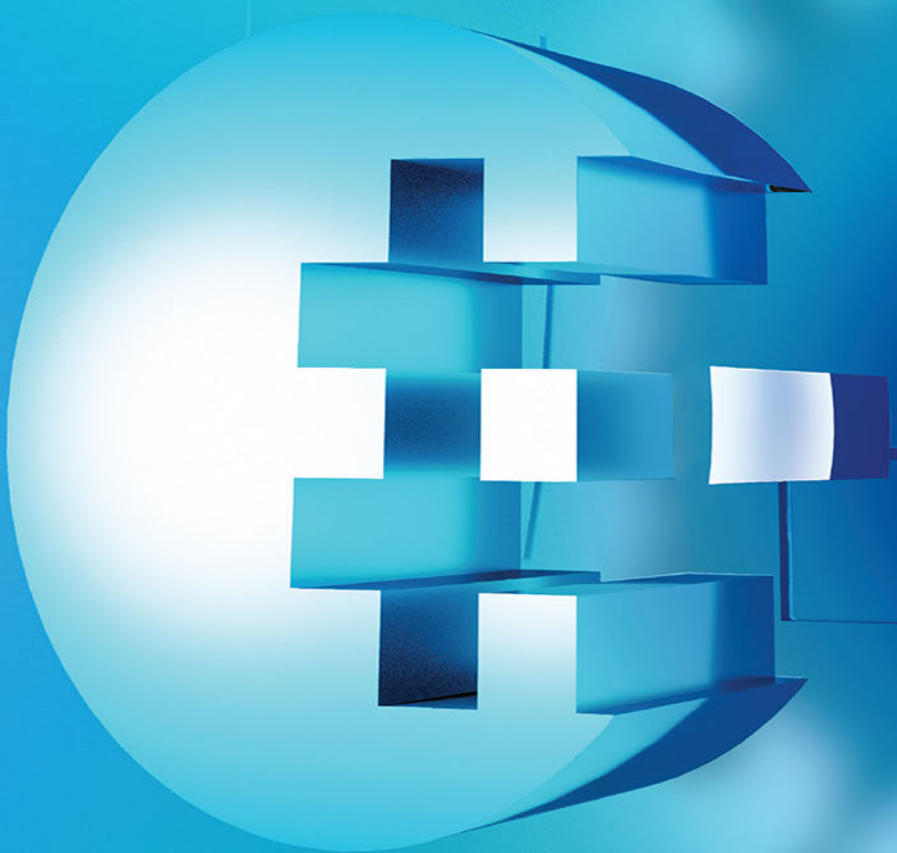


Jacek Matulewski



C# Lekcje programowania

Praktyczna nauka programowania dla platform .NET i .NET Core

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Helion SA dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Helion SA nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Redaktor prowadzący: Szymon Sz wajger

Projekt okładki: Tomasz Włażlak

Helion SA

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie/c6ntel>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

ISBN: 978-83-283-1102-2

Copyright © Helion SA 2021

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

Spis treści

Wstęp	17
Część I. Podstawy programowania	19
Rozdział 1. Pierwszy kontakt ze środowiskiem Visual Studio 2019 i językiem C#	21
Projekt aplikacji konsolowej	22
Skróty klawiszowe Visual Studio	25
Podpowiadanie kodu (IntelliSense)	27
Strumień wyjścia i wejścia	28
Wszystkiego po trochu	29
Pytania	32
Rozdział 2. NET Framework, .NET Core i .NET Standard	33
Pytania	36
Rozdział 3. Podstawowe typy danych	37
Deklaracja i zmiana wartości zmiennej	37
Typy liczbowe oraz typ znakowy	39
Określanie typu zmiennej przy inicjacji (pseudotyp var)	41
Operatory	42
Konwersje typów	45
Łańcuchy	46
String kontra StringBuilder	48
[Dla dociekliwych] Formatowanie łańcuchów	50
Typ wyliczeniowy	51
Ćwiczenia	52
Średnia arytmetyczna	52
Równanie kwadratowe	55
Łańcuchy	57

Pytania	57
Zadanie	58

Rozdział 4. Metody59

Parametry metody. Przeciążanie metod	60
Domyślne wartości argumentów metod — argumenty opcjonalne	61
Argumenty nazwane	62
Wartości zwracane przez metody	62
Zwracanie wartości przez argument metody	63
[Dla dociekliwych] Zagadnienia zaawansowane	65
[Dla dociekliwych] Delegacje	65
[Dla dociekliwych] Wyrażenia lambda	66
[Dla dociekliwych] Delegacje Action, Func i Predicate	68
[Dla dociekliwych] Caller Information	69
Ćwiczenia	71
Średnia arytmetyczna	71
Parzystość	71
Zamiana parametrów	72
[Dla dociekliwych] Metoda ogólna	73
Równanie kwadratowe	74
[Dla dociekliwych] Pochodne	75
Pytania	77

Rozdział 5. Sterowanie przepływem79

Wybór	79
Instrukcja warunkowa if..else	79
Konstrukcja if..else..if	80
Instrukcja wyboru switch	81
[Dla dociekliwych] Nowa składnia switch	82
Powtarzanie	83
Pętla for	84
Pętla while	86
Przerywanie iteracji i pętli	88
Wyjątki	88
Przechwytywanie wyjątków	89
[Dla dociekliwych] Filtrowanie wyjątków	89
[Dla dociekliwych] Sekcja finally	90
Zgłaszanie wyjątków	91

[Dla dociekliwych] Dyrektywy preprocesora	92
Kompilacja warunkowa	92
Definiowanie stałych preprocesora	94
Bloki	95
[Dla dociekliwych] Atrybuty	96
Ćwiczenia	96
Pętla for	96
Liczba Eulera	98
Pytaj aż do skutku	101
Pytania	103
Zadania	104
 Rozdział 6. Wiele hałasu o null	107
Typy wartościowe i referencyjne	107
Zwalnianie obiektów z pamięci	110
Nullable	114
[Dla dociekliwych] Leniwe inicjowanie zmiennych	116
Pudełkowanie	116
Operatory is i as	117
[Dla dociekliwych] Typy dynamiczne	118
Ćwiczenie	119
Pytania	120
 Rozdział 7. Tablice, pętle i pliki	121
Tablice	121
Pętla foreach	123
Wybór elementów z tablicy	123
Tablica jako argument metody	124
Podstawy	124
[Dla dociekliwych] Dwie ciekawostki	125
Sortowanie	126
Liczby losowe	126
Pliki tekstowe	128
Tablice dla typów referencyjnych	132
Inicjacja elementów tablicy	132
Pętla foreach	133
Sortowanie	133
Płytkie i głębokie kopiowanie	134

Ćwiczenia	135
Zabawa dwiema kostkami	135
Agregacja danych	136
Przeszukiwanie zbioru	138
[Dla dociekliwych] Zapowiedź LINQ	140
Sortowanie i mediana	141
[Dla dociekliwych] Histogram	143
Pytania	146
Zadania	146

Rozdział 8. Tropienie błędów 149

Program z błędem logicznym — pole do popisu dla debuggera	149
Kontrolowane uruchamianie aplikacji w Visual Studio	150
Śledzenie wykonywania programu krok po kroku (F10 i F11)	150
Run to Cursor (Ctrl+F10)	152
Punkt przerwania (F9)	152
Okna Automatyczne, Lokalne i Wyrażenie kontrolne	153
Stan wyjątkowy	156
Zgłaszanie wyjątków	156
Przechwytywanie wyjątków w konstrukcji try..catch	158
Wymuszenie kontroli zakresu zmiennych	159

Rozdział 9. Kolekcje i krotki 161

Kolekcje	161
Lista	161
Słowniki	164
Kolejka i stos	165
[Dla dociekliwych] Iterator	166
[Dla dociekliwych] Słowo kluczowe yield	168
Krotki	169
Ćwiczenia	170
Równania kwadratowe	170
Filtrowanie liczb parzystych	172
Tłumaczenie	174
Pytania	177
Zadania	177

[Dla dociekliwych] Rozdział 10. Maszyna Turinga 179

Maszyna Turinga	179
Dodawanie plików tekstowych do projektu	181
Analiza zapisu taśmy	182
Wczytywanie i parsowanie kodu programu	183
Wykonywanie programu	184
Argumenty linii komend	187
Dystrybucja programów	188
Zadania	189

Część II. Programowanie obiektowe191**Rozdział 11. Definiowanie typów 193**

Po co definiować własne typy?	193
Pojęcia programowania obiektowego	195
Pola i metody	196
Konstruktor	197
Własności	197
Modyfikatory dostępu	198
Modyfikatory const i readonly	199
Klasa czy struktura?	200
Ćwiczenia	200
Przygotowywanie projektu	201
Konstruktor i statyczne pola	202
Pierwsze testy	204
Konwersje na łańcuch (metoda ToString) i na typ double	205
Nadpisywanie i przeciążanie metod	206
Metoda upraszczająca ułamek	206
Właściwości	208
Domyślnie implementowane właściwości	210
Operatory arytmetyczne	211
Operatory porównania oraz metody Equals i GetHashCode	213
Operatory konwersji	215
[Dla dociekliwych] Różne sposoby definiowania metod	216
[Dla dociekliwych] Operator potęgowania	217
Implementacja interfejsu IComparable<>	218
Pytania	221
Zadania	221

Rozdział 12. Biblioteki DLL	225
Tworzenie zarządzanej biblioteki DLL	226
Dodawanie do aplikacji referencji do biblioteki DLL	229
[Dla dociekliwych] Dynamiczne ładowanie typów	230
[Dla dociekliwych] Pakiet NuGet	231
Pytania	233
 Rozdział 13. Testy jednostkowe	 235
Projekt testów jednostkowych	236
Przygotowania do tworzenia testów	237
Pierwszy test jednostkowy	237
Uruchamianie testów	239
Dostęp do prywatnych pól testowanej klasy	240
Testowanie wyjątków	242
Kolejne testy weryfikujące otrzymane wartości	243
Test ze złożoną weryfikacją	244
Wielokrotnie powtarzane testy losowe	245
Niepowodzenie testu	246
Nieuniknione błędy	249
Pytania	252
Zadania	253
 Rozdział 14. Przykłady I	 255
Rozwiązywanie równań kwadratowych	255
Wariant 1.	256
Wariant 2.	259
Wariant 3.	260
Dodatkowa optymalizacja	262
[Dla dociekliwych] Maszyna Turinga 2.0	264
Dwójka	264
Czwórka	266
Program	267
Stan	268
Maszyna	271
Rozruch	272
Wezwanie do refaktoryzacji	274

Statystyka	274
Biblioteka. Interfejs IEnumerable<>	275
Aplikacja	278
Zbiór parametrów statystycznych	280
Zadania	282

Rozdział 15. Miscellanea 283

Rozszerzenia	283
Singleton	285
Klasa statyczna	285
Ukryty konstruktor	286
Leniwa inicjacja	288
Dopasowywanie wzorca	289
[Dla dociekliwych] Zdarzenia	290
[Dla dociekliwych] Typy anonimowe	293
[Dla dociekliwych] Uwaga na temat zwalniania pamięci w klasach	295
Ćwiczenia	298
Rozszerzenia. Dopelnienie imitacji LINQ	298
[Dla dociekliwych] Zdarzenia. Śledzenie zmian	300
Singleton. Rejestrowanie zdarzeń w aplikacji	302
Pytania	305
Zadania	305

****[Dla dociekliwych]** Rozdział 16. Typy ogólne 307**

Definiowanie typów ogólnych	308
Określanie warunków, jakie mają spełniać parametry	309
Implementacja interfejsów przez typ ogólny	310
Definiowanie aliasów	312
Typy ogólne z wieloma parametrami	312
Kowariancja i kontrawariancja typów	314
Pytania	318

Rozdział 17. Dziedziczenie i polimorfizm 319

Dziedziczenie	319
Klasy bazowe i klasy potomne	319
Kolejność wywoływania konstruktorów	322
Konwersja referencji do klasy bazowej	323
Nadpisywanie a przesłanianie metod	324

Polimorfizm	327
Klasy abstrakcyjne	327
Metody i własności wirtualne	330
Polimorfizm	332
Konstruktory a dziedziczenie raz jeszcze	334
Ćwiczenia	337
Relacje „jest” i „ma”	337
Nadpisywanie i przeciążanie metod	339
Zakres chroniony	340
Pytania	342
Zadania	342
Rozdział 18. Interfejsy	345
Interfejsy jako „wspólny mianownik”	345
Interfejsy a klasy abstrakcyjne	347
Przykład	349
Interfejsy ogólne	350
Pytania	352
Zadania	352
Rozdział 19. Klasa do klasy	353
SOLID	353
Zasada jednej odpowiedzialności	354
Zasada otwarte-zamknięte	357
Zasada podstawienia Liskov	359
Zasada segregacji interfejsów	363
Zasada odwrócenia zależności	365
Krótki komentarz na temat odwrócenia kontroli	368
Programowanie kontraktowe	369
GRASP	369
Zapachy kodu	371
Rozdział 20. Przykłady II	373
Oprogramowanie dla działu kadr	373
Pracownik (liść)	373
Kierownik (gałąź)	374
Cykle	376
Odwiedzający	377
Wyświetlanie	380

Głębokość	381
Rozwiązanie problemu cykli	383
Spłaszczanie drzewa do listy	386
Zalety wzorców projektowych	387
Rozszerzenie parametrów statystycznych	388
Zadania	389

Część III. Dane w aplikacji391

Rozdział 21. Wzorzec MVC 393

Model	394
Kontroler	397
Widok	404
Stosowanie i wycofywanie zmian	405
Przerost formy nad treścią?	408
Zadania	409

Rozdział 22. Przechowywanie danych w plikach XML 411

Podstawy języka XML	411
Deklaracja	411
Elementy	412
Atrybuty	413
Komentarze	413
LINQ to XML	413
Tworzenie pliku XML za pomocą klas XDocument i XElement	413
Pobieranie wartości z elementów o znanej pozycji w drzewie	417
Pobieranie danych do kolekcji	418
Drzewo i rekurencja	424
Wyświetlanie drzewa w konsoli	426
Zadania	427

Rozdział 23. LINQ 429

Operatory LINQ	429
Pobieranie danych (filtrowanie i sortowanie)	431
Analiza pobranych danych	433
Wybór elementu	433
Weryfikowanie danych	433
Prezentacja w grupach	434
Łączenie zbiorów danych	434

Łączenie danych z różnych źródeł (operator join)	435
Możliwość modyfikacji danych źródła	436
Zapisywanie danych z kolekcji do pliku XML	437
Zadania	439

Rozdział 24. Serializacja do XML i JSON 441

XML	441
JSON	445
Zadanie	450

Rozdział 25. CSV 451

Zapis kolekcji do pliku CSV	451
Kwestia przecinka	453
Odczytywanie danych	454
Uogólnienie	455
Zadania	458

Rozdział 26. OpenXML (.docx) 461

Pakiet NuGet	461
Formatowania	462
Tekst	465
Tworzenie dokumentu	466
Rysunek	471
Tabela	476
Strumień w pamięci	480

Rozdział 27. Entity Framework Core i SQLite 481

Instalacja pakietów NuGet	481
Klasy encji i relacje	482
Baza danych i tabele	484
Dodawanie rekordów do tabeli	486
Wyświetlanie rekordów	488
Usuwanie rekordów	491
Zmienianie danych w rekordzie	494
Pominięte zagadnienia	495
Inne scenariusze	496
Zadania	497

Dodatki499**Dodatek A. Informacje o systemie 501**

Informacje o środowisku aplikacji	501
Podstawowe informacje o systemie i profilu użytkownika	501
Katalogi specjalne zdefiniowane w bieżącym profilu użytkownika	502
Odczytywanie zmiennych środowiskowych	503
Lista dysków logicznych	504

Dodatek B. Elementy programowania współbieżnego 507

Równoległa pętla for	507
Przerywanie pętli	509
Programowanie asynchroniczne. Modyfikator async i operator await	510
Zadania	517

Dodatek C. Git. Wersjonowanie i kopie bezpieczeństwa kodu źródłowego 519

Systemy kontroli wersji kodu źródłowego	519
Serwisy Git	521
Tworzenie projektu	523
Tworzenie nowej gałęzi	529
Wprowadzanie zmian w projekcie	529
Zatwierdzanie zmian	531
Wypychanie do repozytorium	531
Klonowanie projektu	533
Rozwiązywanie konfliktów (scalanie)	535
Scalanie gałęzi	541
Przywracanie wcześniejszej wersji projektu	544
O czym nie musimy wiedzieć, korzystając z Git w Visual Studio?	547

Dodatek D. Co nowego w C# 9.0? 549

Nowa inicjacja własności	549
Rekordy	553
Zmiany w instrukcji switch	558
Polecenia najwyższego poziomu	559

Wstęp

Celem niniejszej książki jest przede wszystkim nauka programowania. Wybór języka programowania, choć ważny, nie jest aż tak kluczowy, jak może się z początku wydawać. Wybrałem C# ze względu na jego nowoczesność, stosunkowo dużą popularność, ciągły rozwój, a także podobieństwo do innych ważnych obecnie języków z rodziny C, C++ i Java. Nie bez znaczenia jest także fakt, że ja osobiście bardzo ten język lubię. Należy jednak zaznaczyć, że wybór C# jako pierwszego języka nie jest standardowym posunięciem. C# jest bardzo wdzięcznym obiektem nauki, lecz zwykle nauka programowania zaczyna się od C i potem C++. Jest tak między innymi dlatego, że w C i C++ istnieją mechanizmy zarządzania pamięcią, których nie ma w C#. W tym języku, podobnie jak w siostrzanej Javie, jesteśmy zwolnieni z martwienia się o pamięć i groźbę wycieku pamięci (przynajmniej tak mówimy na pierwszych zajęciach — w rzeczywistości sprawa jest bardziej skomplikowana). Nie ma tym samym okazji, aby te mechanizmy poznać.

W pierwszych dwóch częściach książki znajduje się materiał, który jest przedmiotem wykładu i ćwiczeń „Programowanie I” dla studentów kognitywistyki Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu. Z kolei zawartość niektórych rozdziałów z dalszej części książki przedstawiam na kursie .NET dla studentów informatyki stosowanej.

Zakres zagadnień poruszanych w tej książce obejmuje: 1) język programowania C#, włączając posługiwanie się zmiennymi, metodami, tablicami i kolekcjami danych z platformy .NET Core, 2) podstawowe techniki programowania obiektowego, 3) różne formaty przechowywania i eksportu danych oraz 4) Visual Studio 2019 Community, czyli darmową wersję bardzo popularnego środowiska programistycznego firmy Microsoft. Ważnymi tematami, które nie zostały w tej książce szczegółowo omówione, są algorytmy i struktury danych. Te ostatnie są w C# i platformie .NET mniej istotne, skoro podstawowe struktury danych czekają gotowe do użycia. Podobnie zresztą jak podstawowe algorytmy sortowania i wyszukiwania. Wyjątkiem jest drzewo, którego nie ma w standardowych kolekcjach z platformy .NET i .NET Core i dlatego zostało szczególnie omówione, zarówno w wersji podstawowej, jak i rozszerzonej z cyklami. Przedyskutowana została także standardowa metoda rekurencyjnego przechodzenia drzewa.

W pierwszych dwóch częściach wyraźnie oznaczone są fragmenty, które można pominąć, jeżeli ta książka jest pierwszą pozycją dotyczącą programowania, z jaką czytelnik się zapoznaje. W takiej sytuacji z pewnością konieczne będzie ponowne przeczytanie rozdziałów z pierwszej

i drugiej części, a wówczas można te fragmenty uzupełnić. Taki układ podyktowany jest chęcią przedstawienia spójnego opisu powiązanych ze sobą zagadnień, które z natury rzeczy mają różny stopień trudności. Większość rozdziałów z pierwszych dwóch części kończy się ćwiczeniami i zadaniami. W ćwiczeniach opisany jest kod, który czytelnik powinien czytać przy komputerze, przenosząc kod do Visual Studio i wykonując kolejne instrukcje. Jednak to zadania sprawiają, że czytelnik stanie się programistą — nie mam wątpliwości, że dopiero samodzielne rozwiązywanie problemów powoduje, że omawiane w rozdziale zagadnienia stają się w pełni zrozumiałe.

Warto wspomnieć też o tym, że sporo materiału z pierwszych dwóch części znalazło się w dwudziestu dwóch filmach udostępnionych studentom w serwisie YouTube w ramach zajęć zdalnych wymuszonych przez epidemię COVID-19 wiosną 2020 roku. Filmy są publicznie dostępne pod adresem https://bit.ly/jacekmatulewski_programowanie.

Chciałbym gorąco podziękować osobom, które zechciały przetestować pierwsze wersje rozdziałów z pierwszej i drugiej części książki. Są to między innymi Patryk Mruk, Sylwia Ziółkowska i Bartosz Matulewski. Na szczególne podziękowania zasługują także Rafał Linowiecki, który zweryfikował rozdział 19. i dodatek C, oraz Tomasz Właźlak z Wydziału Sztuk Pięknych UMK, który zgodził się zaprojektować okładkę.

Część I.

Podstawy programowania

Rozdział 1.

Pierwszy kontakt ze środowiskiem Visual Studio 2019 i językiem C#

Zanim zaczniemy, dwie uwagi. Pierwsza dotyczy środowiska programistycznego. Uważam, że najwygodniejszym rozwiązaniem w trakcie nauki języka C# i później, do tworzenia oprogramowania, jest zainstalowanie darmowego środowiska Visual Studio Community 2019, które można pobrać ze strony <https://visualstudio.microsoft.com/pl/vs/community/>. Korzystając z tego środowiska, wykonałem wszystkie zrzuty ekranu, jakie umieściłem w tej książce. Osoby, które nie chcą go instalować albo nie chcą tego robić od razu, mają jednak alternatywę, która — choć nie jest doskonała — umożliwia przetestowanie większości aplikacji konsolowych opisanych w tej książce: można użyć środowiska on-line dostępnego na stronie <https://dotnetfiddle.net/>.

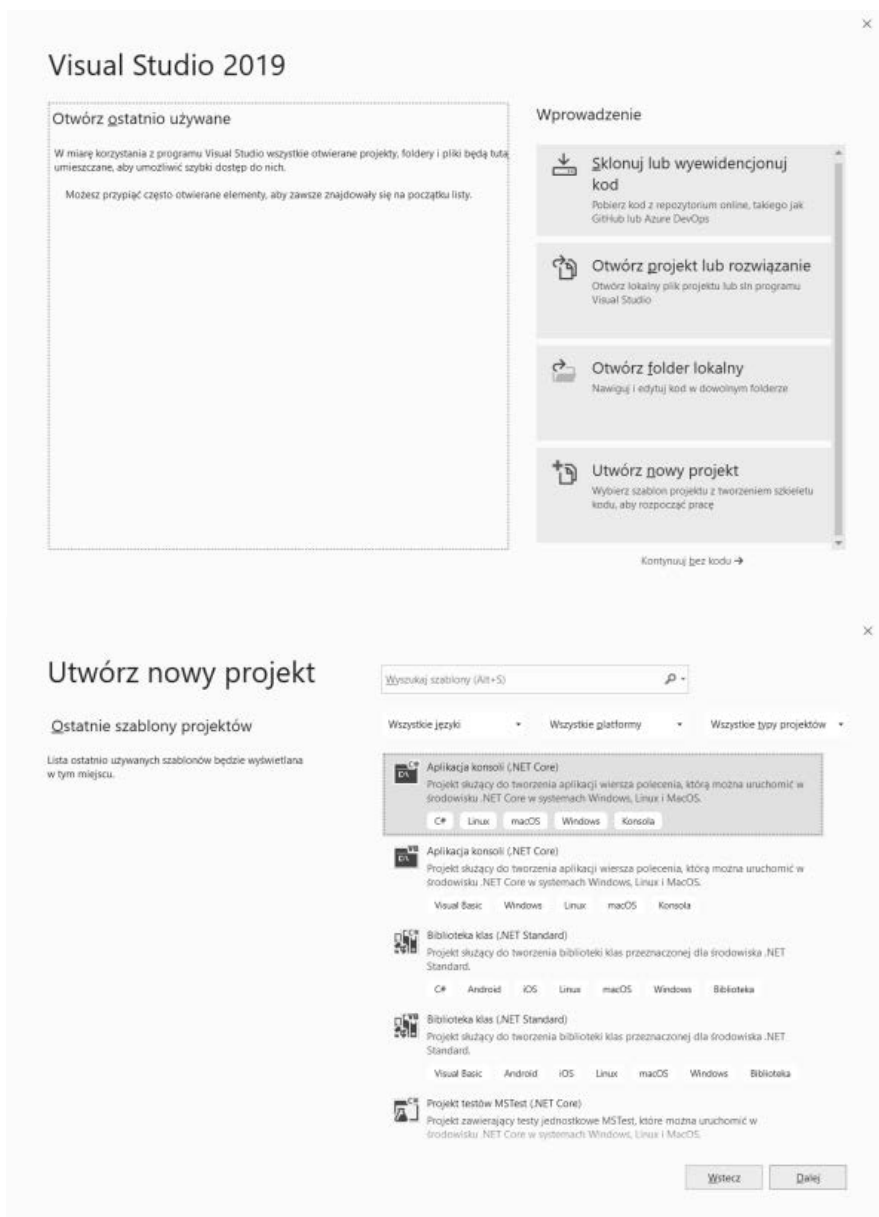
Druga uwaga dotyczy sposobu czytania książki. W większości rozdziałów — choć nie we wszystkich — wprowadziłem podział na część „teoretyczną”, w której opisuję nowe zagadnienia, oraz część zatytułowaną „Ćwiczenia”, którą należy wykonywać przy komputerze, przepisując kolejne listingi i próbując kompilować powstające w ten sposób projekty prostych aplikacji konsolowych. Na końcu większości rozdziałów są pytania weryfikujące najważniejsze wiadomości z rozdziału oraz zadania, które mają utrwalać zdobyte umiejętności przez ich praktyczne ćwiczenie.

Dwa początkowe rozdziały są jednak nieco inne. Pierwszy ma charakter tutorialu, który szybko wprowadza do zagadnień związanych z językiem C# i środowiskiem Visual Studio. Przygotujemy w nim pierwszą aplikację konsolową, choć mam świadomość, że przy opisywaniu kolejnych kroków będę używał nieznanych konstrukcji języka C# i wielu słów, które mogą na razie być dla czytelnika niejasne (np. „metoda”, „metoda statyczna”, „klasa”, „własność”). Wszystko to wyjaśnię w kolejnych rozdziałach, gdzie język C# zostanie opisany bardziej systematycznie. Ten rozdział ma być trochę jak bezpieczny skok do basenu w rękawkach. Chodzi o to, żeby oswoić się ze środowiskiem i poznać podstawowe elementy, a nie żeby od razu wszystko rozumieć. Dlatego wykonując kolejne polecenia z tego rozdziału, nie należy się martwić, gdy coś będzie niezrozumiałe lub nie będzie w pełni jasne, co i po co robimy.

Projekt aplikacji konsolowej

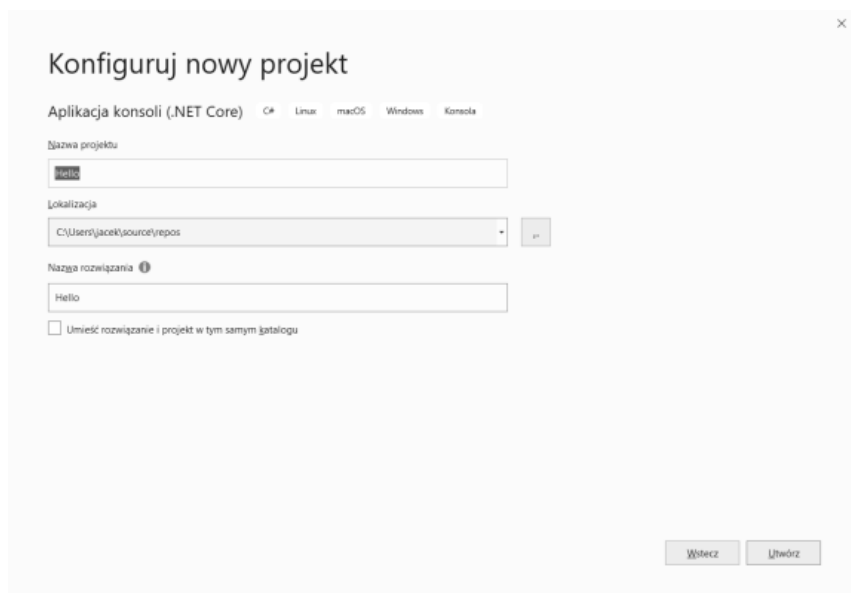
Stwórzmy zatem projekt aplikacji konsolowej.

1. Po uruchomieniu Visual Studio 2019 pojawi się okno pozwalające m.in. na utworzenie nowego projektu (rysunek 1.1, lewy).



RYСУNEK 1.1. Tworzenie aplikacji na podstawie szablonu *Aplikacja konsolowa (.NET Core)*

2. Kliknijmy przycisk *Utwórz nowy projekt* z prawej strony okna. Pojawi się kolejny krok kreatora (rysunek 1.1, prawy), w którym zaznaczymy szablon *Aplikacja konsoli (.NET Core)* i kliknijmy przycisk *Dalej*.
3. W następnym oknie kreatora (rysunek 1.2) nazwijmy projekt „Hello”. Pozostawmy bez zmian jego miejsce zapisu na dysku (*Lokalizacja*) i kliknijmy *Utwórz*.



RYСУNEK 1.2. Wybór nazwy i miejsca zapisania projektu

4. Po kliknięciu przycisku *Utwórz* pojawi się zasadnicze okno Visual Studio (rysunek 1.3).

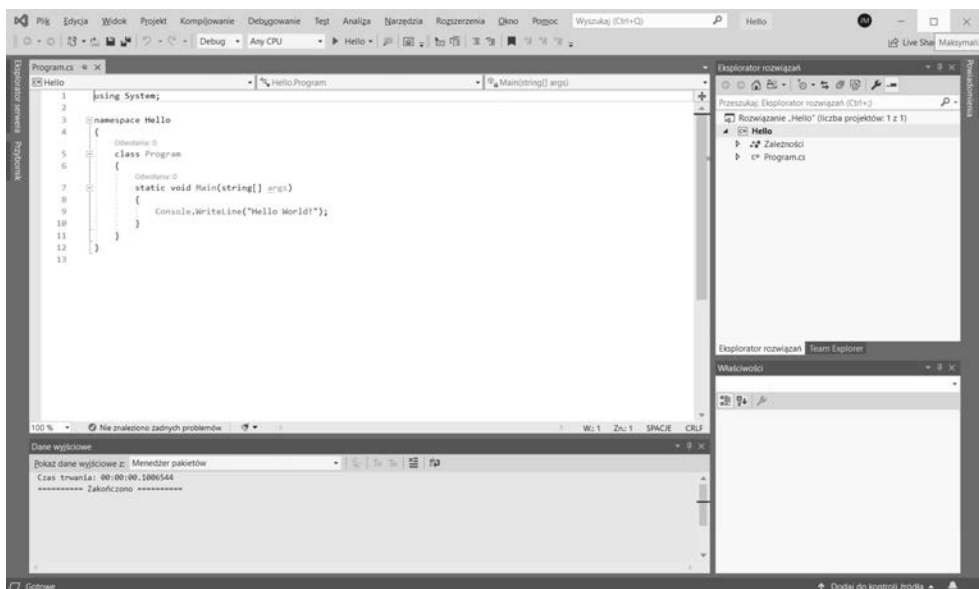
Stworzyliśmy projekt dla platformy .NET Core, która dostępna jest zarówno pod systemem Windows, jak i Linux i macOS. To oznacza, że aplikacja jest przenaszalna. Gdybyśmy jednak utworzyli projekt dla tradycyjnej platformy .NET, kod programu byłby taki sam (zarówno ten stworzony automatycznie, jak i ten, który napiszemy w dalszej części rozdziału), ale program mógłby być uruchamiany tylko w systemie Windows.



Uwaga

Pomimo że w książce opisane są projekty dla platformy .NET Core, zdobyte umiejętności mogą też zostać wykorzystane w przypadku projektów dla tradycyjnej platformy .NET.

Projekt został zapisany w katalogu `C:\Users\jacek\source\repos\Hello` (oczywiście nazwa użytkownika będzie inna), w którym znajduje się plik rozwiązania `Hello.sln`. Pozostałe pliki projektu, w tym plik z kodem źródłowym, zostały umieszczone w podkatalogu projektu `Hello`. Są to: plik projektu `Hello.csproj` oraz plik z kodem źródłowym `Program.cs`, który powinien się również pojawić w edytorze kodu Visual Studio (rysunek 1.3). W tym pliku znajduje się na razie cały kod aplikacji (listing 1.1).



RYСУNEK 1.3. Visual Studio 2019 z otwartym projektem dla platformy .NET Core

W jego pierwszej linii zadeklarowane jest użycie przestrzeni nazw `System`, która zawiera podstawowe typy (liczby całkowite, rzeczywiste, łańcuchy/tekst itp.) oraz klasę `Console`, służącą m.in. do wyświetlania napisów w konsoli. Do deklaracji użycia przestrzeni nazw służy polecenie złożone ze słowa kluczowego `using` i następującej po nim nazwy przestrzeni nazw. Dzięki temu użycie klas znajdujących się w obrębie zadeklarowanych przestrzeni nie będzie wymagało jawnego wymieniania przestrzeni nazw przed nazwą klasy, np. zamiast odwoływać się do pełnej nazwy klasy `System.Console`, możemy poprzestać na `Console`. Przestrzenie nazw mogą tworzyć hierarchiczną strukturę. Zadeklarowanie korzystania z przestrzeni nazw nie pociąga za sobą automatycznego dostępu do jej „podprzestrzeni” lub „nadprzestrzeni”. Każdą trzeba deklarować osobno. Polecen `using` może być na początku pliku więcej — osobne dla każdej użytej przestrzeni.

Za deklaracją używanych w pliku `Program.cs` przestrzeni nazw słowo kluczowe `namespace` otwiera naszą własną przestrzeń nazw o nazwie `Hello`. W niej znajduje się klasa `Program`, zawierająca jedną statyczną metodę o nazwie `Main`. Metoda to zbiór poleceń wykonywanych po kolei — w tej metodzie znajduje się jednak tylko jedno polecenie, które wyświetla napis o treści „Hello World!”.

LISTING 1.1. Kod utworzony przez Visual C#

```
using System;

namespace Hello
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
```

```
    {  
        Console.WriteLine("Hello World!");  
    }  
}
```

W edytorze kodu nad każdą metodą i klasą widoczna jest liczba ich użyc w pozostałej części kodu (odwołania do tych metod i klas). W tej chwili nad metodą `Main` powinno być widoczne „Odwołania: 0”, ale gdy odwołań będzie więcej, można kliknąć tę informację, aby zobaczyć miejsca w kodzie, w których się one znajdują.

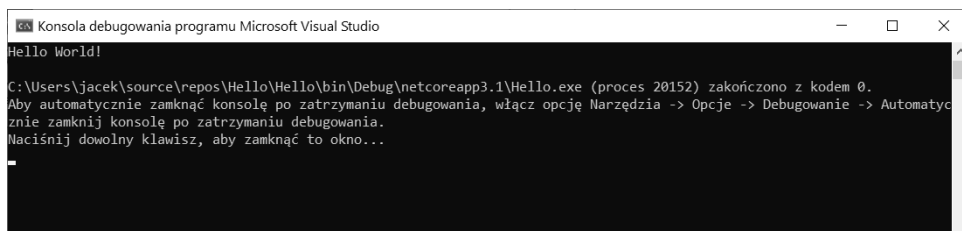
Zwróćmy też uwagę na małe znaki minus przy słowach kluczowych `namespace`, `class` i `static`. Pozwalają one na „zwiniecie” do jednej linii bloku poleceń objętych nawiasami klamrowymi `{}`. Ułatwia to edycję kodu, szczególnie wtedy, gdy już się bardzo rozrośnie.



Uwaga

C# to język, którego kod jest podobny do C++ i Javy. Większość słów kluczowych pochodzi wprost z języka C++. To oznacza, że osoby, które choć trochę znają któryś z tych języków, nie powinny mieć problemu z poznaniem C# oraz że po zapoznaniu się z C# przejście do Javy i do C++ też powinno być stosunkowo łatwe.

Podczas uruchamiania programu platforma .NET Core wywoła statyczną metodę `Main` z klasy `Program`. Stanowi ona **punkt wejściowy** aplikacji (ang. *entry point*). To oznacza, że gdybyśmy nacisnęli `F5` lub `Ctrl+F5`, uruchamiając aplikację, kod tej metody zostanie wykonany i w oknie konsoli pojawi się napis „Hello World!” (rysunek 1.4). Warto spróbować. Oprócz właściwego napisu w konsoli pojawi się dodatkowa informacja od Visual Studio, która nie jest efektem uruchomienia samego programu i która nie pojawiłaby się, gdybyśmy program uruchamiali w normalny sposób, np. z Eksploratora plików systemu Windows.



RYСУNEK 1.4. *Efekt uruchomienia programu*

Skróty klawiszowe Visual Studio

Skróty klawiszowe `F5` i `Ctrl+F5` służą do uruchamiania projektu w środowisku Visual Studio. Przydatnych skrótów jest jednak w Visual Studio znacznie więcej. Kilka z nich zebranych jest w tabeli 1.1. Spora część dotyczy edycji tekstu — są więc takie same jak np. w notatniku Windows czy w standardowych edytorach tekstu. Są jednak też skróty klawiszowe specyficzne dla Visual Studio. Dwa przykłady to: `Ctrl`+spacja, który wyświetla podpowiedzi do kodu,

oraz *Ctrl+Shift*+spacja, który wyświetla informację o argumentach wywoływanej w kodzie metody. Zapewniam, że będą często używane. Równie często wykorzystywany jest skrót *Ctrl*+ (kropka), którego należy użyć, gdy fragment kodu podkreślony jest na czerwono (kursor edytora musi znajdować się w obrębie tego fragmentu). Dzięki temu skrótowi będziemy mogli na przykład dodać brakującą przestrzeń nazw, co jest częstą sytuacją, lub zaimplementować brakujące metody deklarowane przez interfejs. Dodatkowo w rozdziale 8. poznamy też spory zestaw skrótów klawiszowych używanych podczas debugowania.

TABELA 1.1. Podstawowe klawisze skrótów edytora Visual C#

Kombinacja klawiszy	Funkcja
<i>Ctrl</i> + <i>F</i>	Przeszukiwanie kodu
<i>Ctrl</i> + <i>H</i>	Przeszukiwanie z zastąpieniem
<i>F3</i>	Poszukiwanie następnego wystąpienia szukanego ciągu
<i>Ctrl</i> + <i>J</i>	Menu uzupełniania kodu
<i>Ctrl</i> +spacja	Menu uzupełniania kodu lub uzupełnienie, jeżeli sytuacja jest jednoznaczna
<i>Ctrl</i> + <i>Shift</i> +spacja	Informacja o argumentach metody
<i>Ctrl</i> + <i>L</i>	Usunięcie bieżącej linii
<i>Ctrl</i> + <i>S</i>	Zapisanie bieżącego pliku
<i>Ctrl</i> + <i>Z</i>	Cofnięcie ostatnich zmian w kodzie
<i>Ctrl</i> + <i>A</i>	Zaznaczenie kodu w całym pliku
<i>Ctrl</i> + <i>X</i> , <i>Ctrl</i> + <i>C</i> , <i>Ctrl</i> + <i>V</i>	Obsługa schowka
<i>F7</i> , <i>Shift</i> + <i>F7</i>	Przełączenie między edytorem a widokiem projektowania (w aplikacjach z interfejsem)
<i>Ctrl</i> + <i>Shift</i> + <i>B</i> lub <i>F6</i>	Budowanie całego projektu (klawisz <i>F6</i> może nie działać ¹)
<i>F5</i>	Kompilacja i uruchomienie aplikacji w trybie debugowania
<i>Ctrl</i> + <i>F5</i>	Kompilacja i uruchomienie aplikacji bez debugowania
<i>Ctrl</i> + lub <i>Alt</i> + <i>Enter</i>	Pokaż rozwiązanie problemu (kod z czerwonym podkreśleniem)

¹ Wówczas polecenie budowania projektów w rozwiązaniu można przypisać do klawisza *F6*. W tym celu należy z menu *Narzędzia* wybrać polecenie *Dostosuj....* Pojawi się okno dialogowe, w którym klikamy przycisk *Klawiatura...* (na dole okna). Pojawi się okno opcji z wybraną pozycją *Środowisko, Klawiatura*. W polu tekstowym *Pokaż polecenia zawierające* należy wpisać „Kompilowanie”. W liście poniżej widoczne wówczas będą tylko polecenia zawierające to słowo. Wśród nich należy znaleźć polecenie *Kompilowanie.Kompilujrozwiązanie*. Jeszcze niżej zobaczymy, że przypisana jest do niego kombinacja *Ctrl*+*Shift*+*B*. W polu *Naciśnij klawisze skrótu* naciśnijmy klawisz *F6* i kliknijmy *Przypisz*. Po powrocie do edytora ten klawisz również będzie uruchamiał kompilację projektu.

Podpowiadanie kodu (IntelliSense)

Zmodyfikujmy odrobinę kod metody Main, wstawiając między nazwę klasy Console i metodę WriteLine słowo Out oddzielone kropkami (listing 1.2). Kropka (operator dostępu) rozdziela przestrzeń nazw od nazw klas, a także nazwy klas od nazw metod.

LISTING 1.2. Wyświetlanie napisu „Hello World!”

```
static void Main(string[] args)
{
    Console.Out.WriteLine("Hello World!");
}
```



Uwaga

Podobnie jak w C++ i Javie także i w C# wielkość liter ma znaczenie. Console i console to dwa różne słowa. I podobnie jak w tych językach nie ma znaczenia sposób ułożenia kodu. Oznacza to, że między słowa kluczowe, nazwy metod, klas itp. możemy w dowolny sposób wstawiać spacje i znaki końca linii. Nie możemy jedynie łączyć łańcuchów, które powinny mieć cudzysłów zamykający w tej samej linii co rozpoczynający.

W edytorze po wstawieniu kropki po nazwie klasy Console, tj. operatora umożliwiającego dostęp do elementów składowych, pojawi się okno prezentujące wszystkie dostępne statyczne własności i metody tej klasy. Ta podpowiedź to element mechanizmu wglądu w kod o nazwie **IntelliSense**. Dzięki niemu pisanie kodu jest znacznie wygodniejsze. Wskazuje nam dostępne elementy, a jednocześnie pomaga w uniknięciu literówek. Wystarczy bowiem z pojawiającej się listy wybrać pozycję Out, zamiast wpisywać jej nazwę ręcznie. To samo stanie się, gdy postawimy kolejną kropkę po wpisaniu lub wybraniu Out. Wówczas pojawią się metody i własności dostępne w obiekcie Out. Jeżeli chcielibyśmy samodzielnie wpisać nazwę metody WriteLine (nie trzeba tego robić, bo już jest w kodzie), to gdy wpisujemy początek nazwy, a więc „wr” (nie dbając o wielkość liter) — automatycznie zostanie zaznaczona pierwsza pozycja, która odpowiada tej sekwencji. Wówczas wystarczy nacisnąć klawisz *Enter*, aby potwierdzić wybór, lub przesunąć wybraną pozycję na liście, korzystając z klawiszy ze strzałkami. Jeżeli niechcący zamknijemy okno IntelliSense, możemy je przywołać kombinacją klawiszy *Ctrl+J* lub *Ctrl+spacja* (por. tabela 1.1). IntelliSense pomoże nam również w przypadku argumentów metody Console.WriteLine. Warto z tej pomocy skorzystać.



Uwaga

Mechanizm IntelliSense, podpowiadający składowe obiektów, może pracować w dwóch trybach. W pierwszym ogranicza się do pokazania listy pól, metod i własności. W drugim zaznacza jedną z nich. W tym drugim przypadku wystarczy nacisnąć klawisz *Enter*, aby kod został uzupełniony, podczas gdy w pierwszym spowoduje to tylko wstawienie znaku nowej linii do kodu. Do przełączania między tymi trybami służy kombinacja klawiszy *Ctrl+Alt+spacja*.

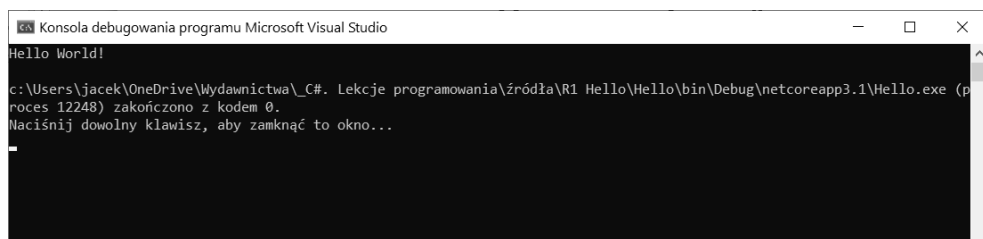
Strumienie wyjścia i wejścia

Po naciśnięciu kombinacji klawiszy *Ctrl+F5* projekt zostanie skompilowany i uruchomiony (bez debugowania), a na ekranie pojawi się znany już czarny ekran konsoli, na którym ponownie zobaczymy napis „Hello World!” (rysunek 1.5). Dodanie słowa `Out` nic nie zmieniło. Chciałem je jednak przedstawić. Statyczna właściwość `Out` zwraca obiekt typu `System.IO.TextWriter` (klasa `TextWriter` w przestrzeni nazw `System.IO`), który umie m.in. wyświetlać napisy w konsoli. Statyczna metoda `Console.WriteLine`, której wcześniej używaliśmy, jest „skrótom” do metody `Console.Out.WriteLine`.



Uwaga

Słowo „statyczny” zostanie szczegółowo wyjaśnione w drugiej części książki. W skrócie oznacza ono, że metoda statyczna może być wywoływana na rzecz klasy — nie musimy tworzyć jej instancji.



RYСУNEK 1.5. Zawartość strumienia wyjścia w oknie konsoli w przypadku uruchomienia bez debugowania

Do metody `Main` dodajmy jeszcze jedno polecenie (listing 1.3), które wymusi na aplikacji, aby ta po wyświetleniu napisu „Hello World!” wstrzymała działanie aż do naciśnięcia przez użytkownika klawisza *Enter*.

LISTING 1.3. Metoda `Main` z poleceniem czytującym z klawiatury linię, czyli ciąg znaków zatwierdzony klawiszem *Enter*

```
static void Main(string[] args)
{
    Console.Out.WriteLine("Hello World!");
    Console.In.ReadLine();
}
```



Uwaga

Będę wymiennie stosował terminy „ciąg znaków” i „łańcuch”, choć częściej ten drugi. W obu przypadkach chodzi o obiekty typu `string`.



Uwaga

Każde polecenie w C# musi kończyć się znakiem średnika `;`. Poszczególne elementy poleceń można rozmieścić w wielu liniach. Nie dotyczy to jednak słów kluczowych, które muszą być w całości.

Metoda `Main` zawiera w tej chwili dwa polecenia. Pierwsze uruchamia metodę `Console.Out.WriteLine`, która umieszcza w standardowym strumieniu wyjścia (`Console.Out`) napis podany w argumencie, w naszym przypadku „Hello World!”, dodając na końcu znak końca linii. Istnieje też podobnie działająca metoda `Write`, która tego znaku nie dodaje. Obie metody mają odpowiedniki w klasie `Console`, więc — jak już wiemy — zadziałałaby również instrukcja `Console.WriteLine` (bez `Out`). Podobnie jest w przypadku metody `Console.In.ReadLine`, która pobiera tekst ze standardowego strumienia wejścia (reprezentowanego przez `Console.In`), czyli z klawiatury. Możemy ją też uruchomić za pomocą metody wywołanej bezpośrednio na rzecz klasy `Console`, tj. `Console.ReadLine`. Metoda ta czeka na wpisanie przez użytkownika ciągu znaków potwierdzonego naciśnięciem klawisza `Enter`. Oprócz metody `Console.ReadLine`, odczytującej cały łańcuch, mamy do dyspozycji także metodę `Read`, odczytującą kolejny znak ze strumienia wejściowego (wprowadzonego i potwierdzonego klawiszem `Enter`), oraz metodę `Console.ReadKey`, zwracającą naciskany w danej chwili klawisz (ta ostatnia nadaje się do tworzenia interaktywnych menu sterowanych klawiaturą lub gier działających w konsoli).



Uwaga

Oprócz standardowych strumieni wejścia i wyjścia jest również strumień błędów (`Console.Error`). Działa analogicznie jak strumień wyjścia, drukując napisy w konsoli.

Wszystkiego po trochu

Wstrzymanie pracy aplikacji nie jest głównym zadaniem metody `ReadLine`. Służy ona przede wszystkim do odbierania od użytkownika informacji w postaci łańcucha (ciągu znaków). Aby zaprezentować jej prawdziwe zastosowanie, użyjemy jej do pobrania od użytkownika imienia. W tym celu umieszczamy w metodzie `Main` polecenia widoczne na listingu 1.4.

LISTING 1.4. Rozbudowana wersja metody `Main`

```
static void Main(string[] args)
{
    Console.WriteLine("Jak Ci na imię?");
    Console.Write("Napisz tutaj swoje imię: ");
    string imię = Console.ReadLine();
    if (imię.Length == 0)
    {
        Console.Error.WriteLine("\n\n\t*** Błąd: nie podano imienia!\n\n");
        return;
    }
    bool niewiasta = imię.ToLower()[imię.Length - 1] == 'a';
    if (imię == "Kuba" || imię == "Barnaba") niewiasta = false;
    Console.WriteLine(
        "Niech zgadnę, jesteś " + (niewiasta ? "dziewczyną" : "chłopakiem") + "!");

    Console.WriteLine("Naciśnij Enter...");
    Console.Read();
}
```

Przepisując powyższy kod, warto używać mechanizmu podpowiedzi IntelliSense. To powinno jak najszybciej wejść nam w krew. Należy również zwrócić uwagę na pojedyncze i podwójne cudzysłowy — nie mogą być stosowane zamiennie. Trzeba także uważać, aby nie zrobić literówki w słowach kluczowych i nazwach typów. Kompilator wprowadzie to zauważy i będzie starał się pomóc, wyświetlając komunikaty w trakcie kompilacji, a edytor będzie wskazywał problematyczne miejsca przez podkreślanie ich na czerwono już w trakcie wpisywania kodu, lecz najlepszym sposobem na uniknięcie literówek jest korzystanie z IntelliSense.

W kodzie widocznym na listingu 1.4 pojawiło się wiele nowych elementów, których znaczenie wyjaśni się w kolejnych rozdziałach. Zdefiniowane zostały dwie zmienne: imię typu `string` oraz niewiasta typu `bool`. Zmienne można traktować podobnie jak w matematyce — jak symbole mogące mieć jakieś wartości. Zmienna typu `string` może przechowywać teksty (łańcuchy), a zmienna typu `bool` wartości logiczne, tj. prawdę (wartość `true`) lub fałsz (`false`). Z punktu widzenia programisty zmienną można utożsamiać z miejscem w pamięci, które przechowuje wartość. Zmienna umożliwia zarówno odczytanie tej wartości, jak i jej zmianę.

Trzecie polecenie metody `Main` zapisuje do zmiennej imię łańcuch odebrany z klawiatury. Do zmiany wartości zmiennej (lub jej inicjacji, gdy zmiana następuje tuż po uruchomieniu, jak w tym przypadku) służy operator przypisania `=` (pojedynczy znak równości).

Drugą nowością jest słowo kluczowe `if`. To instrukcja warunkowa, której konstrukcja jest następująca: `if (warunek) polecenie;`. Polecenie po nawiasie jest wykonywane tylko, jeżeli warunek jest spełniony, tj. wyrażenie **warunek** w nawiasach okrągłych ma wartość równą `true`. Weźmy na przykład instrukcję:

```
if (imię.Length == 0)
{
    Console.Error.WriteLine("\n\n\t*** Błąd: nie podano imienia!\n\n");
    return;
}
```

Jeżeli łańcuch przechowywany przez zmienną `imię` będzie miał zerową długość, pojawi się komunikat błędu i działanie metody `Main` — a tym samym i programu — zostanie zakończone. Odpowiada za to polecenie `return`, które kończy działanie metody. W komunikacie błędu wewnątrz cudzysłowów widoczne są sekwencje znaków `\n` i `\t`. Pierwszy to znak końca linii — dalsza część łańcucha będzie wyświetlana od nowej linii, natomiast drugi to znak tabulacji, który przesuwa dalszą część łańcucha o kilka miejsc w prawo.

Zwróćmy uwagę, że w warunku pojawia się operator porównania `==`, który zwraca wartość typu `bool` tj. wartość logiczną równą `true` lub `false`. W C# operator `=` służy do zmiany wartości zmiennej, a operator `==` do jej porównania z inną wartością lub zmienną. Nie należy ich mylić.

Instrukcję `if` można rozszerzyć o polecenie, które jest wykonywane, jeżeli warunek nie jest spełniony, np.

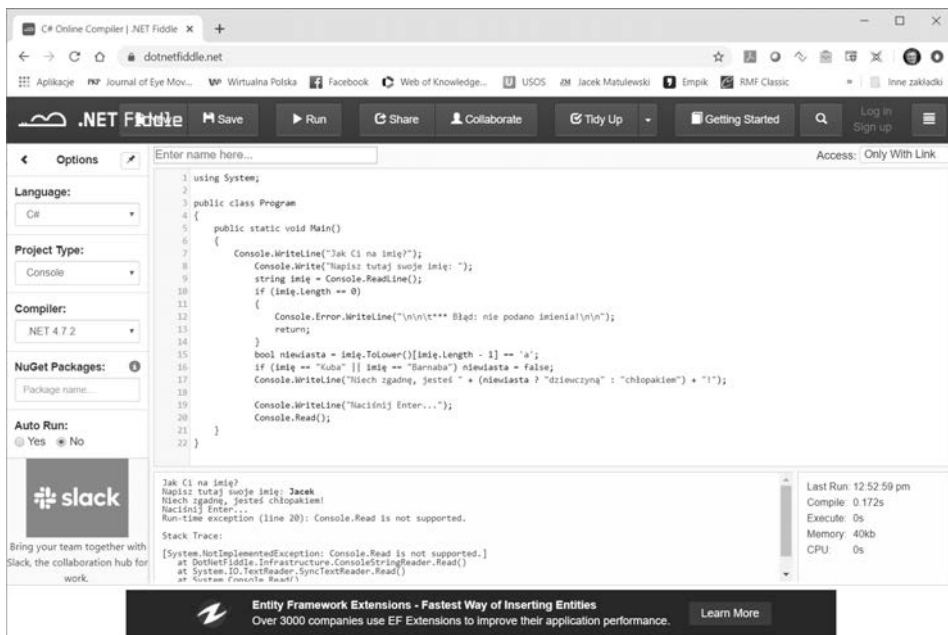
```
if (imię.Length == 0)
{
```

```
Console.Error.WriteLine("\n\n\t*** Błąd: nie podano imienia!\n\n");
return;
}
else
{
    Console.Error.WriteLine("Wpisano łańcuch o długości " + imię.Length);
}
```

Ostatnią rzeczą, na którą chciałbym zwrócić uwagę czytelnika, jest polecenie `bool niewiasta = imię.ToLower()[imię.Length - 1] == 'a';`, a konkretnie użyte w nim nawiasy kwadratowe `[]`. Ale po kolei. To polecenie to deklaracja zmiennej `niewiasta` typu `bool`. Wartością tej zmiennej staje się wynik wyrażenia `imię.ToLower()[imię.Length - 1] == 'a'`. Co tu mamy? Po pierwsze wywołanie metody `imię.ToLower()` zwróci wpisany przez użytkownika łańcuch, zapisany w zmiennej `imię`, ale wszystkie jego znaki zmienione są na małe litery. Jeżeli więc wpisany został łańcuch „Jacek”, wynikiem użycia metody `ToLower` będzie „jacek”. Natomiast nawiasy kwadratowe zdefiniowane są dla łańcuchów w taki sposób, że zwracają literę (obiekt typu `char`) o podanym w nawiasach indeksie (nie pozwalają na jej zmianę). Jaki to indeks? Własność `imię.Length` zwraca długość łańcucha. W przypadku tekstu „jacek” zwróci wartość 5. Jednak indeks pierwszej litery równy jest 0, a nie 1. To oznacza, że łańcuch „jacek” nie ma litery o indeksie 5. Ostatnia litera ma indeks 4. Właśnie dlatego wartość w nawiasach jest zmniejszona o 1. Oznacza to, że wyrażenie `imię.ToLower()[imię.Length - 1]` to ostatnia litera wprowadzonego łańcucha (z uwzględnieniem konwersji do małych liter). Dla łańcucha „Jacek” będzie to „k”. Jednak to jeszcze nie koniec, bowiem w wyrażeniu będącym warunkiem instrukcji `if` ta litera porównywana jest do litery „a”. Zwróćmy uwagę, że litera ta podawana jest w pojedynczych cudzysłowach. Literał `'a'` to nie łańcuch, a jeden znak typu `char`, czyli takiego samego, jak ostatnia litera, którą odczytaliśmy z wprowadzonego łańcucha. Całe wyrażenie będzie wobec tego równe `true`, jeżeli ostatnia litera imienia będzie równa „a”, a `false` — jeżeli nie. W ten sposób odgadujemy, czy wprowadzone imię jest żeńskie, czy męskie (rysunki 1.6 i 1.7). To oczywiście pozwala rozpoznać tylko polskie imiona, a i to z wyjątkami. Ze względu na te wyjątki po omawianym wyrażeniu jest kolejna instrukcja warunkowa `if`, która sprawdza, czy wprowadzone imiona to przypadkiem nie Barnaba lub Kuba. Pomijam inne wyjątki, jak np. Bonawentura, Dyźma i Kosma, a także żeńskie imiona, które nie kończą się na „a”, np. Beatrycze, Miriam czy Noemi.



RYСУNEK 1.6. Interakcja z użytkownikiem w tradycyjnym stylu z lat 80. ubiegłego wieku



RYSUNEK 1.7. Ta sama aplikacja uruchomiona w środowisku on-line. Proszę zwrócić uwagę, że klasa `Program` i metoda `Main` muszą mieć modyfikator `public` (w środowisku `Visual Studio` nie jest to konieczne). Pojawia się również błąd przy uruchomieniu metody `Console.Read` na końcu kodu

Pytania

1. Jakie skróty klawiszowe służą do kompilacji i uruchomienia programu?
Czym różni się działanie skrótów `F5` i `Ctrl+F5`?
2. Jakie strumienie są dostępne w klasie `Console`? Do czego służą?
3. Do czego służy metoda `Console.WriteLine`, a do czego `Console.ReadLine`?
4. Czym różnią się operatory `=` i `==`? Jakiego typu wartości zwraca drugi z nich?
5. Do czego służy instrukcja `if..else`?
6. Jak nazywa się pierwsza metoda wywoływana po uruchomieniu programu?

Rozdział 2.

.NET Framework, .NET Core i .NET Standard

W 2002 roku Microsoft opublikował pierwszą wersję platformy .NET (ang. *.NET Framework*) i dedykowanego jej języka C#. Były one odpowiedzią na język Java i jego wirtualną maszynę, rozwijane wówczas przez firmę Sun. To była rewolucja w programowaniu aplikacji — w obu platformach celem kompilacji nie był konkretny typ komputera z jego specyficzną architekturą, ale wirtualne środowisko uruchomieniowe. W przypadku platformy .NET środowisko to nazywa się CLR (ang. *Common Language Runtime*). Takie podejście pozwoliło na większą przenaszalność wytworzonego oprogramowania (choć oficjalne wydania platformy były dostępne tylko dla systemów Windows), a tym samym zmniejszyło koszty jego wytwarzania. Równocześnie utrzymano wysoką wydajność dzięki technologii podwójnej kompilacji (o tym poniżej).

Platforma .NET była rozwijana aż do wersji o numerze 4.8, którą opublikowano w kwietniu 2019 roku. W tym momencie jej młodsza siostra, **platforma .NET Core**, która jest rozwijana dopiero od 2016 roku, ale w 2019 miała już wersję 3.0, uzyskała wystarczającą dojrzałość, aby przejąć pałeczkę sztandarowej platformy Windows¹. Platforma .NET Core jest wolna i otwarta — rozwijana jest przez społeczność działającą pod kierunkiem Microsoft, a jej kod źródłowy jest publicznie dostępny. Od wersji 3.0 .NET Core pozwala na tworzenie tzw. aplikacji desktopowych, tj. aplikacji z graficznym interfejsem użytkownika (okienkowych), z wykorzystaniem zarówno kontrolki WPF, jak i Windows Forms. Platforma .NET Core ma ponadto tę ogromną przewagę nad starszą .NET Framework, że pozwala na tworzenie oprogramowania nie tylko dla systemu Windows, ale również dla Linux i macOS. Mówiąc o wieloplatformowości, należy pamiętać także o platformie UWP. Stanowi ona część wielkiego, ale niestety niezbyt udanego projektu „Windows na każdym ekranie”, jest bowiem dostępna zarówno dla systemu Windows 10 (korzystają z niej aplikacje pobierane ze sklepu on-line Microsoft Store), jak i na konsole Xbox oraz systemy mobilne Windows 10 Mobile. Problem w tym, że te ostatnie się nie przyjęły. Nie należy także zapominać o rozwijanej od 2004 roku platformie Mono, której celem było

¹ Słowo *core* w nazwie (z ang. „rdzeń”) oznaczało początkowe przeznaczenie platformy .NET Core. Miała to być mniejsza wersja platformy .NET Framework, dostępna na różnych platformach sprzętowych i systemach operacyjnych. Odniosła sukces, w efekcie czego postanowiono odtworzyć pełną funkcjonalność .NET Framework. Nazwa jednak pozostała.

umożliwienie przenoszenia aplikacji .NET na systemy inne niż Windows. Straciła ona na znaczeniu po uruchomieniu projektu .NET Core, ale nadal jest ważnym elementem Xamarin. A Xamarin to jeszcze jedna platforma związana z Microsoft i językiem C#, która pozwala na przygotowywanie w języku C# aplikacji mobilnych dla systemów Android i iOS (także dla Windows 10 Mobile). Jej ważnym atutem jest możliwość przygotowania wspólnego „rdzenia” aplikacji na te platformy, co bardzo ułatwia utrzymywanie aplikacji mobilnych i zmniejsza koszty.

Taka mnogość platform może być przytłaczająca, a dodajmy do tego jeszcze Unity, czyli system tworzenia gier w języku C#, który jest wspierany przez Microsoft i również korzysta z platformy .NET. Dobrą stroną jest to, że oprogramowanie dla wszystkich tych platform można przygotowywać w jednym języku. Przydatna byłaby jednak także możliwość łatwego przenoszenia między nimi kodu źródłowego, a nawet gotowych skompilowanych bibliotek. Stąd pomysł utworzenia **.NET Standard** (tabela 2.1). To nie jest kolejna platforma. To specyfikacja platform z rodziny .NET, włączając w to Mono i UWP. Nie można tworzyć aplikacji zgodnych z .NET Standard, można natomiast tworzyć takie biblioteki. Najnowsza wersja tej specyfikacji to 2.1. Jest z nią zgodna .NET Core 3.0, ale nie będzie już zgodnej z nią platformy .NET Framework. Natomiast w przypadku UWP i Unity takie wersje dopiero są zapowiadane.

TABELA 2.1. Zgodność standardu .NET Standard z poszczególnymi wersjami platform²

.NET Standard	1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	2.0	2.1
.NET Core	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	2.0	3.0
.NET Framework	4.5	4.5	4.5.1	4.6	4.6.1	4.6.1	4.6.1	4.6.1	nie ma i nie będzie
Mono	4.6	4.6	4.6	4.6	4.6	4.6	4.6	5.4	6.4
Xamarin.iOS	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.14	12.16
Xamarin.Mac	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.8	5.16
Xamarin.Android	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	8.0	10.0
UWP (wersja Windows)	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0.16299	10.0.16299	10.0.16299	jeszcze nie przygotowano
Unity	2018.1	2018.1	2018.1	2018.1	2018.1	2018.1	2018.1	2018.1	jeszcze nie przygotowano

² Źródło: <https://docs.microsoft.com/pl-pl/dotnet/standard/net-standard>.

Warto powiedzieć też kilka słów o języku C# i jego historii. Został zaprojektowany i jest rozwijany przez grupę programistów Microsoftu pod kierunkiem Andersa Hejlsberga. Był on wcześniej odpowiedzialny za kompilator Turbo Pascala, środowisko Delphi i bibliotekę VCL w firmie Borland, a od 1996 roku, już w Microsoftzie, za projekt J++, a potem C# i platformę .NET oraz TypeScript. Język C#, jeżeli brać pod uwagę jego słowa kluczowe i podstawową składnię, bez wątpienia należy do tej samej rodziny co języki C++ i Java. Jego dynamiczny rozwój spowodował jednak, że pojawiło się w nim ostatnio wiele nowych konstrukcji, wykraczających poza ramy ustalone przez standard języka C++. Najlepszymi przykładami są zapytania LINQ i używane w nich operatory lub wsparcie dla programowania asynchronicznego. Inne elementy języka były natomiast często wprowadzone w C# wcześniej niż w C++, czego dobrym przykładem są wyrażenia lambda. Rozpoczynając naukę języka C#, można więc bazować na znajomości innych języków, ale warto przygotować się również na nowości. Najnowsza wersja języka C# 8.0 implementowana jest w platformie .NET Core 3.0 (specyfikacja .NET Standard 2.1). Ostatnia wersja platformy .NET Framework 4.8 jest natomiast zgodna z C# 7.0.

Ważnym składnikiem technologii .NET Core jest środowisko uruchomieniowe **CoreCLR**, odpowiednik CLR w .NET Framework. Separuje ono aplikacje od warstwy systemu operacyjnego, co daje kilka istotnych korzyści. Przede wszystkim pozwala chronić stabilność systemu. Ponadto umożliwia wprowadzenie nowych mechanizmów, których nie oferuje sam system operacyjny. Najlepszym przykładem jest zarządzanie pamięcią. Korzyścią, którą chciałbym jednak podkreślić w szczególny sposób, jest wspomniana już wyżej przenaszalność. Platforma .NET Core jest dostępna nie tylko dla systemu Windows, ale również Linux i macOS.

Kod źródłowy C# aplikacji lub biblioteki nie jest kompilowany bezpośrednio do kodu maszynowego rozumianego przez procesor. Kompilacja jest dwustopniowa. W pierwszej fazie zostaje on skompilowany do kodu pośredniego, wspólnego dla wszystkich środowisk uruchomieniowych .NET Core, bez względu na system operacyjny i procesor. Ten kod jest czytelny dla środowiska uruchomieniowego CoreCLR. Druga faza to kompilacja kodu pośredniego przez CoreCLR za pomocą kompilatorów *just-in-time* (skrót JIT). Nie odbywa się ona bezpośrednio po pierwszej kompilacji, ani nawet na tym samym komputerze. Platforma .NET Core przeprowadza ją dopiero w momencie uruchamiania programu.

Nieco zamieszania może powodować fakt, że wynikiem pierwszej kompilacji kodu źródłowego C# aplikacji są pliki *.exe* (w .NET Core 3.0 i nowszych i we wszystkich wersjach tradycyjnej platformy .NET) lub *.dll* (do .NET Core 2.2). Mimo tego samego rozszerzenia i nagłówka rozpoczynającego się od „MZ” struktura tych plików jest zupełnie inna niż tradycyjnych plików wykonywalnych i bibliotek zawierających kod uruchamiany w platformie Win32 lub Win64. Zawierają one bowiem kod pośredni. Z punktu widzenia użytkownika, jeżeli tylko platforma .NET jest zainstalowana w systemie, nie ma to jednak większego znaczenia — po prostu uruchamia on program, klikając dwukrotnie plik *.exe* (od .NET Core 3.0). Jednak z punktu widzenia systemu operacyjnego różnica jest ogromna.

Pytania

1. Czym różni się .NET Framework od .NET Core? Sprawdź, jakie są ostatnie wersje tych platform.
2. Jakie są zalety środowiska uruchomieniowego, np. CoreCLR?
3. Czym jest .NET Standard?

PROGRAM PARTNERSKI

— GRUPY HELION —



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA
Helion 

Programistą być

Książka, którą trzymasz w ręku, to znakomity podręcznik do nauki programowania od podstaw. Autor, wieloletni wykładowca akademicki i nauczyciel studentów informatyki, proponuje naukę programowania w języku C#. To wybór nieprzypadkowy. C# jest nowoczesnym, obiektowym, stale rozwijanym i popularnym językiem, którym opiekuje się firma Microsoft. Dodatkowo — dzięki podobieństwu C# do innych często używanych języków z rodziny C, C++ i Java — wszystko, czego nauczysz się z podręcznika, możesz wykorzystać także do programowania w tych językach.

Zakres zagadnień omawianych w książce obejmuje:

- język programowania C# 6.0, w tym posługiwanie się zmiennymi, metodami, tablicami oraz kolekcjami danych z platform .NET i .NET Core
- podstawowe techniki programowania obiektowego
- różne formaty przechowywania i eksportu danych
- darmowe środowisko programistyczne Microsoft Visual Studio 2019 Community

Jeśli chcesz uczyć się programować od podstaw — to książka dla Ciebie. Jeśli znasz już podstawy, ale chcesz poznać C# oraz platformy .NET i .NET Core — to również dobry wybór.

Uwaga! Podręcznik zawiera ćwiczenia, w których krok po kroku opisano tworzenie aplikacji konsolowych w darmowym Visual Studio 2019 i omówiono ich kod, a także bogaty zestaw zadań do samodzielnego wykonania!

Helion 



helion.pl



HELION SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
helion@helion.pl

Sprawdź nasze szkolenia!



AKADEMIA IT & BUSINESS

HELIONSZKOLENIA.PL

KOD KORZYŚCI
Sięgnij po więcej! ▶



ISBN 978-83-283-1102-2



INFORMATYKA W NAJLEPSZYM WYDANIU

Cena: 119,00 zł