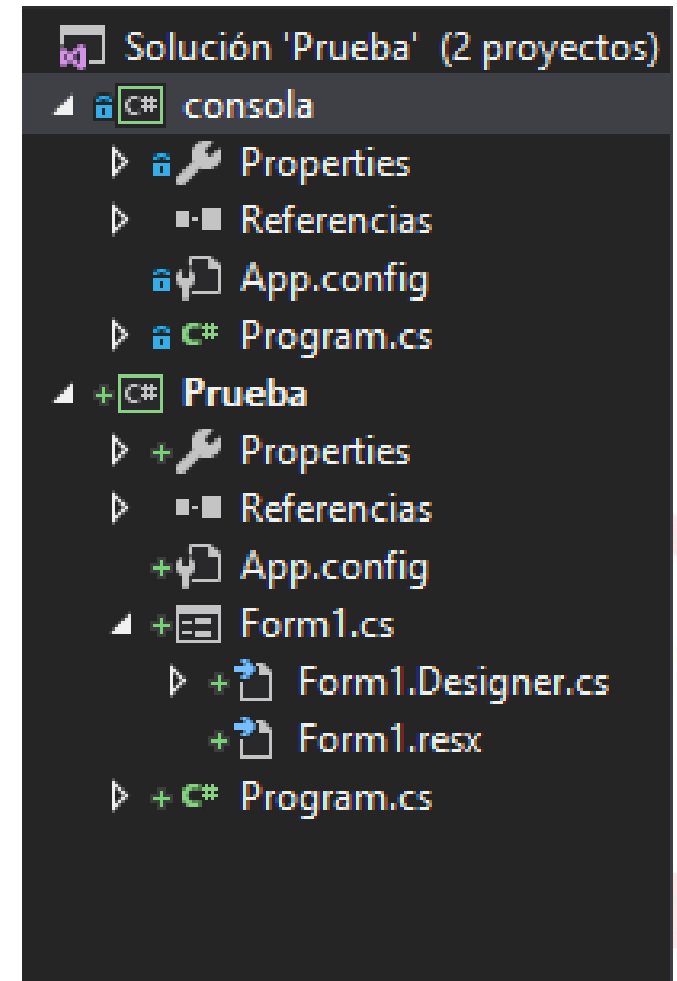
- Los proyectos son contenedores que se ubican en una solución, para facilitar la administración, compilación y almacenado de los ítems
- Plantillas de Proyectos
  - Permiten la generación automática de módulos que serán administrados fácilmente, de manera tal que el desarrollador solo tenga que ocuparse de la funcionalidad específica.
- Archivos de definición de proyectos
  - Contienen metadata del proyecto
    - Ubicación física de los ítems
    - Forma de compilación
    - Archivos asociados

- Archivos o ítems relacionados se agrupan, a nivel lógico, en un proyecto
- Una solución puede contener varios proyectos.
  - Se pueden abrir, cerrar y guardar todos al mismo tiempo.
- La relación lógica entre solución y proyectos no refleja necesariamente una relación física.



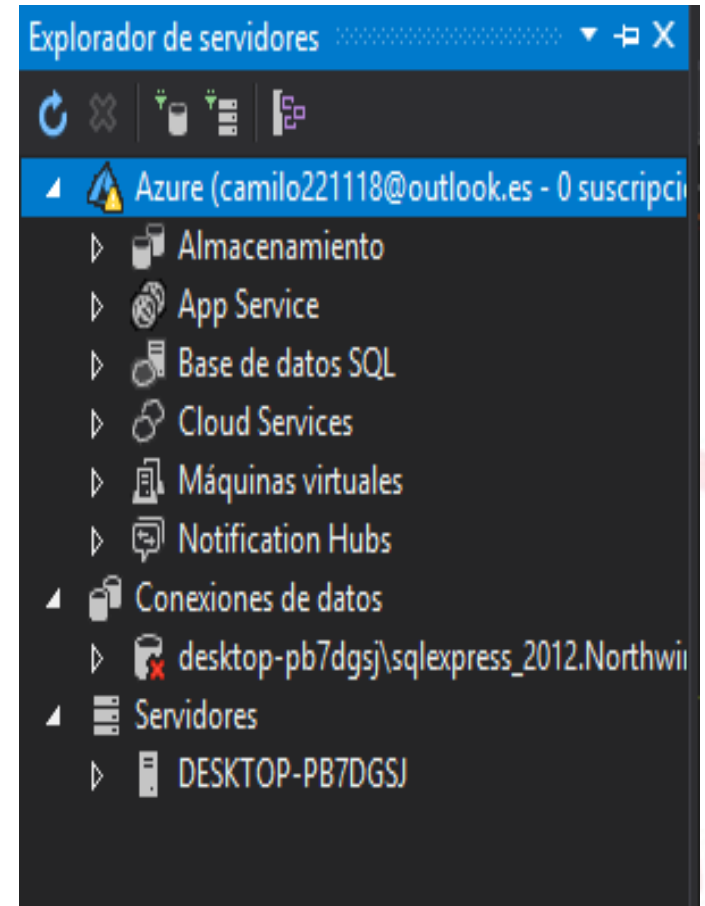


- Muestra los archivos de/los proyectos de la solución
- Permite eliminar y mover los archivos del proyecto
- Permite agregar nuevos elementos al proyecto
- Establecer referencias a assemblies y servicios web
- Crear carpetas
- Etc.

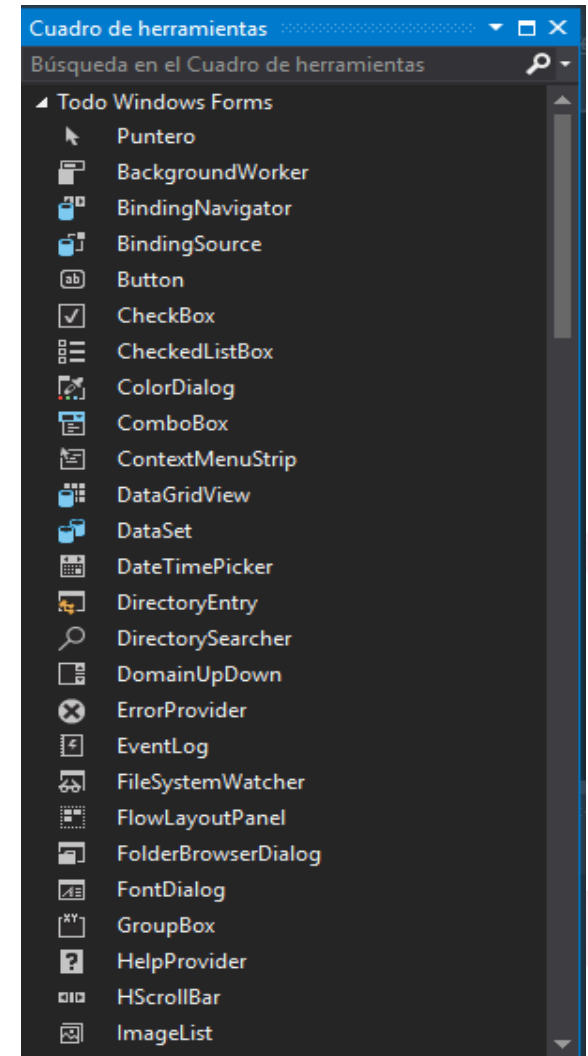




- Permite crear y manipular conexiones a bases de datos
- Conectarse a servers y explorar su contenido



- Muestra ítems para utilizar en los distintos proyectos de Visual Studio
- Los ítems cambian dependiendo del proyecto
  - Componentes .NET
  - Componentes COM
  - Objetos HTML
  - Fragmentos de Código



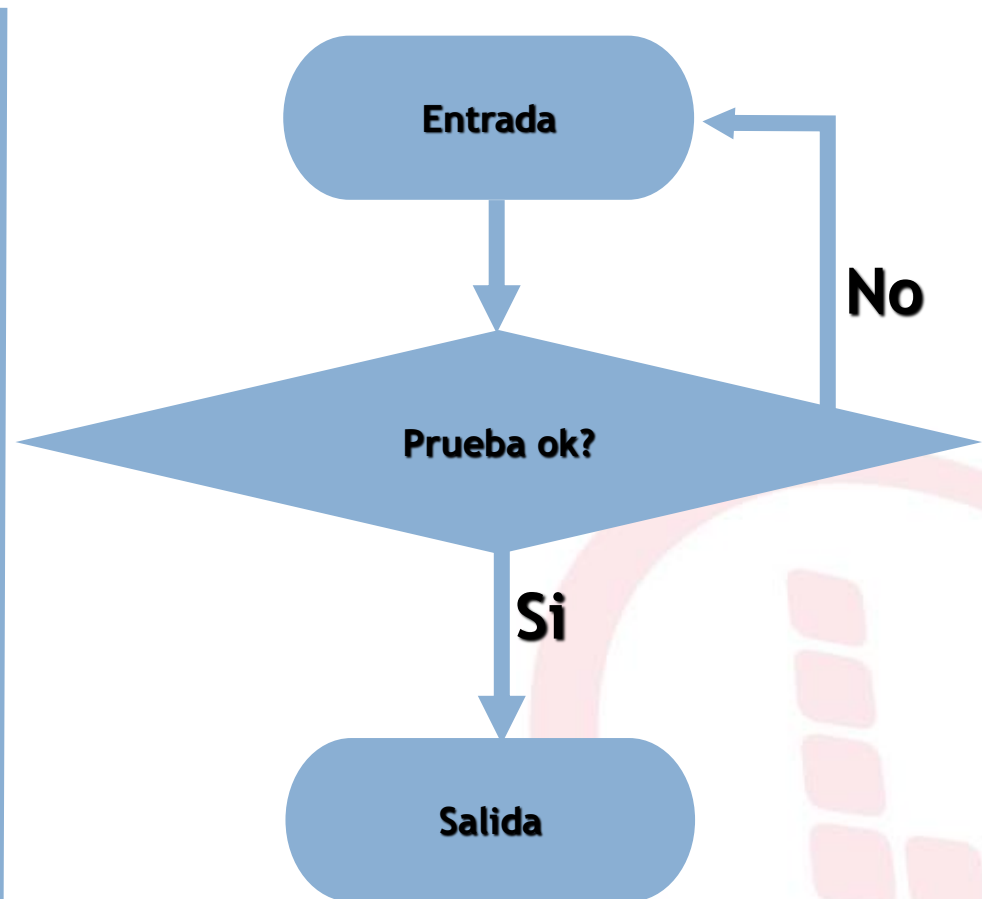
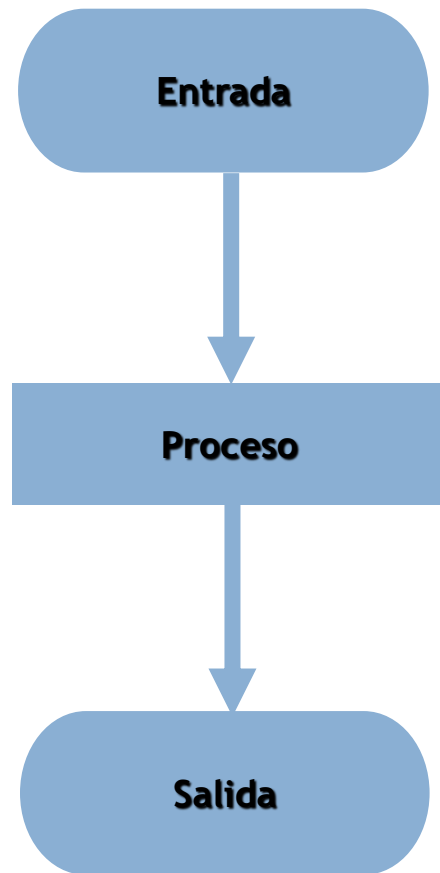
- El template de proyecto mas simple
  - Agrega elementos para crear una aplicación en modo consola
  - Típicamente son las aplicaciones que se diseñan sin interfaz de usuario gráfica y se compilan en un único ejecutable
  - Se ejecutan desde la línea de comando
  - Buena herramienta para el estudio de nuevas técnicas de desarrollo de aplicaciones, sin preocuparse por la UI

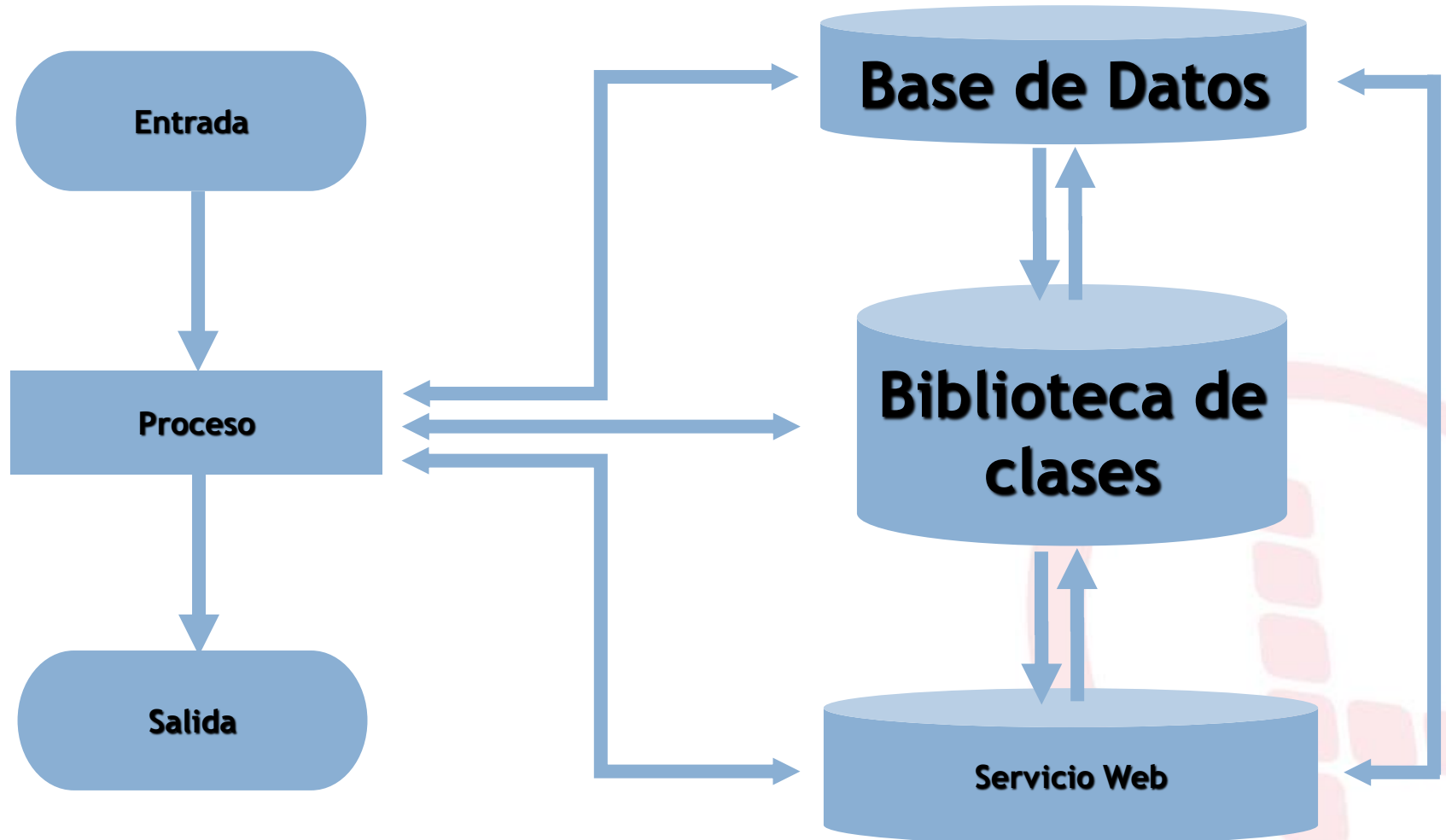
# Demo

- **Primera Aplicación Modo Consola**

- Herramienta de desarrollo
- Proyectos y Soluciones
- Creación de aplicación en modo consola

- IDE Visual Studio 2005
  - Administrando Proyectos y Soluciones
  - Herramientas
  - Creación de la primera aplicación
- Sintaxis de los lenguajes
  - Lógica de programación
  - Elección del lenguaje
  - Variables y tipos de datos
  - Estructuras lógicas







## VB .NET

Re-escrito desde cero para trabajar bajo .NET. Ahora totalmente OO. Mejoras s/VB6:

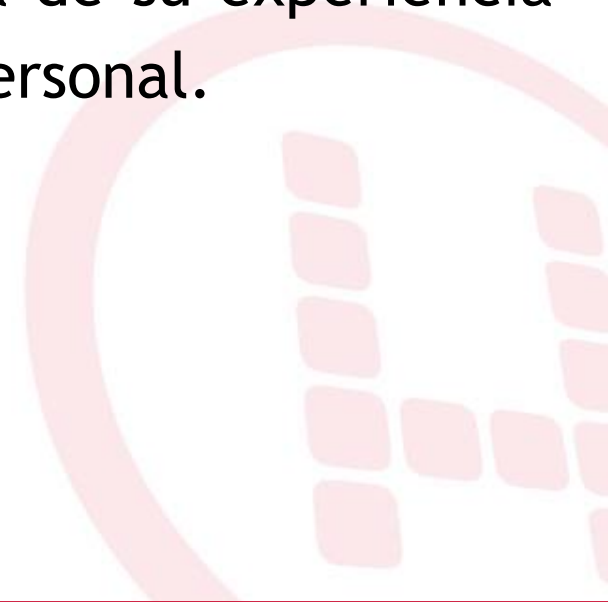
- Herencia
- Sobrecarga
- Constructores
- Administración estructurada de excepciones
- Comprobación de Tipos
- Miembros Shared

## Visual C#

Fue un lenguaje creado especialmente para .NET. Totalmente OO.

- **Sintaxis similar a C++, J**
- **Tipos seguros**
- **Case-sensitive**
- **Atributos accedidos por un punto**
- **Todo es tratado como objetos**

- .NET utiliza UN solo runtime (el CLR) y TODO lenguaje para .NET compila a MSIL
- Prácticamente no hay diferencias de performance entre VB.NET y C#.
- Cual lenguaje usar, en gral. dependerá de su experiencia previa con otros lenguajes o decisión personal.
  - Si conoce Java, C++, etc. >> C#
  - Si conoce VB o VBScript >> VB.NET



- ¿Qué es una variable?
- ¿En qué situación se usa una variable?
- Variables en .NET
  - Declaradas en cualquier lugar del código
  - Todas deben tener un tipo
  - El contenido de la variable tiene que estar de acuerdo con su definición

- C#: el tipo de variable precede al identificador

```
int x;  
decimal y;  
rectangle z;  
Cliente cli;
```

- C#: toda variable debe ser inicializada **EXPLICITAMENTE** antes de ser usada

```
int tempBalance; //variable local  
//ERROR: tempBalance NO ha sido inicializada
```

- ¿Cómo declarar una variable?
- Nomenclaturas y convenciones
  - Notación Húngara

```
//C#  
int inValor;  
string strTexto = "visual C#";  
long lngValor = 4294967296;  
double dblSuelto = 129.90;  
object Persona;
```

<b>Visual Basic type</b>	<b>Common language runtime type structure</b>	<b>Nominal storage allocation</b>	<b>Value range</b>
<b>Boolean</b>	<b>System.Boolean</b>	2 bytes	<b>True or False.</b>
<b>Byte</b>	<b>System.Byte</b>	1 byte	0 through 255 (unsigned).
<b>Char</b>	<b>System.Char</b>	2 bytes	0 through 65535 (unsigned).
<b>Date</b>	<b>System.DateTime</b>	8 bytes	0:00:00 on January 1, 0001 through 11:59:59 PM on December 31, 9999.
<b>Decimal</b>	<b>System.Decimal</b>	16 bytes	0 through +/- 79,228,162,514,264,337,593,543,950,335 with no decimal point; 0 through +/- 7.9228162514264337593543950335 with 28 places to the right of the decimal; smallest nonzero number is +/-0.0000000000000000000000000000000001 (+/-1E-28).
<b>Double</b> (double-precision floating-point)	<b>System.Double</b>	8 bytes	-1.79769313486231570E+308 through -4.94065645841246544E-324 for negative values; 4.94065645841246544E-324 through 1.79769313486231570E+308 for positive values.

Visual Basic type	Common language runtime type structure	Nominal storage allocation	Value range
<b>Long</b> (long integer)	<b>System.Int64</b>	8 bytes	-9,223,372,036,854,775,808 through 9,223,372,036,854,775,807.
<b>Object</b>	<b>System.Object</b> (class)	4 bytes	Any type can be stored in a variable of type <b>Object</b> .
<b>Short</b>	<b>System.Int16</b>	2 bytes	-32,768 through 32,767.
<b>Single</b> (single-precision floating-point)	<b>System.Single</b>	4 bytes	-3.4028235E+38 through -1.401298E-45 for negative values; 1.401298E-45 through 3.4028235E+38 for positive values.
<b>String</b> (variable-length)	<b>System.String</b> (class)	Depends on implementing platform	0 to approximately 2 billion Unicode characters.
<b>User-Defined Type</b> (structure)	(inherits from <b>System.ValueType</b> )	Depends on implementing platform	Each member of the structure has a range determined by its data type and independent of the ranges of the other members.



```
string fuera = "Declarada fuera"
string temp = ""
If ( mostrarValores )
{
    string dentro = "Mostrada Dentro"
    temp = dentro
}
else
{
    temp = fuera
}
```

- C# es case-sensitivity

```
system.console.writeline("HOLA");
```

**INCORRECTO**

```
System.Console.WriteLine(
```

**CORRECTO**

- C# la línea finaliza con un ;

```
//Una linea con mas de un renglon
string sName = sFirstName +
               sLastName;
//El punto y coma indica FINAL de linea
```

- C# soporta dos tipos de comentarios

```
// Comentario de una sola linea  
string sName = "Juan";  
/* Comentario con mas  
   de un renglon */
```

# Laboratorio

- **Primera aplicación de consola**

**IF - C#**

***if (condición)***

***statements***

***else if***

***(condición)***

***statements***

***else***

***statements***

C#	VB.NET	Operador
&&	And	Operador logico Y
	Or	Operador logico O
!	Not	Negacion logica
==	=	Igual
!=	<>	Distinto

- En C# todas las evaluaciones se hacen por “cortocircuito”

```
//Si Hacer1() es True, entonces  
//NO se evalua Hacer2()  
if Hacer1() || Hacer2()
```

```
//Si Hacer1() es False, entonces  
//NO se evalua Hacer2()  
if Hacer1() && Hacer2()
```

```
if (x > 10)
    HacerAlgo();

if (x < 10)
{
    Hacer1();
    Hacer2();
}

if (x < 10)
{
    Hacer1();
}
else
{
    Hacer2();
}

if (x < 10)
{
    Hacer1();
}
else if (x > 20)
{
    Hacer2();
}
else
{
    Hacer3();
}
```



```
if (nombre == "Juan") if (nombre != "Carlos") if ( nombre=="Juan" ||
    HacerAlgo();      {      nombre=="Carlos)
                      {
                        Hacer1();      {
                        Hacer2();      Hacer1();
                      }                }
                      }
```

# Laboratorio

- Estructura de decisión

*switch - C#*

**switch (expresion-a-  
evaluar) {**

**case valor:**

**statements**

**break;**

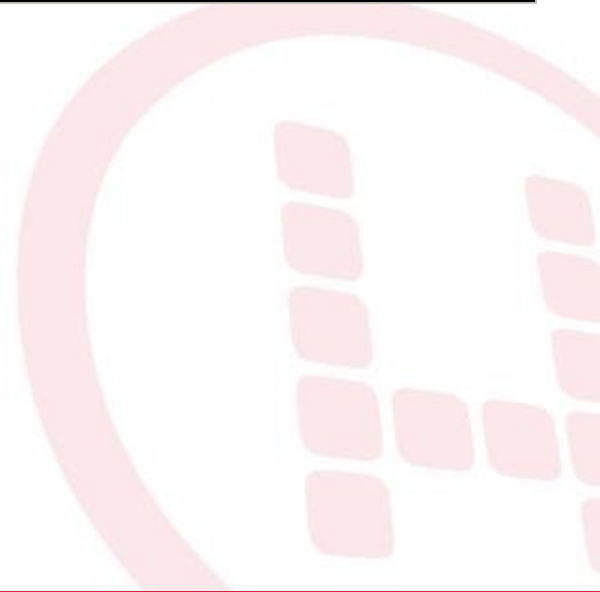
**default:**

**statements**

**break; }**

```
string Pais = valor;  
string Deporte = "";  
swkth (Pais)  
    case "Brasil":  
        Deporte = "Futbol";  
    break;  
    case "USA":  
        Deporte = "Basquet";  
    default:  
        Deporte = "Tenis"  
    break;
```

```
int opcion = valor;  
string Deporte = "";  
swkth (opcion)  
    case 1:  
        Deporte = "Futbol";  
    break;  
    case 2:  
        Deporte = "Basquet";  
    default:  
        Deporte = "Tenis"  
    break;
```



# Laboratorio

- Estructura de decisión II

- **C# utiliza corchetes [ ] para definición de arrays**

```
string          //Definicion de un Arreglo de strings
telefonos = new string[3]; //De 3 elementos
telefonos[0] = "1245"; //Seteo del 1er elemento del arreglo

//Definicion y asignacion de una vez
telefonos = new string[] {"1","2","3"};
```

- **C#:** la sentencia for consta de tres partes

```
//Partes: declaración, prueba, acción  
for (int i=1; i < 10; i++)  
{  
}
```

*for (contador; expresion; incremento)*  
*{*  
*statements*  
*}*

```
for (int i = 1; i<=10; i++)  
    Console.WriteLine(i);
```

```
for (int i = 1; i<=10; i++)  
{  
    Console.WriteLine(i);  
}
```



# Laboratorio

- **Estructura de Iteración**

- **For/Each permite recorrer arreglos y colecciones**
- **C#: usa la palabra foreach**

```
string[] nombres = new string[5];  
foreach(string auxNombre in nombres)  
{  
    //auxNombre es de SOLO LECTURA  
}
```

*foreach (elemento in grupo){  
statements }*

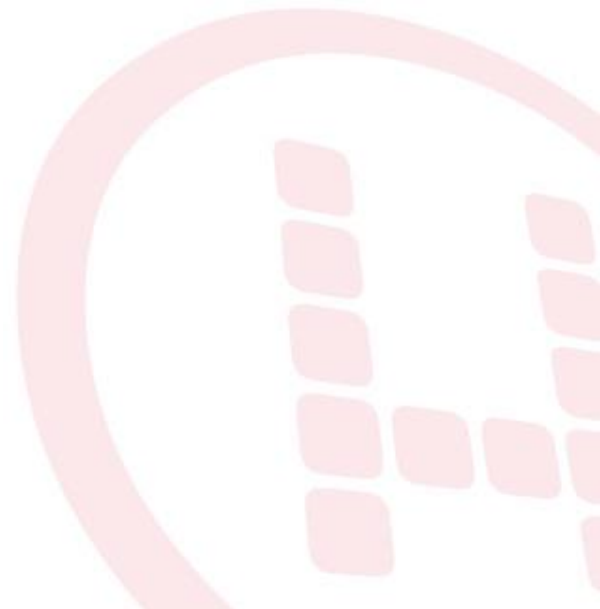
```
int multDos = 0;
int noMult = 0;
int[] arrayData = {1, 5, 8, 45, 25};
foreach (int numero In arrayData)
{
    if (numero MOD 2 == 0)
        multDos += 1;
    else
        noMult +=1;
}
```

- C#: usa las palabras while o do - while

```
bool condicion = true;
while (condicion)
{
    //codigo que haga que cambie la condicion
}
```

*C#*

***while (expresion){ statements }  
do{ statements } while  
(expresion);***



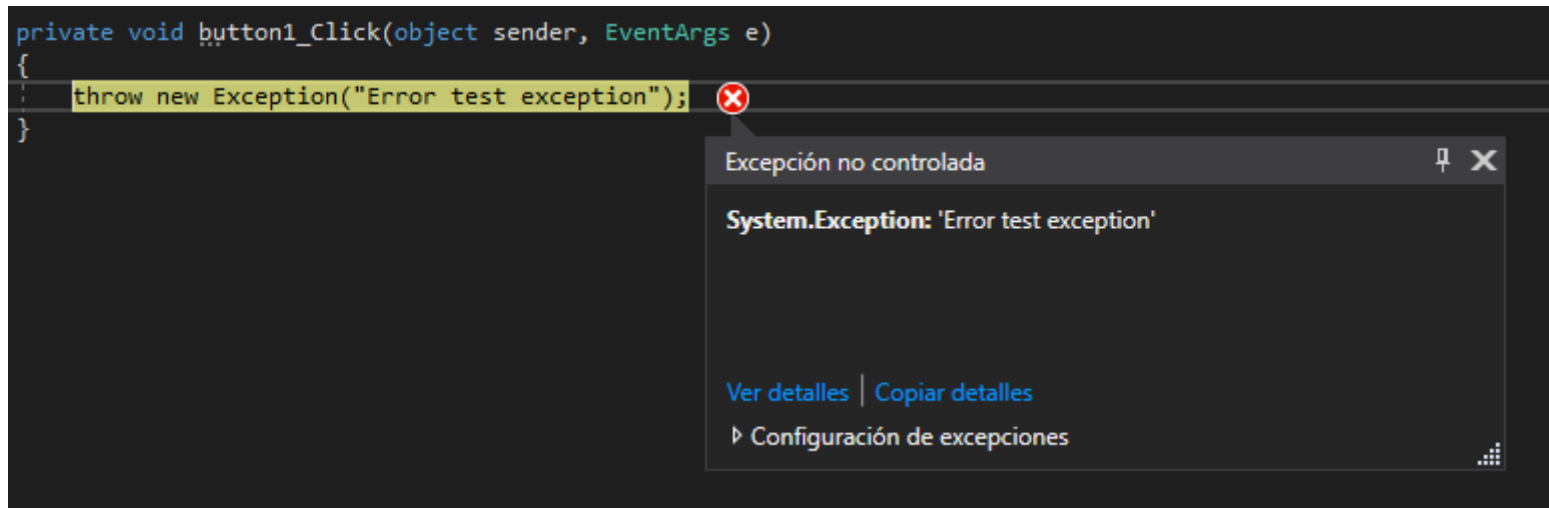
- Ejecución de un programa en forma irregular
- Código bien escrito debe controlarlas
- .NET cuenta con gran soporte para el manejo de excepciones

- Excepción: objeto que se genera cuando en tiempo de ejecución ocurre un error y contiene info sobre el mismo
- C#: usa las palabras try/catch/finally

```
try
{
    int resultado = x/y;
}
catch (DivideByZeroException e)
{
    //Error division por cero
}
catch
{
    //Otro error
}
finally
{
    //Siempre pasa por aca
}
```

# Asistente manejo de Excepciones

- Permite Descubrir mas sobre una excepción.
- Permite corregir errores en Run-Time





- Lógica de programación
- Elección del lenguaje
- Variables
- Estructuras de decisión e iteración
- Excepciones

We are a global  
business company.  
We create solutions  
through technology.

