

Wydanie VI

C# 10 i .NET 6

dla programistów aplikacji wieloplatformowych

Twórz aplikacje, witryny WWW oraz serwisy sieciowe
za pomocą ASP.NET Core 6, Blazor i EF Core 6
w Visual Studio 2022 i Visual Studio Code

Mark J. Price



Helion 

Packt

Tytuł oryginału: C# 10 and .NET 6 - Modern Cross-Platform Development Build apps, websites, and services with ASP.NET Core 6, Blazor, and EF Core 6 using Visual Studio 2022 and Visual Studio Code, 6th Edition

Tłumaczenie: Wojciech Moch

ISBN: 978-83-283-9074-4

Copyright © Packt Publishing 2021. First published in the English language under the title 'C# 10 and .NET 6 - Modern Cross-Platform Development - Sixth Edition - (9781801077361)'.

Polish edition copyright © 2022 by Helion S.A.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

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 wydawca 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 wydawca nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<https://helion.pl/user/opinie/c10ne6>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Pliki z przykładami omawianymi w książce można znaleźć pod adresem:

<https://ftp.helion.pl/przyklady/c10ne6.zip>

Helion S.A.

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

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

Printed in Poland.

- Kup książkę
- Poleć książkę
- Oceń książkę

- Księgarnia internetowa
- Lubię to! » Nasza społeczność

Spis treści

O autorze	21
O recenzentach	22
Wstęp	23
Rozdział 1. Cześć, C#! Witaj, .NET!	29
Konfigurowanie środowiska programistycznego	31
Wybieranie narzędzia i typu aplikacji właściwych do nauki	31
Instalowanie na wielu platformach	34
Pobieranie i instalowanie Visual Studio 2022 dla Windows	35
Pobieranie i instalowanie Microsoft Visual Studio Code	36
Poznawanie .NET	39
Poznawanie .NET Framework	39
Poznawanie projektów Mono, Xamarin i Unity	40
Poznawanie .NET Core	40
Droga do jednej platformy .NET	41
Plany obsługi platformy .NET	42
Co się zmienia w nowoczesnym .NET?	44
Motywy kolorystyczne w nowoczesnym .NET	45
Poznawanie .NET Standard	45
Platformy .NET i narzędzia używane w tym wydaniu	46
Poznawanie języka IL	47
Porównanie technologii .NET	47
Tworzenie aplikacji konsoli za pomocą Visual Studio 2022	48
Zarządzanie wieloma projektami w Visual Studio 2022	48
Pisanie kodu za pomocą Visual Studio 2022	48
Kompilowanie i uruchamianie kodu w Visual Studio	50
Pisanie programów najwyższego poziomu	51
Dodawanie drugiego projektu w Visual Studio 2022	52

Tworzenie aplikacji konsoli za pomocą Visual Studio Code	54
Zarządzanie wieloma projektami w Visual Studio Code	55
Pisanie kodu za pomocą Visual Studio Code	55
Kompilowanie i uruchamianie kodu za pomocą polecenia dotnet	57
Dodawanie drugiego projektu w Visual Studio Code	58
Zarządzanie wieloma plikami za pomocą Visual Studio Code	60
Badanie kodu w interaktywnych notatnikach .NET	60
Tworzenie notatnika	60
Pisanie i uruchamianie kodu w notatniku	61
Zapisywanie notatnika	62
Dodawanie do notatnika składni Markdown i poleceń specjalnych	62
Uruchamianie kodu w wielu komórkach	64
Używanie interaktywnych notatników .NET do pisania kodu z tej książki	65
Przeglądanie folderów i plików projektów	65
Wspólne foldery i pliki	66
Kod w repozytorium GitHuba	66
Wkorzystywanie repozytorium GitHuba w tej książce	67
Pobieranie kodu rozwiązań z repozytorium GitHuba	67
Używanie systemu Git w Visual Studio Code	68
Gdzie znaleźć pomoc?	69
Przeglądanie dokumentacji Microsoftu	69
Uzyskiwanie pomocy dla narzędzia dotnet	69
Przeglądanie definicji typów i ich elementów	69
Poszukiwanie odpowiedzi na Stack Overflow	72
Poszukiwanie odpowiedzi za pomocą Google	72
Subskrybowanie blogów	73
Filmy Scotta Hanselmana	73
Praktyka i ćwiczenia	73
Ćwiczenie 1.1 — sprawdź swoją wiedzę	73
Ćwiczenie 1.2 — ćwicz C# gdzie się da	74
Ćwiczenie 1.3 — dalsza lektura	74
Podsumowanie	74
Rozdział 2. Mówimy w C#	76
Wprowadzenie do języka C#	76
Rozpoznawanie wersji oraz funkcji języka	77
Standardy języka C#	81
Odczytywanie wersji używanego kompilatora C#	81
Poznanie gramatyki i słownictwa języka C#	83
Wyświetlanie numeru wersji kompilatora	84
Gramatyka języka C#	85
Słownictwo języka C#	87
Porównanie języków programowania do języków ludzkich	88
Zmiana schematu kolorów składni języka C#	88
Pomoc przy pisaniu kodu	88
Importowanie przestrzeni nazw	89
Czasowniki jako metody	93
Rzeczowniki to typy, pola i zmienne	93
Ujawnienie wielkości słownika języka C#	94

Praca ze zmiennymi	96
Nazywanie zmiennych	96
Literały	97
Przechowywanie tekstu	97
Przechowywanie liczb	98
Przechowywanie liczb rzeczywistych	101
Przechowywanie wartości logicznych	104
Zapisywanie obiektów dowolnego typu	104
Przechowywanie typów dynamicznych	105
Deklarowanie zmiennych lokalnych	107
Odczytywanie i ustalanie domyślnych wartości typów	109
Zapisywanie wielu wartości w tablicy	110
Dokładniejsze poznawanie aplikacji konsoli	112
Wyświetlanie informacji dla użytkownika	112
Pobieranie danych od użytkownika	115
Uprozczone korzystanie z konsoli	116
Odczytywanie naciśnień klawiszy	117
Odczytywanie parametrów aplikacji konsoli	118
Ustalanie opcji za pomocą argumentów	120
Obsługiwanie platform nieobsługujących wybranych API	122
Praktyka i ćwiczenia	123
Ćwiczenie 2.1 — sprawdź swoją wiedzę	123
Ćwiczenie 2.2 — sprawdź swoją wiedzę o typach liczbowych	124
Ćwiczenie 2.3 — poznaj wielkości i zakresy liczb	124
Ćwiczenie 2.4 — dalsza lektura	125
Podsumowanie	125
Rozdział 3. Sterowanie przepływem i konwertowanie typów	126
Działania na zmiennych	126
Operatory jednoargumentowe	127
Dwuargumentowe operatory arytmetyczne	128
Operatory przypisania	129
Operatory logiczne	130
Warunkowe operatory logiczne	131
Operatory bitowe i operatory przesunięć	132
Operatory różne	134
Instrukcje wyboru	135
Instrukcja if	135
Dopasowywanie wzorców z instrukcją if	136
Instrukcja switch	137
Dopasowywanie wzorców z instrukcją switch	139
Upraszczenie instrukcji switch za pomocą wyrażeń switch	140
Instrukcje iteracji	141
Instrukcja while	141
Instrukcja do	142
Instrukcja for	143
Instrukcja foreach	143

Rzutowanie i konwertowanie między typami	144
Jawne i niejawne rzutowanie liczb	145
Używanie typu System.Convert	146
Zaokrąglanie liczb	147
Kontrolowanie sposobu zaokrąglania	148
Konwersja z dowolnego typu na ciąg znaków	149
Konwertowanie obiektu binarnego na ciąg znaków	149
Parsowanie ciągów znaków z liczbami, datami i czasem	150
Obsługa wyjątków	152
Instrukcja try	153
Wykrywanie przepełnień	157
Instrukcja checked	157
Instrukcja unchecked	158
Praktyka i ćwiczenia	159
Ćwiczenie 3.1 — sprawdź swoją wiedzę	159
Ćwiczenie 3.2 — pętle i przepełnienia	160
Ćwiczenie 3.3 — pętle i operatory	160
Ćwiczenie 3.4 — obsługa wyjątków	160
Ćwiczenie 3.5 — sprawdź swoją wiedzę o operatorach	161
Ćwiczenie 3.6 — dalsza lektura	161
Podsumowanie	162
Rozdział 4. Pisanie, debugowanie i testowanie funkcji	163
Tworzenie funkcji	163
Przykład z tabliczką mnożenia	164
Pisanie funkcji zwracającej wartość	166
Zamiana liczebników głównych na porządkowe	167
Rekurencyjne obliczanie silni	169
Dokumentowanie funkcji za pomocą komentarzy XML	172
Używanie wyrażań lambda w implementacji funkcji	173
Debugowanie tworzonego programu	175
Tworzenie aplikacji z celowym błędem	176
Tworzenie punktu przerwania	177
Pasek narzędzi debugowania	180
Okna debugowania	181
Krokowe wykonywanie kodu	181
Dostosowywanie punktów przerwania	183
Protokołowanie błędów	185
Dostępne opcje protokołowania	186
Wykorzystywanie typów Debug i Trace	186
Konfigurowanie obiektów nasłuchujących	188
Przełączanie poziomów śledzenia	189
Testy jednostkowe	194
Różne rodzaje testów	195
Tworzenie biblioteki klas wymagającej testowania	195
Tworzenie testów jednostkowych	197
Rzucanie i wychwytywanie wyjątków w funkcjach	199
Rozróżnienie błędów użycia i błędów wykonania	199
Wyjątki często rzucane w funkcjach	200

Czym jest stos wywołań?	201
Gdzie należy wychwytywać wyjątki?	203
Ponowne rzucanie wyjątku	203
Implementowanie wzorca tester-wykonawca	205
Praktyka i ćwiczenia	206
Ćwiczenie 4.1 — sprawdź swoją wiedzę	206
Ćwiczenie 4.2 — tworzenie funkcji z wykorzystaniem debugowania i testów jednostkowych	207
Ćwiczenie 4.3 — dalsza lektura	207
Podsumowanie	208
Rozdział 5. Tworzenie własnych typów w programowaniu obiektowym	209
Programowanie obiektowe	210
Tworzenie bibliotek klas	211
Tworzenie biblioteki klas	211
Definiowanie klasy	212
Elementy klasy	213
Tworzenie obiektów	214
Importowanie przestrzeni nazw	215
Poznanie obiektów	215
Przechowywanie danych w polach	217
Definiowanie pól	217
Modyfikatory dostępu	217
Ustalanie i wypisywanie wartości pól	218
Zapisywanie wartości za pomocą słowa kluczowego enum	219
Przechowywanie wielu wartości w typie enum	220
Zapisywanie wielu wartości za pomocą kolekcji	222
Kolekcje generyczne	222
Tworzenie pól statycznych	223
Tworzenie stałych pól	224
Tworzenie pól tylko do odczytu	225
Inicjowanie pól w konstruktorach	226
Tworzenie i wywoływanie metod	227
Zwracanie wartości z metody	227
Łączenie wielu wartości za pomocą krotki	228
Sterowanie przekazywaniem parametrów	232
Przeciążanie metod	232
Parametry opcjonalne i nazywane	233
Sposoby przekazywania parametrów	235
Zwracanie wartości ze słowem kluczowym ref	236
Dzielenie klas na części	236
Kontrola dostępu za pomocą właściwości i indeksów	237
Definiowanie właściwości tylko do odczytu	237
Definiowanie właściwości z możliwością przypisania	239
Wymaganie podania wartości właściwości przy tworzeniu obiektu	240
Definiowanie indeksów	241
Dopasowywanie wzorców z obiektami	242
Tworzenie i używanie biblioteki klas .NET 6	242
Definiowanie listy pasażerów	242
Rozszerzenia dopasowywania wzorców w C# 9 i nowszych	244

Praca z rekordami	245
Właściwości wyłącznie inicjalizowane	245
Rekordy	246
Pozycyjne elementy danych w rekordach	247
Praktyka i ćwiczenia	248
Ćwiczenie 5.1 — sprawdź swoją wiedzę	248
Ćwiczenie 5.2 — dalsza lektura	248
Podsumowanie	248
Rozdział 6. Implementowanie interfejsów i dziedziczenie klas	249
Konfigurowanie biblioteki klas i aplikacji konsoli	250
Więcej informacji o metodach	251
Implementowanie działań w metodzie	251
Implementowanie działań za pomocą operatora	253
Definiowanie funkcji lokalnych	254
Wywoływanie i obsługa zdarzeń	255
Wywoływanie metod za pomocą delegatów	255
Definiowanie i obsługa delegatów	257
Definiowanie i obsługiwanie zdarzeń	258
Wykorzystywanie typów generycznych	259
Praca z typami niegenerycznymi	259
Praca z typami generycznymi	260
Implementowanie interfejsów	261
Typowe interfejsy	262
Porównywanie obiektów podczas sortowania	262
Porównywanie obiektów za pomocą osobnej klasy	265
Jawne i niejawne implementowanie interfejsów	266
Definiowanie interfejsów z domyślnymi implementacjami	267
Zarządzanie pamięcią za pomocą typów referencyjnych i typów wartości	268
Definiowanie typów referencyjnych i typów wartości	269
Sposób przechowywania w pamięci typów referencyjnych i typów wartości	270
Równość typów	271
Definiowanie typu kategorii struct	272
Praca z typami record struct	273
Zwalnianie niezarządzanych zasobów	273
Wymuszanie wywołania metody Dispose	275
Praca z wartościami null	276
Przekształcanie typu wartości w typ nullable	276
Poznawanie nullable typów referencyjnych	277
Włączanie nullable i non-nullable typów referencyjnych	278
Deklarowanie non-nullable zmiennych i parametrów	278
Sprawdzanie wartości null	280
Dziedziczenie klas	281
Rozbudowywanie klasy	282
Ukrywanie elementów	282
Pokrywanie elementów klasy	283
Dziedziczenie po klasach abstrakcyjnych	284
Blokowanie dziedziczenia i pokrywania	286
Polimorfizm	286

Rzutowanie w ramach hierarchii dziedziczenia	288
Rzutowanie niejawne	288
Rzutowanie jawne	288
Obsługa wyjątków rzutowania	289
Dziedziczenie i rozbudowywanie typów .NET	290
Dziedziczenie po wyjątku	291
Rozszerzanie typów, po których nie można dziedziczyć	292
Stosowanie analizatorów, aby tworzyć lepszy kod	294
Ukrywanie komunikatów o ostrzeżeniach	296
Praktyka i ćwiczenia	300
Ćwiczenie 6.1 — sprawdź swoją wiedzę	300
Ćwiczenie 6.2 — tworzenie hierarchii dziedziczenia	300
Ćwiczenie 6.3 — dalsza lektura	301
Podsumowanie	301
Rozdział 7. Poznawanie typów .NET	302
Wprowadzenie do .NET 6	302
.NET Core 1.0	304
.NET Core 1.1	304
.NET Core 2.0	304
.NET Core 2.1	304
.NET Core 2.2	305
.NET Core 3.0	305
.NET Core 3.1	305
.NET 5.0	305
.NET 6.0	306
Poprawki wydajności między .NET Core 2.0 a .NET 5	306
Sprawdzanie dostępności aktualizacji .NET SDK	307
Zestawy i przestrzenie nazw	307
Zestawy, pakiety i przestrzenie nazw	308
Poznawanie pakietów SDK dla projektów .NET	309
Przestrzenie nazw i typy w zestawach	309
Pakiety NuGet	310
Czym są frameworki?	310
Importowanie przestrzeni nazw w celu użycia typu	311
Związki słów kluczowych języka C# z typami .NET	311
Odwzorowywanie aliasów języka C# na typy .NET	312
Wieloplatformowe współdzielenie kodu z bibliotekami klas .NET Standard	314
Domyślne ustawienia bibliotek klas w różnych wersjach SDK	315
Tworzenie biblioteki klas .NET Standard 2.0	316
Kontrolowanie wersji .NET SDK	317
Publikowanie własnych aplikacji	318
Tworzenie aplikacji konsoli do publikacji	319
Poznawanie polecenia dotnet	320
Pobieranie informacji na temat platformy .NET i jej środowiska	320
Zarządzanie projektami	322
Publikowanie samodzielnej aplikacji	322
Publikowanie aplikacji jednoplikowej	324
Zmniejszanie wielkości aplikacji	325

Dekompilowanie zestawów	326
Dekompilowanie za pomocą rozszerzenia ILSpy w Visual Studio 2022	327
Dekompilowanie za pomocą rozszerzenia ILSpy w Visual Studio Code	328
Nie, nie można zablokować możliwości dekompilowania	331
Przygotowywanie własnych pakietów NuGet	333
Dodawanie odwołania do pakietu	333
Tworzenie pakietu dla NuGet	334
Przeszukiwanie pakietów NuGet	338
Testowanie pakietu	339
Przenoszenie kodu z .NET Framework do .NET Core	340
Co można przenieść?	340
Co należy przenieść?	341
Różnice między .NET Framework i nowoczesnym .NET	341
Korzystanie z programu .NET Portability Analyzer	342
Asystent uaktualniania programu .NET	342
Używanie bibliotek spoza .NET	342
Praca z proponowanymi funkcjami	344
Wymaganie proponowanych funkcji	345
Włączanie proponowanych funkcji	345
Matematyka typów generycznych	346
Praktyka i ćwiczenia	346
Ćwiczenie 7.1 — sprawdź swoją wiedzę	346
Ćwiczenie 7.2 — dalsza lektura	347
Ćwiczenie 7.3 — PowerShell	347
Podsumowanie	347
Rozdział 8. Używanie typów .NET	348
Praca z liczbami	348
Praca z wielkimi liczbami całkowitymi	349
Praca z liczbami zespolonymi	350
Kwaterniony	351
Praca z tekstem	351
Odczytywanie długości ciągu znaków	351
Odczytywanie znaków z ciągu	352
Dzielenie ciągu znaków	352
Pobieranie części ciągu znaków	353
Poszukiwanie tekstu w ciągu	353
Inne elementy klasy string	354
Wydajne tworzenie ciągów znaków	355
Praca z datami i czasem	356
Definiowanie wartości daty i czasu	356
Globalizacja dla zapisu daty i czasu	358
Praca z samą datą lub samym czasem	360
Dopasowywanie wzorców za pomocą wyrażeń regularnych	360
Kontrolowanie cyfr wprowadzonych jako tekst	361
Poprawianie wydajności wyrażeń regularnych	362
Składnia wyrażenia regularnego	362
Przykłady wyrażeń regularnych	363
Dzielenie złożonych ciągów znaków rozdzielanych przecinkami	364

Praca z kolekcjami	365
Wspólne funkcje wszystkich kolekcji	366
Poprawianie wydajności przez zdefiniowanie pojemności kolekcji	367
Poznananie kolekcji	368
Praca z listami	372
Praca ze słownikami	373
Praca z kolejkami	374
Sortowanie kolekcji	377
Używanie specjalizowanych kolekcji	378
Używanie kolekcji niezmiennych	378
Dobre praktyki w pracy z kolekcjami	379
Praca z typem Span, indeksami i zakresami	380
Wydajne korzystanie z pamięci za pomocą typu Span	380
Określanie pozycji za pomocą typu Index	380
Definiowanie zakresów za pomocą typu Range	381
Używanie indeksów i zakresów	381
Praca z zasobami sieciowymi	382
Praca z adresami URI, serwerami DNS i adresami IP	383
Pingowanie serwera	384
Praca z refleksją i atrybutami	385
Numery wersji zestawów	386
Odczytywanie metadanych zestawu	386
Tworzenie własnych atrybutów	388
Inne możliwości refleksji	391
Praca z obrazami	391
Internacjonalizacja kodu	393
Wykrywanie i zmienianie bieżącej kultury	393
Praktyka i ćwiczenia	396
Ćwiczenie 8.1 — sprawdź swoją wiedzę	396
Ćwiczenie 8.2 — wyrażenia regularne	396
Ćwiczenie 8.3 — metody rozszerzające	396
Ćwiczenie 8.4 — dalsza lektura	397
Podsumowanie	397
Rozdział 9. Praca z plikami, strumieniami i serializacją	398
Praca z systemem plików	398
Obsługa środowisk i systemów plików na wielu platformach	399
Obsługa napędów	401
Praca z katalogami	402
Praca z plikami	403
Praca ze ścieżkami	405
Odczytywanie informacji o pliku	405
Zarządzanie plikami	407
Odczytywanie i zapisywanie w strumieniach	407
Strumień abstrakcyjne i konkretne	408
Praca ze strumieniami tekstowymi	410
Praca ze strumieniami XML	411
Zwalnianie zasobów plików	413
Strumień kompresujący	415
Kompresowanie za pomocą algorytmu Brotli	417

Kodowanie tekstu	419
Kodowanie ciągu znaków jako tablicy bajtów	420
Kodowanie i dekodowanie tekstu w plikach	422
Serializacja obiektów	423
Serializacja do formatu XML	423
Generowanie kompaktowej struktury XML	426
Deserializacja danych z formatu XML	427
Serializowanie do formatu JSON	428
Wydajne przetwarzanie danych w formacie JSON	429
Kontrolowane przetwarzanie danych JSON	430
Nowe metody rozszerzające, które ułatwiają pracę z odpowiedziami HTTP	433
Przenoszenie kodu z biblioteki Newtonsoft do nowej biblioteki	433
Praktyka i ćwiczenia	433
Ćwiczenie 9.1 — sprawdź swoją wiedzę	433
Ćwiczenie 9.2 — serializowanie do formatu XML	434
Ćwiczenie 9.3 — dalsza lektura	435
Podsumowanie	435
Rozdział 10. Praca z bazami danych przy użyciu Entity Framework Core	436
Nowoczesne bazy danych	436
Czym jest Entity Framework?	437
Entity Framework Core	437
Tworzenie aplikacji konsoli do pracy z EF Core	438
Używanie przykładowej relacyjnej bazy danych	438
Używanie Microsoft SQL Server w systemie Windows	439
Tworzenie przykładowej bazy danych Northwind dla SQL Server	441
Zarządzanie przykładową bazą danych Northwind w eksploratorze serwera	442
Używanie SQLite	443
Tworzenie przykładowej bazy danych Northwind na serwerze SQLite	444
Zarządzanie przykładową bazą danych Northwind za pomocą SQLiteStudio	445
Konfigurowanie EF Core	446
Wybieranie dostawcy danych EF Core	446
Łączenie z bazą danych	447
Definiowanie klasy kontekstu bazy danych Northwind	448
Definiowanie modeli EF Core	450
Konwencje w EF Core	450
Atrybuty EF Core	451
Płynne API EF Core	452
Tworzenie modelu w EF Core	453
Dodawanie tabel do klasy kontekstu bazy danych Northwind	456
Konfigurowanie narzędzia dotnet-ef	457
Tworzenie modeli na podstawie istniejącej bazy danych	458
Konfigurowanie konwencji	462
Zapytania do modelu EF Core	462
Filtrowanie dołączanych encji	464
Filtrowanie i sortowanie produktów	466
Pobieranie generowanych instrukcji SQL	467
Protokołowanie w EF Core	468

Dopasowywanie wzorców za pomocą instrukcji Like	472
Definiowanie globalnych filtrów	474
Wzorce ładowania w EF Core	475
Chętne ładowanie encji	475
Włączenie leniwego ładowania	476
Jawne ładowanie encji	477
Manipulowanie danymi w EF Core	479
Wstawianie encji	479
Aktualizowanie encji	481
Usuwanie encji	482
Grupowanie kontekstów baz danych	483
Transakcje	483
Sterowanie transakcjami za pomocą poziomów izolacji	484
Jawne definiowanie transakcji	484
Modele Code First w EF Core	485
Migracje	491
Praktyka i ćwiczenia	491
Ćwiczenie 10.1 — sprawdź swoją wiedzę	492
Ćwiczenie 10.2 — eksportowanie danych z wykorzystaniem różnych formatów serializacji	492
Ćwiczenie 10.3 — dalsza lektura	492
Ćwiczenie 10.4 — poznawanie baz danych NoSQL	493
Podsumowanie	493
Rozdział 11. Odczytywanie danych i manipulowanie nimi za pomocą LINQ	494
Tworzenie wyrażeń LINQ	494
Z czego składa się LINQ?	495
Rozbudowa sekwencji za pomocą klas wyliczeniowych	495
Filtrowanie encji za pomocą metody Where	499
Korzystanie z metody nazwanej	501
Upraszczenie kodu przez usunięcie jawnego tworzenia delegata	501
Korzystanie z wyrażenia lambda	502
Sortowanie encji	502
Deklarowanie zapytania za pomocą słowa kluczowego var lub określonego typu	503
Filtrowanie według typu	504
Praca ze zbiorami	505
Używanie LINQ z EF Core	507
Tworzenie modelu danych EF Core	508
Filtrowanie i sortowanie sekwencji	510
Projekcje sekwencji na nowe typy	512
Łączenie i grupowanie	513
Agregowanie sekwencji	517
Upiększanie składni	518
Używanie wielu wątków w równoległych zapytaniach LINQ	519
Tworzenie aplikacji korzystającej z wielu wątków	519
Tworzenie własnych metod rozszerzających dla LINQ	522
Próba użycia nowych metod rozszerzających	524
Próba użycia metod Mediana i Dominanta	525

Praca z LINQ to XML	526
Generowanie danych XML za pomocą LINQ to XML	526
Odczytywanie danych XML za pomocą LINQ to XML	527
Praktyka i ćwiczenia	528
Ćwiczenie 11.1 — sprawdź swoją wiedzę	528
Ćwiczenie 11.2 — zapytania LINQ	529
Ćwiczenie 11.3 — dalsza lektura	529
Podsumowanie	529
Rozdział 12. Poprawianie wydajności i skalowalności za pomocą wielozadaniowości	530
<hr/>	
Procesy, wątki i zadania	530
Monitorowanie wydajności i wykorzystania zasobów	531
Ocena wydajności typów	532
Monitorowanie wydajności i zużycia pamięci	533
Pomiar wydajności pracy z ciągami znaków	536
Monitorowanie wydajności i zużycia pamięci za pomocą biblioteki Benchmark.NET	537
Asynchroniczne uruchamianie zadań	540
Synchroniczne uruchamianie wielu operacji	541
Asynchroniczne uruchamianie wielu operacji z wykorzystaniem zadań	542
Oczekiwanie na zadania	543
Kontynuowanie pracy w innym zadaniu	545
Zadania zagnieżdżone i potomne	546
Tworzenie obiektów typu Task dla innych obiektów	547
Synchronizowanie dostępu do wspólnych zasobów	549
Używanie wspólnego zasobu w wielu wątkach	549
Nakładanie na zasoby wzajemnie wykluczającej blokady	551
Synchronizowanie zdarzeń	554
Tworzenie operacji atomowych	554
Stosowanie innych rodzajów synchronizacji	555
Słowa kluczowe async i await	556
Poprawianie reakcji aplikacji konsoli	556
Poprawianie reakcji aplikacji z interfejsem graficznym	557
Poprawianie skalowalności aplikacji i serwisów WWW	561
Często używane typy umożliwiające pracę wielowątkową	562
Instrukcja await w bloku catch	562
Praca ze strumieniami asynchronicznymi	562
Praktyka i ćwiczenia	563
Ćwiczenie 12.1 — sprawdź swoją wiedzę	564
Ćwiczenie 12.2 — dalsza lektura	564
Podsumowanie	564
Rozdział 13. Praktyczne aplikacje w języku C# i w .NET	565
<hr/>	
Modele aplikacji w C# i w .NET	566
Tworzenie stron WWW za pomocą ASP.NET Core	566
Tworzenie serwisów sieciowych	568

Tworzenie aplikacji mobilnych i stacjonarnych	569
Alternatywy dla .NET MAUI	570
Nowe funkcje w ASP.NET Core	571
ASP.NET Core 1.0	571
ASP.NET Core 1.1	571
ASP.NET Core 2.0	571
ASP.NET Core 2.1	571
ASP.NET Core 2.2	572
ASP.NET Core 3.0	572
ASP.NET Core 3.1	573
Blazor WebAssembly 3.2	573
ASP.NET Core 5.0	573
ASP.NET Core 6.0	574
Tworzenie aplikacji stacjonarnych dla systemów Windows	574
Starsze platformy aplikacji dla systemów Windows	574
Możliwości obsługi starszych platform Windows w nowoczesnym .NET	576
Struktury projektów	576
Struktura projektów w rozwiązaniu lub przestrzeni roboczej	576
Używanie innych szablonów projektów	578
Instalowanie dodatkowych pakietów szablonów	578
Tworzenie modelu danych dla bazy danych Northwind	579
Tworzenie biblioteki klas dla modelu encji Northwind	580
Tworzenie biblioteki klas modelu encji dla SQL Server	588
Praktyka i ćwiczenia	590
Ćwiczenie 13.1 — sprawdź swoją wiedzę	590
Ćwiczenie 13.2 — dalsza lektura	591
Podsumowanie	591
Rozdział 14. Tworzenie witryn WWW przy użyciu ASP.NET Core Razor Pages	592
Tworzenie w sieci WWW	592
Protokół HTTP	593
Używanie Google Chrome do wykonywania żądań HTTP	595
Tworzenie oprogramowania dla sieci WWW po stronie klienta	597
ASP.NET Core	598
Klasyczna ASP.NET kontra ASP.NET Core	599
Tworzenie pustego projektu ASP.NET Core	599
Testowanie i zabezpieczanie witryny	601
Kontrola środowiska hostingowego	606
Rozdzielanie konfiguracji serwisu i potoku	608
Włączanie plików statycznych	610
Technologia Razor Pages	612
Włączanie technologii Razor Pages	612
Definiowanie strony Razor	613
Używanie wspólnego układu w wielu stronach Razor	614
Używanie plików code-behind w stronach Razor	617
Używanie Entity Framework Core z ASP.NET Core	619
Konfigurowanie Entity Framework Core jako serwisu	619
Manipulowanie danymi na stronach Razor	622
Wstrzykiwanie zależnego serwisu na stronę Razor	623

Używanie bibliotek klas Razor	624
Tworzenie biblioteki klas Razor	624
Wyłączanie kompaktowych folderów w Visual Studio Code	625
Implementowanie funkcji pracowników za pomocą EF Core	626
Implementowanie widoku cząstkowego do wyświetlania danych pracownika	628
Używanie i testowanie biblioteki klas Razor	629
Konfigurowanie serwisów i potoku obsługi żądań HTTP	629
Routowanie punktów końcowych	630
Przeglądanie konfiguracji routowania punktów końcowych w naszym projekcie	631
Podsumowanie najważniejszych metod rozszerzających oprogramowania pośredniego	634
Wizualizacja potoku HTTP	635
Implementowanie oprogramowania pośredniego jako anonimowego delegata	636
Praktyka i ćwiczenia	638
Ćwiczenie 14.1 — sprawdź swoją wiedzę	638
Ćwiczenie 14.2 — tworzenie witryny obsługującej dane	638
Ćwiczenie 14.3 — zastępowanie aplikacji konsoli stronami WWW	638
Ćwiczenie 14.4 — dalsza lektura	639
Podsumowanie	639
Rozdział 15. Tworzenie aplikacji WWW przy użyciu ASP.NET Core MVC	640
Konfigurowanie witryny ASP.NET Core MVC	640
Tworzenie witryny ASP.NET Core MVC	641
Tworzenie bazy danych uwierzytelniania na serwerze SQL Server LocalDB	643
Przeglądanie domyślnej witryny ASP.NET Core MVC	643
Przegląd szablonu projektu ASP.NET Core MVC	645
Sprawdzanie bazy danych ASP.NET Core Identity	647
Poznanie mechanizmów ASP.NET Core MVC	648
Rozruch ASP.NET Core	648
Czym jest domyślna ścieżka?	651
Kontrolery i akcje	652
Konwencja wyszukiwania ścieżek widoku	655
Protokołowanie	655
Czym są filtry?	657
Modele encji i widoków	662
Widoki	665
Dostosowywanie witryny ASP.NET Core MVC	668
Definiowanie własnych stylów	668
Konfigurowanie obrazków dla kategorii	668
Poznanie składni stron Razor	669
Definiowanie typu dla widoku	670
Testowanie zmienionej strony startowej	672
Przekazywanie parametrów przy użyciu wartości ścieżki	673
Wiązanie modeli	675
Sprawdzanie poprawności modelu	679
Poznanie pomocniczych metod widoku	682
Odczytywanie danych z bazy i używanie szablonów wyświetlania	684
Poprawianie skalowalności za pomocą asynchronicznych zadań	687
Przygotowanie asynchronicznych metod akcji kontrolera	687

Praktyka i ćwiczenia	688
Ćwiczenie 15.1 — sprawdź swoją wiedzę	689
Ćwiczenie 15.2 — implementowanie wzorca MVC w tworzonej stronie danych kategorii	689
Ćwiczenie 15.3 — poprawianie skalowalności przez poznawanie i implementowanie asynchronicznych metod akcji	690
Ćwiczenie 15.4 — testy jednostkowe dla kontrolerów	690
Ćwiczenie 15.5 — dalsza lektura	690
Podsumowanie	690
Rozdział 16. Tworzenie i używanie serwisów sieciowych	691
Tworzenie serwisów w technologii ASP.NET Core Web API	691
Skróty stosowane w serwisach sieciowych	692
Żądania i odpowiedzi HTTP w Web API	693
Tworzenie projektu ASP.NET Core Web API	696
Sprawdzanie funkcji serwisu sieciowego	698
Tworzenie serwisu internetowego dla bazy danych Northwind	700
Tworzenie repozytorium danych dla encji	701
Implementowanie kontrolera Web API	705
Konfigurowanie repozytorium klientów i kontrolera Web API	706
Podawanie szczegółów problemu	711
Kontrola nad serializacją XML	711
Dokumentowanie i testowanie serwisów	712
Testowanie żądań GET za pomocą przeglądarki	712
Testowanie żądań HTTP za pomocą rozszerzenia REST Client	714
Włączanie narzędzia Swagger	717
Testowanie żądań w narzędziu SwaggerUI	719
Włączanie protokołowania HTTP	723
Używanie serwisu za pomocą klientów HTTP	725
Klasa HttpClient	725
Konfigurowanie klientów HTTP za pomocą klasy HttpClientFactory	725
Pobieranie w kontrolerze listy klientów w formacie JSON	726
Włączanie funkcji CORS	728
Implementowanie zaawansowanych funkcji	730
Implementowanie API Health Check	730
Implementowanie konwencji i analizatorów Open API	731
Implementowanie obsługi błędów przejściowych	732
Dodawanie zabezpieczających nagłówek HTTP	732
Tworzenie serwisów sieciowych używających minimalnego API	734
Tworzenie serwisu pogodowego z minimalnym API	735
Testowanie minimalnego serwisu pogodowego	736
Dodawanie prognozy pogody do głównej strony witryny Northwind	736
Praktyka i ćwiczenia	739
Ćwiczenie 16.1 — sprawdź swoją wiedzę	739
Ćwiczenie 16.2 — ćwiczenia w tworzeniu i usuwaniu klientów za pomocą HttpClient	740
Ćwiczenie 16.3 — dalsza lektura	740
Podsumowanie	740

Rozdział 17. Tworzenie interfejsów użytkownika w technologii Blazor	741
Technologia Blazor	742
JavaScript i podobne	742
Silverlight — C# i .NET w formie wtyczki	742
WebAssembly — podstawa technologii Blazor	742
Różne modele hostowania komponentów Blazora	743
Omówienie komponentów tworzonych za pomocą Blazora	744
Czym różnią się Blazor i Razor?	745
Porównanie szablonów projektów Blazor	745
Przeglądanie szablonu projektu Blazor Server	746
Routowanie do komponentów stronicowych Blazora	751
Uruchamianie szablonu projektu Blazor Server	754
Przeglądanie szablonu projektu Blazor WebAssembly	756
Tworzenie komponentów za pomocą Blazor Server	759
Definiowanie i testowanie prostego komponentu	760
Przekształcanie komponentu w routowalny komponent stronicowy	761
Dodawanie encji do komponentu	762
Tworzenie abstrakcji serwisu dla komponentu Blazora	765
Definiowanie formularzy za pomocą komponentu EditForm	767
Tworzenie i używanie komponentu formularza danych klienta	768
Testowanie komponentu formularza danych klienta	771
Tworzenie komponentów za pomocą Blazor WebAssembly	772
Konfigurowanie serwera dla projektu Blazor WebAssembly	772
Konfigurowanie klienta aplikacji Blazor WebAssembly	775
Testowanie komponentów i serwisu Blazor WebAssembly	778
Usprawnianie aplikacji tworzonych za pomocą Blazor WebAssembly	779
Włączanie funkcji Blazor WebAssembly AOT	780
Obsługa aplikacji PWA	781
Analizator zgodności przeglądarki dla aplikacji Blazor WebAssembly	783
Współdzielenie komponentów Blazora w bibliotece klas	784
Współpraca ze skryptami JavaScriptu	786
Biblioteki komponentów Blazora	789
Praktyka i ćwiczenia	789
Ćwiczenie 17.1 — sprawdź swoją wiedzę	789
Ćwiczenie 17.2 — przygotowanie komponentu tabliczki mnożenia	790
Ćwiczenie 17.3 — przygotowanie elementu nawigowania według krajów	790
Ćwiczenie 17.4 — dalsza lektura	790
Podsumowanie	790
Odpowiedzi na pytania z testów	791
Rozdział 1. Cześć, C#! Witaj, .NET!	791
Rozdział 2. Mówimy w C#	793
Ćwiczenie 2.1 — sprawdź swoją wiedzę	793
Ćwiczenie 2.2 — sprawdź swoją wiedzę o typach liczbowych	794
Rozdział 3. Sterowanie przepływem i konwertowanie typów	795
Ćwiczenie 3.1 — sprawdź swoją wiedzę	795
Ćwiczenie 3.2 — pętle i przepelnienia	796
Ćwiczenie 3.5 — sprawdź swoją wiedzę o operatorach	797

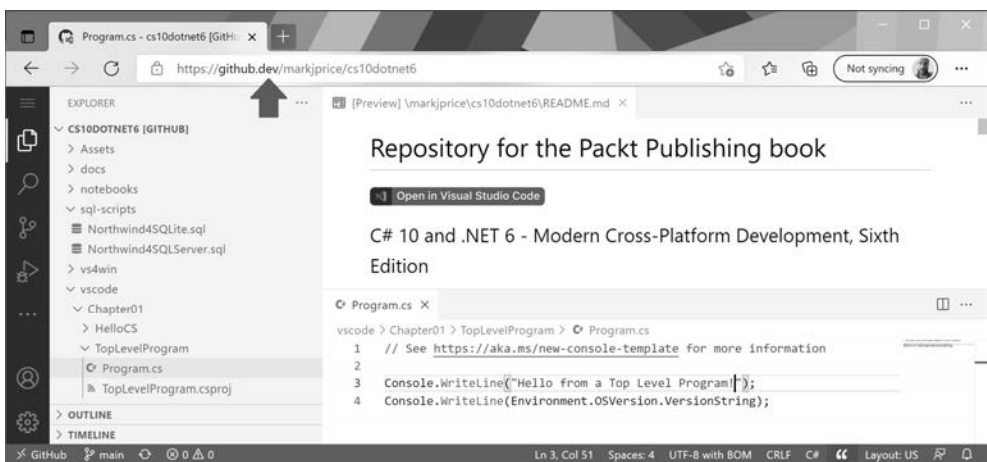
Rozdział 4. Pisanie, debugowanie i testowanie funkcji	797
Rozdział 5. Tworzenie własnych typów w programowaniu obiektowym	798
Rozdział 6. Implementowanie interfejsów i dziedziczenie klas	800
Rozdział 7. Poznawanie typów .NET	801
Rozdział 8. Używanie typów .NET	802
Rozdział 9. Praca z plikami, strumieniami i serializacją	804
Rozdział 10. Praca z bazami danych przy użyciu Entity Framework Core	805
Rozdział 11. Odczytywanie danych i manipulowanie nimi za pomocą LINQ	807
Rozdział 12. Poprawianie wydajności i skalowalności za pomocą wielozadaniowości	809
Rozdział 13. Praktyczne aplikacje w C# i .NET	810
Rozdział 14. Tworzenie witryn WWW przy użyciu ASP.NET Core Razor Pages	810
Rozdział 15. Tworzenie aplikacji WWW przy użyciu ASP.NET Core MVC	813
Rozdział 16. Tworzenie i używanie serwisów sieciowych	815
Rozdział 17. Tworzenie interfejsów użytkownika w technologii Blazor	817
Epilog	820
Następne kroki Twojej podróży w świecie C# i .NET	820
Poprawianie swoich umiejętności za pomocą wskazówek projektowych	820
Z których książek uczyć się dalej?	821
Opóźnienie .NET MAUI	821
Następne wydanie tej książki	822
Powodzenia!	822

Cześć, C#! Witaj, .NET!

W pierwszym rozdziale zajmiemy się przygotowaniem środowiska programistycznego i przedstawimy podobieństwa i różnice pomiędzy nowoczesnymi środowiskami .NET, takimi jak .NET Core, .NET Framework, Mono, Xamarin i .NET Standard. Przygotujemy tu najprostszą z możliwych aplikację napisaną w języku C# 10 i działającą w środowisku .NET 6. Będziemy przy tym używać różnych edytorów kodu i poznamy kilka dobrych miejsc do szukania pomocy.

Całość kodu źródłowego prezentowanego w tej książce, w tym wszystkie projekty aplikacji, znajdziesz pod adresem <https://github.com/markjprice/cs10dotnet6>. Z kolei spolonizowaną wersję kodu możesz pobrać pod adresem <https://ftp.helion.pl/przyklady/c10ne6.zip>.

Jeżeli w podanym adresie serwisu GitHub zmienisz domenę *.com* na *.dev*, to umieścisz repozytorium kodu w edytorze Visual Studio Code for Web (zobacz rysunek 1.1).



Rysunek 1.1. Edytor Visual Studio Code for Web z repozytorium GitHuba dla tej książki

To doskonałe rozwiązanie wspomagające pracę z tradycyjnym edytorem kodu nad zadaniami z tej książki. Umożliwia łatwe porównanie kodu z obu rozwiązań i w razie potrzeby skopiowanie wybranych części.

W tekście książki będę używał pojęcia **nowoczesne .NET**, które oznacza .NET 6 i jego poprzednika .NET 5, wywodzące się z platformy .NET Core. Z kolei terminu **stare .NET** będę używał zbiorczo, odnosząc się do platform .NET Framework, Mono, Xamarin i .NET Standard. Nowoczesne .NET jest środowiskiem łączącym te starsze platformy i standardy.

Po pierwszym rozdziale książkę można podzielić na trzy części: pierwszą — poświęconą gramatyce i słownictwu języka C#, drugą — opisującą typy danych w .NET używane do tworzenia aplikacji i trzecią — przytaczającą przykłady typowych aplikacji wieloplatformowych, które można tworzyć w języku C# i na platformie .NET.

Większość ludzi uczy się złożonych rzeczy przez powtarzanie widzianych już akcji, a nie przez czytanie wyczerpujących opisów teoretycznych. Dlatego nie będę tu objaśniał każdego użytego słowa kluczowego i kroku. Chodzi o to, żeby nauczyć Cię pisania kodu, budowania aplikacji i uruchamiania jej.

Nie musisz od razu znać wszystkich zawyłych szczegółów. Będzie to coś, co przyjdzie z czasem, gdy zaczniesz tworzyć własne aplikacje i wykraczać poza to, czego może Cię nauczyć jakakolwiek książka.

Przywołując słowa Samuela Johnsona, autora słownika języka angielskiego z 1755 r., najpewniej popełniłem tu „kilka błędów oraz sporych absurdów, od których nie jest wolna żadna praca tej wielkości”. Biorę na siebie pełną odpowiedzialność za te błędy, mając nadzieję, że docenisz moje starania podczas pisania książki o szybko rozwijających się technologiach, takich jak C# i .NET, oraz aplikacjach, które możesz za ich pomocą zbudować.

W tym rozdziale zostaną omówione następujące zagadnienia:

- konfigurowanie środowiska programistycznego;
- poznawanie .NET;
- tworzenie aplikacji konsoli za pomocą Visual Studio 2022;
- tworzenie aplikacji konsoli za pomocą Visual Studio Code;
- używanie interaktywnych notatników .NET do sprawdzania działania kodu;
- przeglądanie folderów i plików wchodzących w skład projektu;
- obsługa kodu źródłowego z wykorzystaniem platformy GitHub;
- szukanie pomocy.

Konfigurowanie środowiska programistycznego

Zanim zaczniemy programować, trzeba wybrać **zintegrowane środowisko programistyczne** (ang. *Integrated Development Environment* — IDE), którego częścią jest edytor kodu dla języka C#. Microsoft udostępnia małą rodzinę takich środowisk:

- Visual Studio 2022 dla Windows,
- Visual Studio 2022 dla Mac,
- Visual Studio Code dla Windowsa, Maca i Linuksa,
- GitHub Codespaces.

Inne firmy również oferują własne edytory kodu C#, czego przykładem może być JetBrains Rider.

Wybieranie narzędzia i typu aplikacji właściwych do nauki

Czy istnieje najlepsze narzędzie i najlepszy rodzaj aplikacji do nauki języka C# i platformy .NET?

Podczas nauki najlepszym narzędziem jest takie, które wspomaga przy pisaniu kodu i konfigurowaniu, a jednocześnie nie ukrywa mechanizmów języka. Środowiska z graficznym interfejsem użytkownika są bardzo łatwe w obsłudze, ale czy wiesz, co właściwie robią one w tle? W tym przypadku prostszy edytor kodu, który pozostawia Ci większą kontrolę, a jednocześnie pomaga przy pisaniu kodu będzie najlepszym narzędziem do nauki.

Po tym wstępie można twierdzić, że najlepszym narzędziem jest to, z którym już wcześniej pracowaliśmy, albo to, którego będzie używał Twój zespół w codziennej pracy. Z tego powodu kolejne zadania zawarte w niniejszej książce możesz wykonywać w swoim własnym edytorze kodu C# (lub środowisku IDE). Do wyboru masz Visual Studio Code, Visual Studio dla Windows, Visual Studio dla Mac, a nawet JetBrains Rider.

W trzecim wydaniu tej książki w każdym zadaniu podawałem dokładne instrukcje zarówno dla Visual Studio dla Windows, jak i dla Visual Studio Code. Niestety sprawiało to, że tekst stawał się zagnatwany. W tym wydaniu podaję dokładne instrukcje wykonania działań w obu edytorach kodu C#, ale jedynie w projektach realizowanych w rozdziale 1. W kolejnych rozdziałach będę podawał tylko nazwy projektów oraz ogólne instrukcje do wykonania w wybranym przez Ciebie edytorze kodu.

Najlepszym rodzajem aplikacji przy uczeniu się mechanizmów języka C# oraz wielu bibliotek .NET jest aplikacja, która nie rozprasza dodatkowym, niepotrzebnym kodem. Na przykład nie ma potrzeby tworzenia całej aplikacji graficznej dla systemu Windows tylko po to, żeby nauczyć się posługiwać instrukcją `switch`.

Z tego powodu uważam, że najlepszą metodą uczenia się języka C# i platformy .NET jest tworzenie aplikacji konsoli, co będziemy robić w rozdziałach od 1. do 12. W kolejnych rozdziałach, od 13. do 19., będziemy tworzyć witryny WWW, serwisy sieciowe oraz aplikacje graficzne i mobilne.

Zalety i wady stosowania interaktywnych notatników .NET

Kolejną zaletą Visual Studio Code jest możliwość skorzystania z rozszerzenia interaktywnych notatników .NET (.NET Interactive Notebooks). To rozszerzenie daje łatwy i bezpieczny dostęp do miejsca, w którym można pisać i testować działanie wycinków kodu. Umożliwia ono tworzenie pliku notatnika łączącego w sobie komórki tekstu z formatowaniem Markdown i z kodem C# lub innych języków, takich jak PowerShell, F# lub SQL (do pracy z bazami danych).

Niestety interaktywne notatniki .NET mają też kilka ograniczeń:

- Nie mogą pobierać danych od użytkownika, na przykład nie pozwalają na użycie metod `ReadLine` lub `ReadKey`.
- Nie można przekazywać do nich żadnych argumentów.
- Nie pozwalają definiować własnych przestrzeni nazw.
- Nie udostępniają żadnych narzędzi do debugowania kodu (choć takie narzędzia mają się pojawić w przyszłości).

Programowanie na wielu platformach przy użyciu Visual Studio Code

Najnowocześniejsze i najlżejsze IDE, jakie mamy do wyboru, i jedyne, które w rodzinie Microsoftu jest wieloplatformowe, to Microsoft Visual Studio Code. Działa ono w wielu różnych systemach operacyjnych, takich jak Windows, macOS, oraz w wielu wariantach Linuksa, np. Red Hat Enterprise Linux (RHEL) albo Ubuntu.

Visual Studio Code to dobry wybór przy tworzeniu nowoczesnego programowania międzyplatformowego, ponieważ ma obszerny i wciąż rosnący zestaw rozszerzeń obsługujących wiele języków oprócz C#.

Jednocześnie jest lekkim i wieloplatformowym narzędziem, dzięki czemu można je instalować na wszystkich platformach, na których będą wdrażane Twoje aplikacje, co usprawnia naprawianie błędów lub wykonywanie innych działań. Visual Studio Code sprawia, że programista może korzystać z wieloplatformowego edytora kodu, aby za jego pomocą tworzyć wieloplatformowe aplikacje.

Visual Studio Code ma wiele funkcji wspomagających tworzenie aplikacji dla sieci WWW, ale aktualnie nie ma tak dobrze rozwiniętych funkcji ułatwiających budowanie aplikacji mobilnych i dla komputerów stacjonarnych.

Visual Studio Code może działać również na procesorach ARM, dzięki czemu można z niego korzystać na komputerach Apple Silicon albo Raspberry Pi.

Visual Studio Code jest aktualnie najpopularniejszym środowiskiem IDE. W ankiecie przeprowadzonej przez serwis StackOverflow w 2021 roku do jego używania przyznało się ponad 70% programistów.

Tworzenie systemów chmurowych w GitHub Codespaces

GitHub Codespaces jest doskonale skonfigurowanym środowiskiem programistycznym bazującym na Visual Studio Code, które można przekształcić w środowisko uruchamiane w chmurze z dostępem poprzez dowolną przeglądarkę. Obsługuje ono repozytoria Gita i rozszerzenia, a dodatkowo udostępnia interfejs wiersza poleceń, umożliwiając edytowanie, uruchamianie i testowanie kodu z dowolnego urządzenia.

Tworzenie aplikacji z wykorzystaniem Visual Studio dla komputerów Mac

Microsoft Visual Studio 2022 dla Mac pozwala tworzyć większość rodzajów aplikacji, w tym aplikacje konsoli, witryny WWW, serwisy sieciowe, aplikacje dla komputerów stacjonarnych i dla urządzeń mobilnych.

Aby tworzyć oprogramowanie dla systemów operacyjnych firmy Apple, takich jak iOS (dla iPhone'a i iPada), trzeba mieć dostępny system macOS i środowisko Xcode.

Tworzenie aplikacji za pomocą Visual Studio

Microsoft Visual Studio 2022 dla Windows umożliwia tworzenie większości rodzajów aplikacji, w tym aplikacje konsoli, witryny WWW, serwisy sieciowe, aplikacje dla komputerów stacjonarnych i dla urządzeń mobilnych. Co prawda można używać Visual Studio 2022 w połączeniu z rozszerzeniami Xamarin, aby tworzyć wieloplatformowe aplikacje mobilne, ale do ich skompilowania potrzebny jest system macOS i środowisko Xcode.

Visual Studio działa tylko w systemie Windows w wersji 7 SP1 lub nowszej. Dodatkowo, trzeba je uruchomić w systemie Windows 10 lub Windows 11, aby tworzyć aplikacje **Universal Windows Platform (UWP)** instalowane za pomocą Microsoft Store i uruchamiane w wydzielonej piaskownicy.

Jakich narzędzi używałem?

Do pisania i testowania kodu prezentowanego w tej książce wykorzystywałem następujący sprzęt:

- laptop HP Spectre (z procesorem Intel),
- komputer Apple Silicon Mini (z procesorem M1),
- komputer Raspberry Pi 400 (z procesorem ARM v8).

Podczas pracy używałem też następującego oprogramowania:

- Visual Studio Code działające w systemie:
 - macOS na komputerze Apple Silicon Mini (z procesorem M1),
 - Windows 10 na laptopie HP Spectre (z procesorem Intel),
 - Ubuntu 64 na komputerze Raspberry Pi 400.
- Visual Studio 2022 dla Windows działające w systemie:
 - Windows 10 na laptopie HP Spectre (z procesorem Intel).
- Visual Studio 2022 dla Mac działające w systemie:
 - macOS na komputerze Apple Silicon Mini (z procesorem M1).

Mam nadzieję, że również masz dostęp do różnego sprzętu i oprogramowania, ponieważ poznawanie różnic między platformami pozwoli poznać wyzwania związane z tworzeniem oprogramowania. Pamiętaj jednak, że dowolna z wymienionych wyżej kombinacji całkowicie wystarcza do zgłębiania podstaw języka C# i platformy .NET oraz metod budowania praktycznych aplikacji i witryn WWW.

Więcej informacji

Dodatkowe informacje na temat pisania kodu w języku C# na komputerze Raspberry Pi 400 z systemem Ubuntu Desktop 64 znajdziesz w napisanym przeze mnie artykule dostępnym pod adresem <https://github.com/markjprice/cs9dotnet5-extras/blob/main/raspberry-pi-ubuntu64/README.md>.

Instalowanie na wielu platformach

Wybór IDE i systemu operacyjnego na potrzeby tworzenia oprogramowania nie ogranicza nam możliwości instalowania go na innych platformach.

.NET 6 pozwala zainstalować oprogramowanie na następujących platformach:

- **Windows:** 7 SP1 i nowsze, Windows 10 w wersji 1607 lub nowszy, w tym Windows 11. Windows Server 2012 R2 SP1 i nowsze, Nano Server w wersji 1809 lub nowszej.
- **Mac:** macOS Mojave (wersja 10.14) i nowsza.
- **Linux:** Alpine Linux 3.13 lub nowszy. CentOS 7 lub nowszy. Debian 10 lub nowszy. Fedora 32 lub nowszy. openSUSE 15 lub nowszy. RHEL 7 i nowszy. SUSE Enterprise Linux 12 SP2 lub nowszy. Ubuntu 16.04, 18.04, 20.04 lub nowszy.
- **Android:** API 21 lub nowszy.
- **iOS:** 10 lub nowszy.

Wprowadzenie obsługi systemów Windows ARM64 w platformie .NET 5 sprawiło, że możemy tworzyć i instalować oprogramowanie na urządzeniach Windows ARM, takich jak Microsoft Surface Pro X. Okazuje się jednak, że praca na komputerze Apple Mac M1 z wykorzystaniem systemu Parallels i maszyny wirtualnej Windows 10 ARM jest dwa razy szybsza!

Pobieranie i instalowanie Visual Studio 2022 dla Windows

Wielu zawodowych programistów pracujących z technologiami Microsoftu w swojej codziennej pracy używa Visual Studio 2022 dla Windows. Nawet jeżeli do wykonywania zadań z tej książki używasz Visual Studio Code, to i tak zalecam Ci zapoznanie się z Visual Studio 2022.

Jeżeli nie masz komputera z systemem Windows, to możesz pominąć ten punkt i przejść do następnego, w którym zajmiemy się pobieraniem i instalowaniem Visual Studio Code w systemach macOS i Linux.

W październiku 2014 roku Microsoft udostępnił bezpłatną edycję Visual Studio dla Windows, której używać mogą studenci, osoby rozwijające projekty o otwartych źródłach oraz osoby prywatne. Ten wariant edytora nazywa się Community Edition. Do pracy z tą książką możesz wykorzystywać dowolny wariant Visual Studio. Jeżeli nie masz go jeszcze zainstalowanego w systemie, to możesz zrobić to teraz.

1. Z adresu <https://visualstudio.microsoft.com/downloads/> pobierz instalator Visual Studio 2022 w wersji 17 lub nowszej.
2. Uruchom instalator.
3. W karcie *Workloads* zaznacz następujące opcje:
 - *ASP.NET and web development*
 - *Azure development*
 - *.NET desktop development*
 - *Desktop development with C++*
 - *Universal Windows Platform development*
 - *Mobile development with .NET*
4. Na karcie *Individual components*, w sekcji *Code tools*, zaznacz następujące opcje:
 - *Class Designer*
 - *Git for Windows*
 - *PreEmptive Protection - Dotfuscator*
5. Jeżeli chcesz używać spolszczonej wersji Visual Studio, na karcie *Language packs* wybierz opcję *Polish*.
6. Kliknij przycisk *Install* i czekaj, aż instalator pobierze wybrane komponenty i je zainstaluje.
7. Po zakończeniu instalacji kliknij przycisk *Launch*.
8. Przy pierwszym uruchomieniu Visual Studio program poprosi Cię o zalogowanie się. Jeżeli masz już konto Microsoftu, możesz użyć go w tym miejscu. Jeżeli nie masz jeszcze konta, możesz je utworzyć pod adresem <https://signup.live.com>.
9. Przy pierwszym uruchomieniu Visual Studio program poprosi Cię o skonfigurowanie swojego środowiska. W sekcji *Development Settings*

wybierz pozycję *Visual C#*, natomiast z listy schematów kolorystyki możesz wybrać najbardziej odpowiadający Ci schemat. Ja lubię używać schematu *Blue*.

10. Jeżeli chcesz dostosować skróty klawiszowe, to wybierz z menu pozycję *Tools/Options...*, a w otwartym oknie wybierz sekcję *Keyboard*.
11. Jeżeli chcesz zmienić język Visual Studio na polski, to wybierz z menu pozycję *Tools/Options...*, w otwartym oknie wybierz sekcję *Environment/International Settings*, a z listy *Language* wybierz pozycję *Polski*. Zmiana języka zostanie wprowadzona po ponownym uruchomieniu Visual Studio.

Skróty klawiszowe w Microsoft Visual Studio dla Windows

W tej książce staram się unikać podawania skrótów klawiszowych, ponieważ można je bardzo łatwo zmienić. Jeżeli takie skróty są jednakowe w wielu różnych edytorach kodu, to będę je prezentował w tekście książki. Jeżeli chcesz przejrzeć i zmienić skróty klawiszowe w swoim edytorze, możesz to zrobić zgodnie z instrukcjami dostępnymi pod adresem <https://docs.microsoft.com/pl-pl/visualstudio/ide/identifying-and-customizing-keyboard-shortcuts-in-visual-studio>.

Pobieranie i instalowanie Microsoft Visual Studio Code

Edytor Visual Studio Code bardzo się rozwinął w ciągu kilku ostatnich lat, co przełożyło się na ciągle rosnącą popularność. Dla odważnych, którzy chcą cały czas testować najnowsze rozwiązania, dostępne są wydania z linii Insider, zawierające codzienne kompilacje nowych wersji edytora.

Nawet jeżeli planujesz pracować wyłącznie z Visual Studio 2022 dla Windows, polecam zainstalować Visual Studio Code i spróbować wykonać z jego pomocą zadania z tego rozdziału. Potem możesz zdecydować, czy chcesz dalej używać tego edytora, czy w pozostałej części książki wolisz pracować z Visual Studio 2022.

Jesteśmy już gotowi do pobrania i zainstalowania Visual Studio Code, rozszerzenia dla języka C#, .NET Interactive Notebooks oraz pakietu .NET SDK.

1. Pobierz i zainstaluj Visual Studio Code w wydaniu stabilnym albo z kanału Insiders, korzystając z adresu <https://code.visualstudio.com>.

Więcej informacji

Jeżeli potrzebujesz pomocy przy instalowaniu Visual Studio Code, możesz przeczytać oficjalny poradnik instalowania dostępny pod adresem <https://code.visualstudio.com/docs/setup/setup-overview>.

2. Pobierz i zainstaluj pakiet .NET SDK w wersji 3.1, 5.0 i 6.0, korzystając z adresu <https://www.microsoft.com/net/download>.

Więcej informacji

Aby nauczyć się w pełni panować nad pakietami .NET SDK, musimy zainstalować kilka wersji. .NET Core 3.1, .NET 5.0 i .NET 6.0 to najaktualniejsze wersje SDK. Można je bezpiecznie instalować w systemie obok siebie. W dalszej części tej książki nauczysz się wybierać wersję SDK potrzebną przy tworzeniu swojego projektu.

3. Aby zainstalować rozszerzenie dla języka C#, musisz najpierw uruchomić aplikację Visual Studio Code.
4. W Visual Studio Code kliknij ikonę *Extensions* albo wybierz z menu pozycję *View/Extensions*.
5. Rozszerzenie C# jest jednym z najpopularniejszych, dlatego powinno być widoczne na samym szczycie listy. Możesz też wprowadzić tekst C# w okienku wyszukiwania.
6. Kliknij przycisk *Install* i poczekaj na pobranie i zainstalowanie niezbędnych pakietów.
7. W polu wyszukiwania wpisz tekst `.NET Interactive`, aby znaleźć rozszerzenie *.NET Interactive Notebooks*.
8. Kliknij przycisk *Install* i poczekaj na pobranie i zainstalowanie rozszerzenia.

Instalowanie innych rozszerzeń

W kolejnych rozdziałach tej książki będziemy korzystać z większej liczby rozszerzeń. Jeżeli chcesz zainstalować je już teraz, to możesz posilkować się listą zamieszczoną w poniższej tabeli.

Rozszerzenie	Opis
C# for Visual Studio Code (firmy OmniSharp) ms-dotnettools.csharp	Obsługa edytowania kodu C#, kolorowanie składni, IntelliSense, Idź do definicji, Znajdź wszystkie odwołania, obsługa debugowania w .NET Core (CoreCLR) oraz obsługa plików <i>csproj</i> w systemach Windows, macOS i Linux.
.NET Interactive Notebooks ms-dotnettools.dotnet-interactive- vscode	Dodaje obsługę funkcji .NET Interactive do notatnika Visual Studio Code. Ma własną zależność od rozszerzenia Jupyter (<code>ms-toolsai.jupyter</code>).
MSBuild project tools tinytoy.msbuild-project-tools	Udostępnia funkcję IntelliSense w plikach projektów MSBuild, w tym automatyczne uzupełnianie elementów <code><PackageReference></code> .
REST Client humao.rest-client	Wysyłanie żądań HTTP i przeglądanie odpowiedzi bezpośrednio w Visual Studio Code.
ILSpy .NET Decompiler icsharpcode.ilsby-vscode	Dekompilacja zestawów MSIL. Obsługuje nowoczesne .NET, .NET Framework, .NET Core oraz .NET Standard.

Rozszerzenie	Opis
Azure Functions dla Visual Studio Code <code>ms-azuretools.vscodex-azurefunctions</code>	Tworzenie, debugowanie, zarządzanie i instalowanie aplikacji bezserwerowych bezpośrednio z VS Code. Ma zależności od rozszerzeń Azure Account (<code>ms-vscode.azure-account</code>) i Azure Resources (<code>ms-azuretools.vscodex-azureresourcegroups</code>).
GitHub Repositories <code>github.remotehub</code>	Przeglądanie, wyszukiwanie, edytowanie i tworzenie commitów w dowolnym zdalnym repozytorium GitHuba bezpośrednio z Visual Studio Code.
SQL Server (mssql) dla Visual Studio Code <code>ms-mssql.mssql</code>	Bogaty zbiór funkcji przeznaczonych do pracy z bazami danych MS SQL Server, Azure SQL Database i SQL Data Warehouse.
Protobuf 3 support dla Visual Studio Code <code>zxh404.vscodex-protobuf3</code>	Kolorowanie i sprawdzanie poprawności składni, wycinki kodu, uzupełnianie i formatowanie kodu, dopasowywanie nawiasów i komentowanie wierszy i bloków kodu.

Rozpoznawanie wersji programu Microsoft Visual Studio Code

Co miesiąc (no prawie) firma Microsoft wydaje nową wersję programu Visual Studio Code, a jeszcze częściej pojawiają się wersje naprawiające błędy. I tak:

- Wersja 1.59 to wydanie z sierpnia 2021 r.
- Wersja 1.39.1 to wydanie poprawkowe z sierpnia 2021 r.

Wersja użyta w tej książce to 1.59, jednak wersja Visual Studio Code jest tu mniej ważna niż wersja rozszerzenia **C# for Visual Studio Code**, które zainstalowaliśmy wcześniej.

Chociaż rozszerzenie dla języka C# nie jest wymagane, zapewnia ono funkcję IntelliSense, a także funkcje w nawigacji po kodzie oraz funkcję debugowania, więc jest to coś, co z pewnością warto zainstalować.

Skróty klawiszowe w Visual Studio Code

W tej książce będę unikał prezentowania skrótów klawiszowych używanych do wykonywania takich zadań jak tworzenie nowego pliku, ponieważ są one zwykle inne w poszczególnych systemach operacyjnych. Będę jednak podawał skróty klawiszowe w sytuacjach wymagających wielokrotnego naciśnięcia danego klawisza, na przykład podczas debugowania. Ten rodzaj skrótów klawiszowych jest też raczej niezmienny, niezależnie od systemu operacyjnego.

Jeżeli chcesz zmienić skróty klawiszowe używane w Twoim Visual Studio Code, możesz to zrobić zgodnie z instrukcjami dostępnymi pod adresem <https://code.visualstudio.com/docs/get-started/keybindings>.

Dobrze jest pobrać sobie plik PDF z listą skrótów klawiszowych właściwych dla Twojego systemu operacyjnego:

- **Windows:** <https://code.visualstudio.com/shortcuts/keyboard-shortcuts-windows.pdf>.
- **macOS:** <https://code.visualstudio.com/shortcuts/keyboard-shortcuts-macos.pdf>.
- **Linux:** <https://code.visualstudio.com/shortcuts/keyboard-shortcuts-linux.pdf>.

Poznawanie .NET

.NET 6, .NET Core, .NET Framework i Xamarin są powiązаныmi ze sobą platformami programistycznymi, których programiści mogą używać do tworzenia aplikacji i usług. W tym podrozdziale spróbuję przedstawić pokrótce każdy z tych wariantów platformy .NET.

Poznawanie .NET Framework

.NET Framework jest platformą programistyczną, w skład której wchodzi środowisko wykonawcze **CLR** (ang. *Common Language Runtime*) zajmujące się wykonywaniem kodu programów, a także biblioteka klas **BCL** (ang. *Base Class Library*), która udostępnia aplikacjom szeroki zakres różnorodnych klas.

Microsoft zaprojektował .NET Framework w taki sposób, żeby zachować możliwość pracy wieloplatformowej, ale jednocześnie całość swoich prac prowadził tak, żeby ta platforma najlepiej działała w systemie Windows.

Od wersji 4.5.2 .NET Framework stała się oficjalnie składnikiem systemu Windows. Platforma jest zainstalowana na miliardach komputerów, zatem nie powinno się w niej wprowadzać wielkich zmian. Problemy mogą powodować nawet poprawki błędów, dlatego całość nie jest zbyt często aktualizowana.

Od wersji .NET Framework 4.0 wszystkie aplikacje dla komputerów napisane na bazie .NET Framework korzystają z tej samej wersji środowiska CLR oraz z bibliotek zgromadzonych w globalnym zbiorze **GAC** (ang. *Global Assembly Cache*). Może to powodować różnorakie problemy, jeżeli dana aplikacja wymaga do działania konkretnej wersji biblioteki.

Dobra praktyka

Praktycznie rzecz biorąc, .NET Framework jest platformą schodzącą, przeznaczoną wyłącznie dla systemów Windows. Nie powinno się już tworzyć korzystających z niej aplikacji.

Poznanie projektów Mono, Xamarin i Unity

Powstała też niezależna implementacja platformy .NET, o nazwie **Mono**. Jest ona implementacją wieloplatformową, ale pozostaje daleko w tyle za oficjalną implementacją platformy .NET Framework.

Projekt Mono znalazł swoją niszę, stając się bazą dla platformy mobilnej **Xamarin** oraz różnych wieloplatformowych systemów do programowania gier, takich jak **Unity**.

Microsoft wykupił platformę Xamarin w 2016 r. i teraz rozpowszechnia to, co było bardzo drogim pakietem, jako bezpłatny dodatek do Visual Studio. Istniejące wcześniej Xamarin Studio, które pozwalało na tworzenie wyłącznie aplikacji mobilnych, Microsoft przemianował na Visual Studio for Mac i dodał do niego możliwość tworzenia innych rodzajów aplikacji. W wersji Visual Studio for Mac 2022 zastąpiono dotychczasowy edytor, pochodzący z Xamarin Studio, tym znanym z Visual Studio dla systemów Windows, aby ujednoczyć sposób pracy i wydajność wszystkich narzędzi. Visual Studio 2022 dla Mac został też napisany od nowa, tak aby był w pełni aplikacją dla systemu macOS ze zwiększoną stabilnością i możliwością wykorzystania technologii wspomagających wbudowanych w ten system operacyjny.

Poznanie .NET Core

Żyjemy w świecie realizującym ideę wieloplatformowości. Nowoczesne metody tworzenia oprogramowania dla urządzeń mobilnych i dla chmury sprawiły, że Windows stracił na znaczeniu jako system operacyjny. W związku z tym Microsoft intensywnie pracuje nad tym, żeby poluzować związki łączące platformę .NET z systemami Windows. Podczas ponownego projektowania środowiska .NET w sposób rzeczywiście wieloplatformowy Microsoft skorzystał z tej okazji, żeby przebudować platformę, usuwając z niej te ważne elementy, które dzisiaj nie są już uznawane za podstawowe.

Nowy produkt otrzymał nazwę .NET Core, a jego podstawami stały się wieloplatformowa implementacja środowiska CLR o nazwie CoreCLR oraz odchudzona biblioteka klas, która otrzymała nazwę CoreFX.

Scott Hunter — odpowiedzialny za platformę .NET menedżer programu Microsoft Partner Director — powiedział: „Czterdzieści procent naszych klientów .NET Core to programiści wdrażający się dopiero w platformę. Tego właśnie tutaj chcemy. Chcemy pozyskać nowych ludzi”.

.NET Core rozwija się bardzo szybko, a dzięki temu, że może być instalowana razem z aplikacją, zyskujemy pewność, że tak często wprowadzane zmiany nie będą miały wpływu na pozostałe aplikacje napisane w .NET Core działające na tym samym komputerze. Usprawnienia, jakie Microsoft wprowadza do .NET Core, nie mogą niestety zostać przeniesione do .NET Framework.

Droga do jednej platformy .NET

Na konferencji Microsoft Build w maju 2020 roku zespół rozwijający platformę .NET ogłosił, że plany unifikacji platformy .NET zostaną opóźnione. Poinformowano, że .NET 5.0 pojawi się 10 listopada 2020 roku i będzie unifikacją wszystkich platform .NET z wyjątkiem platformy mobilnej. Dopiero w listopadzie 2021 roku platforma mobilna również stanie się częścią zunifikowanej platformy .NET 6.0.

.NET Core zostało przemianowane na .NET. Dodatkowo numeracja kolejnych wersji pomija numer 4, aby uniknąć mylenia tej platformy z .NET Framework 4.x. Microsoft zamierza co roku wydawać kolejne wersje .NET w każdym listopadzie, podobnie jak Apple wydaje kolejne wersje systemu iOS, udostępniając je zawsze we wrześniu.

W poniższej tabeli podaję, kiedy zostały udostępnione poszczególne wersje .NET Core oraz plan Microsoftu opisujący przyszłe wydania platformy:

Wersja	Data wydania	Wydanie	Opublikowano
.NET Core RC1	listopad 2015	Pierwsze	marzec 2016
.NET Core 1.0	czerwiec 2016		
.NET Core 1.1	listopad 2016		
.NET Core 1.0.4 i .NET Core 1.1.1	marzec 2017	Drugie	marzec 2017
.NET Core 2.0	sierpień 2017		
.NET Core for UWP jako część aktualizacji Windows 10 Fall Creators Update	październik 2017	Trzecie	listopad 2017
.NET Core 2.1	maj 2018		
.NET Core 2.2	grudzień 2018		
.NET Core 3.0 (Current)	wrzesień 2019	Czwarte	październik 2019
.NET Core 3.1 (LTS)	listopad 2019		
.NET 5.0 (Current)	listopad 2020	Piąte	listopad 2020
.NET 6.0 (LTS)	listopad 2021	Szóste	listopad 2021
.NET 7.0 (Current)	listopad 2022	Siódme	listopad 2022
.NET 8.0 (LTS)	listopad 2023	Ósme	listopad 2023

Częścią .NET Core 3.1 była też technologia Blazor Server przeznaczona do tworzenia komponentów dla sieci WWW. Firma Microsoft chciała też dołączyć do tego wydania technologię Blazor WebAssembly, ale została ona opóźniona. Ostatecznie znalazła się w opcjonalnym dodatku dla .NET Core 3.1. Wspominam o tym tutaj, ponieważ ten dodatek otrzymał numer wersji 3.2, aby odróżnić go od wersji LTS, jaką było wydanie .NET Core 3.1.

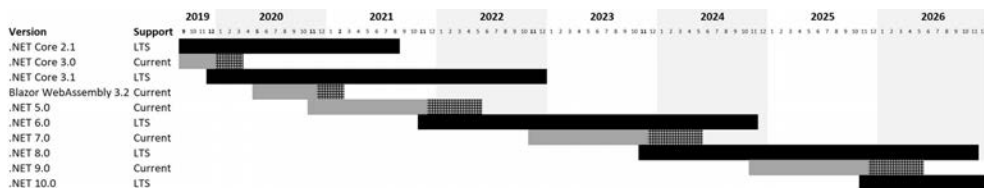
Plany obsługi platformy .NET

Wersje platformy .NET oznaczane są jako **Current** albo **LTS** (ang. *Long-Term Support* — długoterminowa obsługa). Oba oznaczenia wyjaśniam poniżej:

- **LTS.** Te wydania uznaje się za stabilne i nie będą one wymagały wielu poprawek w czasie swojego życia. Warto je stosować w aplikacjach, które raczej nie będą często aktualizowane. Wydania LTS mają otrzymywać aktualizacje do trzech lat od oficjalnego wydania albo do roku po pojawieniu się następnego wydania LTS, zależnie, co będzie dłuższym terminem.
- **Current.** Te wydania udostępniają funkcje, które mogą zostać zmienione w wyniku reakcji użytkowników. Świetnie nadają się do stosowania przy aktywnie rozwijanych aplikacjach, gdyż umożliwiają dostęp do najnowszych usprawnień środowiska. Każde z pomniejszych wydań jest aktualizowane jeszcze przez sześć miesięcy po pojawieniu się nowszego wydania albo do 18 miesięcy od jej udostępnienia.

Oba rodzaje wydań w czasie swojego życia otrzymują wszystkie poprawki związane z bezpieczeństwem i stabilnością systemu. Obsługa tych wydań wymaga jednak, żeby na bieżąco instalować wszystkie pojawiające się poprawki. Na przykład, jeżeli system działa z wersją 1.0, a pojawiła się wersja 1.0.1, to konieczne jest jak najszybsze zainstalowanie wersji 1.0.1.

Aby móc lepiej wybrać między wydaniem Current a LTS, dobrze jest przyrzeć się diagramowi z rysunku 1.2. W tym diagramie czarne paski reprezentują 3-letnie wydania LTS, natomiast szare paski opisują wydania Current, w których ciemniejsza część oznacza okres 6 miesięcy aktualizacji po wydaniu nowszej wersji.



Rysunek 1.2. Diagram aktualizacji różnych wersji .NET

Na przykład jeżeli projekt powstał przy użyciu .NET Core 3.0 w grudniu 2019 roku, czyli w czasie gdy Microsoft wydał już .NET Core 3.1, to projekt musi zostać zaktualizowany do .NET Core 3.1 najpóźniej w marcu 2020 roku. (Przed pojawieniem się .NET 5.0 okres obsługi wydań Current wynosił tylko 3 miesiące.)

Jeżeli potrzebujesz dłuższej obsługi wydań, to dzisiaj możesz wybrać .NET 6.0 i korzystać z niego aż do pojawienia się .NET 8.0, nawet jeśli w międzyczasie Microsoft udostępni wydanie .NET 7.0. Po prostu .NET 7.0 będzie wydaniem z linii Current, co oznacza, że jego obsługa zostanie zakończona przed zakończeniem okresu obsługi wersji .NET 6.0. Pamiętaj jednak, że nawet w przypadku wersji LTS musisz aktualizować środowisko wersjami poprawkowymi, takimi jak 6.0.1.

Wszystkie wersje .NET Core i nowoczesnego .NET osiągnęły już koniec swojego okresu obsługi, z wyjątkiem następujących:

- .NET 5.0 — okres obsługi zakończy się w maju 2022 roku.
- .NET Core 3.1 — okres obsługi zakończy się w grudniu 2022 roku.
- .NET 6.0 — okres obsługi zakończy się w listopadzie 2024 roku.

Rozpoznawanie wersji .NET Runtime i .NET SDK

Numeracja wersji środowiska wykonawczego .NET Runtime jest zgodna z semantycznym schematem numerów wersji, a zatem zmiana głównego numeru oznacza poważną zmianę w środowisku, zmiana pobocznego numeru oznacza dodanie nowych funkcji, a zmiana numeru poprawkowego oznacza usunięcie błędów.

Numeracja wersji .NET SDK nie zachowuje semantycznego schematu numerów wersji. Główny i podoczny numer są dopasowane do wersji .NET Runtime, natomiast numer poprawkowy nadawany jest zgodnie ze schematem oznaczającym główne i mniejsze wersje SDK.

Przykłady tej numeracji możesz zobaczyć w poniższej tabeli:

Zmiana	.NET Runtime	.NET SDK
Wydanie początkowe	6.0.0	6.0.100
Poprawki w SDK	6.0.0	6.0.101
Poprawki w Runtime i SDK	6.0.1	6.0.102
Nowa funkcja w SDK	6.0.1	6.0.200

Usuwanie starszych wersji .NET

Aktualizacje .NET Runtime są zawsze zgodne z głównymi wersjami, takimi jak 6.x, natomiast aktualizacje wydań .NET SDK zachowują możliwość obsługi aplikacji kompilowanych dla poprzednich wersji tego samego środowiska wykonawczego. Pozwala to zatem usunąć starsze wersje.

Aby sprawdzić, jakie wersje SDK i Runtime są zainstalowane w Twoim systemie, możesz posłużyć się następującymi poleceniami:

- `dotnet --list-sdks`
- `dotnet --list-runtimes`

W systemie Windows możesz skorzystać z sekcji *Aplikacje i funkcje* w oknie ustawień systemu, aby usunąć niepotrzebne wersje .NET SDK. W systemie macOS lub Windows możesz też użyć narzędzia `dotnet-core-uninstall`, które jednak nie jest instalowane domyślnie.

Na przykład podczas pisania tej książki co miesiąc korzystałem z następującego polecenia:

```
dotnet-core-uninstall remove --all-previews-but-latest --sdk
```

Co się zmienia w nowoczesnym .NET?

Nowoczesne .NET jest zdecydowanie lepiej podzielone na moduły w porównaniu do starego .NET Framework, który jest rozwiązaniem praktycznie monolitycznym. Jest projektem o otwartych źródłach i Microsoft ciągle publikuje decyzje na temat wprowadzanych zmian i usprawnień. Firma wkłada wiele wysiłków w poprawianie i usprawnianie nowoczesnego .NET.

Nowoczesne .NET jest znacznie mniejsze od aktualnej wersji .NET Framework, ponieważ zostało z niej usuniętych wiele starszych elementów oraz tych związanych z konkretną platformą. Na przykład biblioteki **Windows Forms** i **Windows Presentation Foundation (WPF)** można wykorzystać do tworzenia aplikacji z graficznym interfejsem użytkownika (GUI), ale obie są ściśle związane z systemem Windows i dlatego nie znalazły miejsca w .NET dla systemów macOS i Linux.

Tworzenie oprogramowania dla Windows

Jedną z nowych funkcji w .NET jest obsługa starych aplikacji Windows Forms oraz WPF możliwa dzięki dodatkowi Windows Desktop Pack, dołączanemu do wydań .NET dla systemów Windows. Właśnie z tego powodu wydanie to jest większe od wydań dla systemów macOS i Linux. Jeżeli to konieczne, można wprowadzić drobne zmiany do starych aplikacji dla systemów Windows i skompilować je ponownie z .NET 6. Pozwala to nadal korzystać ze starszych funkcji platformy, ciesząc się jednocześnie usprawnieniami w wydajności systemu.

Tworzenie oprogramowania dla sieci WWW

Biblioteki ASP.NET Web Forms i Windows Communication Foundation (WCF) to stare technologie tworzenia aplikacji WWW i serwisów, których dzisiaj używa już coraz mniej programistów, dlatego obie zostały usunięte z .NET Core. Programiści znacznie chętniej używają bibliotek ASP.NET MVC, ASP.NET Web API, SignalR i gRPC, dlatego zostały one przebudowane i połączone w jeden produkt działający w ramach .NET pod nazwą ASP.NET Core. Więcej informacji na temat tych technologii znajdziesz w rozdziale 14., „Tworzenie witryn WWW przy użyciu ASP.NET Core Razor Pages”, rozdziale 15., „Tworzenie aplikacji WWW przy użyciu ASP.NET Core MVC”, w rozdziale 16., „Tworzenie i używanie serwisów sieciowych”, oraz w bonusowym rozdziale 18.

Więcej informacji

Niektórzy programiści używający .NET Framework są rozgoryczeni faktem, że technologie ASP.NET Web Forms, WCF i Windows Workflow (WF) nie zostały wprowadzone do nowoczesnego .NET i postulują do firmy Microsoft o zmianę tej decyzji. Istnieją też projekty o otwartych źródłach, które próbują przenieść WCF i WF do nowoczesnego .NET. Pod tym adresem dowiesz się więcej na ich temat: <https://devblogs.microsoft.com/dotnet/supporting-the-community-with-wf-and-wcf-oss-projects/>. Istnieje też otwartoźródłowy projekt emulujący komponenty Web Forms w technologii Blazor. Jest on dostępny pod adresem <https://github.com/FritzAndFriends/BlazorWebFormsComponents>.

Praca z bazami danych

Entity Framework 6 (EF) to technologia mapowania relacji obiektów, współpracująca z relacyjnymi bazami danych, takimi jak Oracle albo Microsoft SQL Server. Przez lata nabierała wiele obciążeń, dlatego jej nowa, wieloplatformowa wersja została odchudzona, uzupełniona o obsługę nierelacyjnych baz danych, takich jak Microsoft Azure Cosmos DB, i otrzymała nazwę Entity Framework Core. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale 10., „Praca z bazami danych przy użyciu Entity Framework Core”.

Jeżeli masz istniejącą aplikację, która używa starszych wersji Entity Framework, to pamiętaj, że .NET Core 3.0 i nowsze wersje nadal pozwalają na używanie Entity Framework w wersji 6.3.

Motywy kolorystyczne w nowoczesnym .NET

Firma Microsoft przygotowała w technologii Blazor stronę WWW, która prezentuje najważniejsze motywy kolorystyczne nowoczesnego .NET: <https://themes.net/>.

Poznanie .NET Standard

W 2019 r. platforma .NET pozostaje podzielona na trzy osobne platformy, a każda z nich jest kontrolowana przez Microsoft:

- **.NET Core** przeznaczona dla nowych, wieloplatformowych aplikacji.
- **.NET Framework** dla starszych aplikacji.
- **Xamarin** dla aplikacji mobilnych.

Każdy z tych wariantów ma swoje mocne i słabe strony, ponieważ były one projektowane dla różnych zastosowań. W związku z tym każdy programista ma problem, ponieważ musi się uczyć zasad działania trzech platform i poznawać związane z każdą z nich ograniczenia.

W związku z tym Microsoft zdefiniował specyfikację .NET Standard, która jest zbiorem różnych API, jakie musi implementować każda platforma .NET, wykazując tym samym poziom zgodności ze standardem. Na przykład dana platforma może oferować jedynie podstawową zgodność, ograniczając się do implementowania .NET Standard 1.4.

Specyfikacja .NET Standard 2.0 implementowana jest przez najnowsze wersje .NET Framework, .NET Core i Xamarin. Dzięki tej specyfikacji programiści znacznie łatwiej mogą przenosić kod pomiędzy poszczególnymi wariantami platformy .NET.

W przypadku .NET Core 2.0 i nowszych spowodowało to dodanie wielu brakujących API, które programiści mogą wykorzystać do przenoszenia kodu przygotowanego dla .NET Framework na wieloplatformowy wariant .NET Core. Niestety, część z tych API została co prawda zaimplementowana, ale i tak rzuca wyjątki informujące programistę, że nie powinien z nich korzystać! Zazwyczaj wynika to z różnic w systemie operacyjnym, na którym uruchamiana jest .NET Core. W rozdziale 2., „Mówimy w C#”, dowiesz się, jak obsługiwać takie wyjątki.

Trzeba tu zaznaczyć, że .NET Standard jest tylko definicją standardu. Nie da się nigdzie zainstalować .NET Standard, podobnie jak nie da się zainstalować HTML5. Aby skorzystać z HTML5, musisz zainstalować przeglądarkę, która będzie implementowała specyfikację HTML5.

Podobnie, aby użyć .NET Standard, musisz zainstalować platformę .NET, która będzie implementowała specyfikację .NET Standard. Najnowsza specyfikacja .NET Standard 2.1 została zaimplementowana jedynie w .NET Core 3.0, Mono i Xamarin. Niektóre funkcje języka C# 8.0 wymagają implementacji .NET Standard 2.1, a ta specyfikacja nie została zaimplementowana w .NET Framework 4.8. W związku z tym musimy traktować platformę .NET Framework jako element przestarzały.

Wraz z pojawieniem się wersji .NET 6 (w listopadzie 2021 roku) znaczenie i potrzeba istnienia .NET Standard bardzo się zmniejszyły, ponieważ teraz istnieje już tylko jedna platforma .NET obejmująca również rozwiązania mobilne. W skład .NET 6 wchodzi jedna biblioteka klas (BCL) oraz dwa środowiska uruchomieniowe (CLR). Środowisko CoreCLR zostało zoptymalizowane do pracy na serwerach i komputerach stacjonarnych, czyli do uruchamiania witryn WWW i aplikacji dla komputerów, natomiast środowisko Mono zostało zoptymalizowane do pracy w przeglądarkach i na urządzeniach mobilnych o ograniczonych zasobach.

To wszystko nie sprawia, że możemy zapomnieć o istnieniu aplikacji i witryn działających na platformie .NET Framework, a zatem i one będą musiały być aktualizowane. To właśnie dlatego tak ważna jest umiejętność tworzenia bibliotek klas .NET Standard 2.0, które będą zgodne wstecznie ze starszymi platformami .NET.

Platformy .NET i narzędzia używane w tym wydaniu

W pierwszym wydaniu tej książki, które powstało w marcu 2016 r., koncentrowałem się na .NET Core, ale używałem też .NET Framework w przypadku, gdy ważne lub przydatne funkcje nie zostały jeszcze zaimplementowane w .NET Core, ponieważ dostępne było jedynie wydanie .NET Core 1.0. W większości przypadków używałem Visual Studio 2015, a Visual Studio Code prezentowałem jedynie pobieżnie.

W drugim wydaniu niemal całkowicie usunąłem wszystkie przykłady kodu dla .NET Framework, tak żeby czytelnicy mogli się skoncentrować na przykładach związanych z .NET Core, czyli środowiskiem rzeczywiście wieloplatformowym.

Trzecie wydanie jest dopełnieniem całości. Większość książki została napisana od nowa, dzięki czemu całość kodu jest przystosowana do działania w czystym .NET Core. Podawanie dokładnych instrukcji dla wielu różnych narzędzi wprowadzało do książki niepotrzebną złożoność.

W czwartym wydaniu kontynuuję ten trend, prezentując przykładowe kody wyłącznie w Visual Studio Code. Jedynymi wyjątkami są dwa ostatnie rozdziały. W rozdziale 20., skorzystamy z Visual Studio działającego w systemie Windows 10. Z kolei w rozdziale 21., będziemy używać Visual Studio for Mac.

W szóstym wydaniu bonusowy rozdział 20. został zaktualizowany, aby zaprezentować sposób tworzenia mobilnych i stacjonarnych aplikacji za pomocą Visual Studio 2022 oraz biblioteki .NET MAUI (Multi-platform App UI).

Do czasu pojawienia się kolejnego wydania książki, opisującego już .NET 7, Visual Studio Code uzyska rozszerzenie umożliwiające mu obsługę .NET MAUI. Oznacza to, że czytelnicy będą mogli wykonać wszystkie zadania z tej książki wyłącznie za pomocą Visual Studio Code.

Poznawanie języka IL

Kompilator języka C# (nazywa się **Roslyn**) używane przez program dotnet (działający w wierszu poleceń) zmienia kod źródłowy języka C# w kod języka **IL** (**intermediate language** — język pośredni), a następnie zapisuje go w pliku zestawu (są to pliki DLL lub EXE). Polecenia języka IL przypominają instrukcje języka assembler, które jednak wykonywane są w maszynie wirtualnej .NET o nazwie CoreCLR.

W czasie pracy CoreCLR ładuje kod IL z pliku wykonywalnego, a następnie kompiluje go do postaci instrukcji procesora, na którym działa. Dopiero te instrukcje przekazywane są procesorowi do wykonania.

Zaletą takiej dwuetapowej kompilacji jest to, że Microsoft może przygotować maszyny wirtualne CLR nie tylko dla systemów Windows, ale i dla Linuksa oraz systemu macOS. Ten sam kod IL może działać wszędzie, ponieważ dopiero drugi etap kompilacji generuje kod właściwy dla danego systemu operacyjnego i procesora.

Niezależnie od tego, w jakim języku napisany jest kod źródłowy (czy będzie to C#, czy też F#), wszystkie aplikacje działające w środowisku .NET mają zapisane w plikach wykonywalnych instrukcje języka IL. Microsoft i inni producenci udostępniają deasembler, które odczytują pliki wykonywalne i podają zawarty w nich kod IL, czego przykładem może być rozszerzenie dekompilujące ILSpy.

Porównanie technologii .NET

Poniższa tabela podsumowuje informacje o poszczególnych technologiach .NET:

Technologia	Opis	Systemy operacyjne
Nowoczesne .NET	Zbiór nowoczesnych funkcji, pełna obsługa języka C# 8, 9 i 10, pozwala na przenoszenie istniejących lub tworzenie nowych aplikacji i usług dla sieci WWW i systemów Windows	Windows, macOS, Linux, Android, iOS
.NET Framework	Zbiór starszych funkcji, ograniczona obsługa języka C# 8.0, konserwacja istniejących aplikacji	Tylko Windows
Xamarin	Aplikacje mobilne i dla komputerów	iOS, Android, macOS

Tworzenie aplikacji konsoli za pomocą Visual Studio 2022

Zadaniem tego podrozdziału jest zaprezentowanie procedury tworzenia aplikacji konsolowej za pomocą Visual Studio 2022.

Jeżeli nie masz komputera z systemem Windows albo chcesz korzystać z Visual Studio Code, możesz pominąć ten podrozdział, ponieważ ostateczny kod będzie ten sam.

Zarządzanie wieloma projektami w Visual Studio 2022

W Visual Studio 2022 istnieje koncepcja rozwiązania (ang. *solution*), które umożliwia jednoczesne otwieranie wielu projektów i zarządzanie nimi. Wykorzystamy tutaj rozwiązanie, aby zachowywać w nim dwa projekty tworzone w tym rozdziale.

Pisanie kodu za pomocą Visual Studio 2022

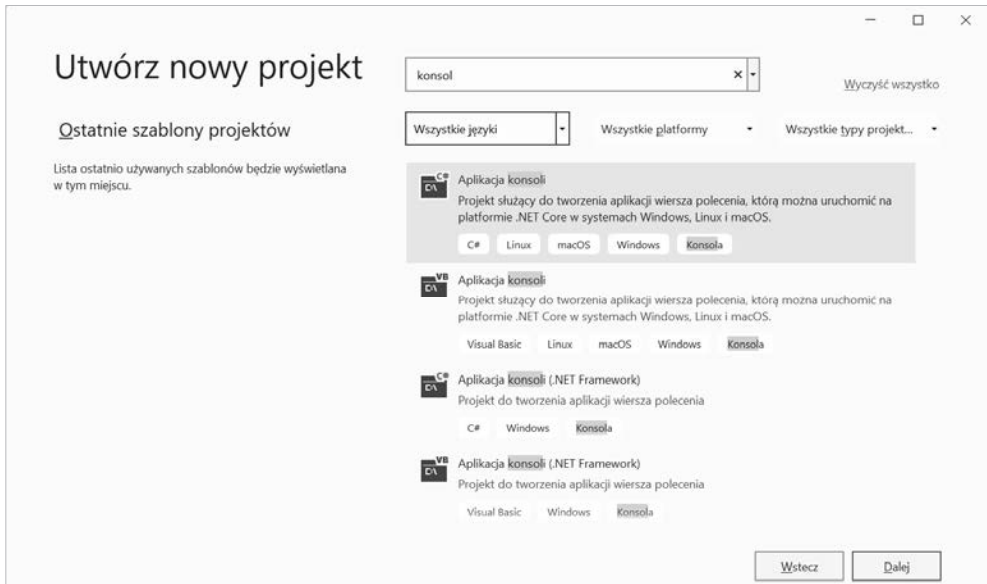
Zaczynamy już pisanie kodu!

1. Uruchom Visual Studio 2022.
2. W oknie startowym kliknij przycisk *Utwórz nowy projekt*.
3. W oknie dialogowym *Utwórz nowy projekt*, w polu *Wyszukaj szablony*, wpisz słowo *konso1*, a z listy poniżej wybierz pozycję *Aplikacja konsoli*. Ważne jest, aby wybrać szablon dla języka C#, tak jak na rysunku 1.3, a nie dla innych języków, takich jak F# lub Visual Basic.
4. Kliknij przycisk *Dalej*.
5. W oknie dialogowym *Konfiguruj nowy projekt* wpisz nazwę projektu *WitajCS*, jako lokalizację podaj katalog *C:\Kod*, a w polu *Nazwa rozwiązania* wpisz nazwę *Rozdział01*, tak jak na rysunku 1.4.
6. Kliknij przycisk *Dalej*.

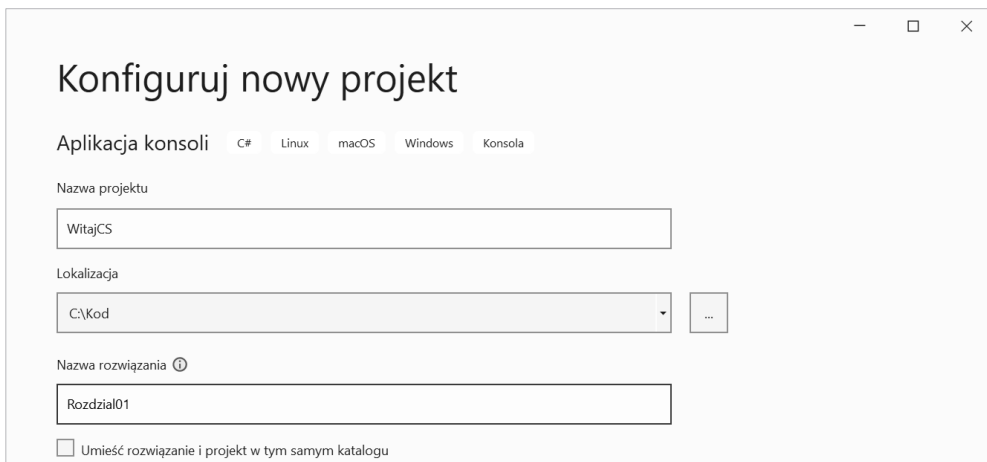
Więcej informacji

Celowo wykorzystamy tutaj starszy szablon projektu pochodzący z .NET 5.0, aby zobaczyć pełen kod aplikacji konsoli. W kolejnym podrozdziale przygotujemy aplikację konsoli, wykorzystując do tego .NET 6.0, a wtedy zobaczysz, co się zmieniło.

7. W oknie dialogowym *Informacje dodatkowe* zwróć uwagę na to, że na liście rozwijanej *Platforma* dostępne są warianty .NET w wersji *Bieżąca* i *Długoterminowe wsparcie*. Wybierz z tej listy pozycję *.NET 5.0 (Bieżąca)* i kliknij przycisk *Utwórz*.

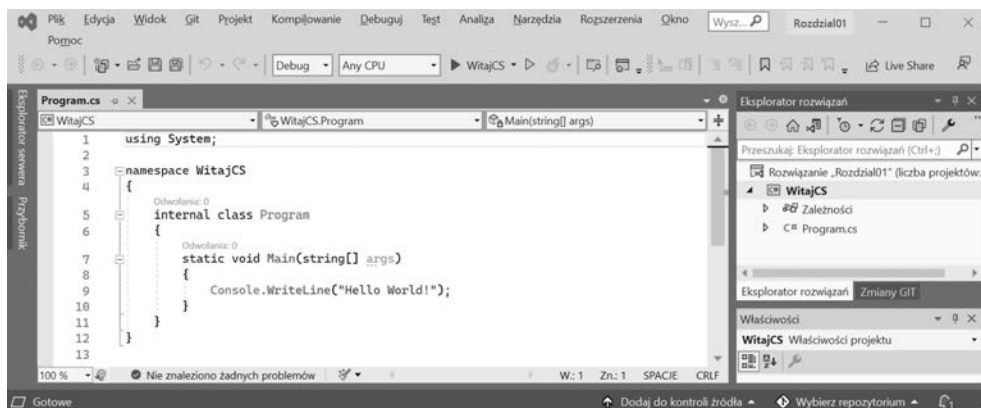


Rysunek 1.3. Wybieranie szablonu projektu aplikacji konsoli



Rysunek 1.4. Konfigurowanie nazwy i lokalizacji nowego projektu

8. W okienku *Eksplorator rozwiązań* kliknij dwukrotnie plik o nazwie *Program.cs*. Zwróć przy tym uwagę na to, że w *Eksploratorze rozwiązań* wyświetlany jest cały projekt *WitajCS*, tak jak na rysunku 1.5.
9. W pliku *Program.cs* zmień wiersz numer 9, tak żeby w konsoli wypisywany był tekst *Witaj, C#!*.

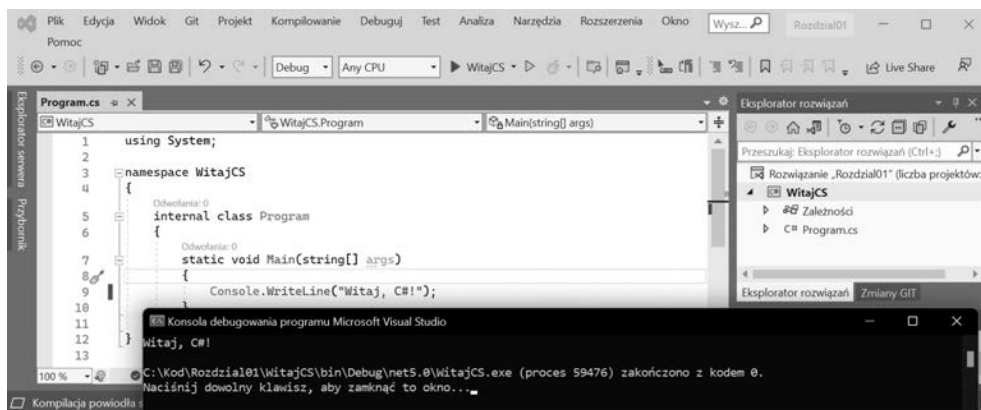


Rysunek 1.5. Edytowanie pliku Program.cs w Visual Studio 2022

Kompilowanie i uruchamianie kodu w Visual Studio

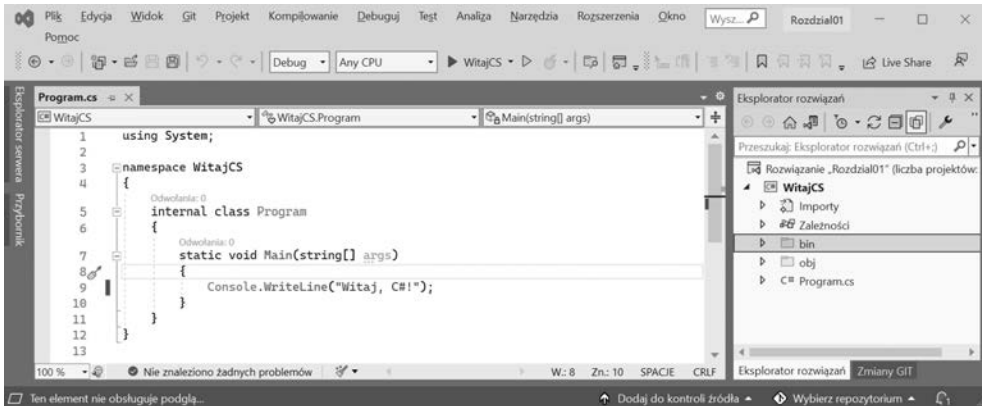
Następne zadanie polega na skompilowaniu i uruchomieniu kodu.

1. W Visual Studio wybierz z menu pozycję *Debuguj/Uruchom bez debugowania*.
2. Wynik działania programu zobaczysz w oknie konsoli, tak jak na rysunku 1.6.



Rysunek 1.6. Uruchomienie aplikacji konsoli w systemie Windows

3. Naciśnij dowolny klawisz, aby zamknąć okno konsoli i wrócić do Visual Studio.
4. W okienku *Eksplorator rozwiązań* kliknij projekt *WitajCS*, a następnie na pasku narzędzi okienka kliknij przycisk *Pokaż wszystkie pliki*. Zauważ, że teraz widoczne są też wygenerowane przez kompilator foldery *bin* i *obj*, takie jak na rysunku 1.7.



Rysunek 1.7. Wyświetlanie folderów i plików generowanych przez kompilator

Czym są foldery i pliki generowane przez kompilator?

Utworzone zostały dwa wygenerowane przez kompilator foldery o nazwach *bin* i *obj*. Nie musisz jeszcze zaglądać do tych folderów ani przeglądać zapisanych w nich plików. Musisz jednak wiedzieć, że kompilator w trakcie swojej pracy tworzy foldery i pliki tymczasowe. Możesz je w dowolnym momencie usunąć, a później zostaną one ponownie odtworzone. Programiści często w ten sposób „oczyszczają” projekt. W Visual Studio istnieje nawet pozycja menu *Kompilowanie/Wyczyść rozwiązanie*, która usuwa wszystkie tymczasowe pliki. Jest ona równoznaczna z wydaniem w Visual Studio Code polecenia `dotnet clean`.

- Folder *obj* zawiera po jednym skompilowanym pliku obiektu dla każdego pliku z kodem źródłowym. Takie obiekty nie zostały jeszcze połączone ze sobą w ramach pliku wykonywalnego.
- Folder *bin* zawiera po jednym binarnym pliku wykonywalnym dla każdej aplikacji lub biblioteki klas. Więcej szczegółów na ten temat znajdziesz w rozdziale 7., „Poznanie typów .NET”.

Pisanie programów najwyższego poziomu

Możesz sobie pomyśleć, że wypisanie prostego tekstu `Witaj, C#!` wymaga wpisania sporej ilości kodu.

Co prawda podstawowy kod został już wprowadzony przez szablon projektu, ale może istnieje jakiś prostszy sposób?

Okazuje się, że w C# 9 i nowszych wersjach języka istnieje coś, co jest nazywane **programem najwyższego poziomu** (ang. *top-level program*).

Porównajmy teraz aplikację konsoli przygotowaną przez szablon projektu:

```
using System;

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

I kod programu najwyższego poziomu dla minimalnej aplikacji konsoli:

```
using System;

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

O wiele prostsze, prawda? Jeżeli musielibyśmy zacząć z pustym plikiem i samodzielnie wpisywać te wszystkie instrukcje, to ta wersja byłaby znacznie lepsza. Jak to jednak w ogóle działa?

Podczas kompilacji podstawowy kod definiujący przestrzeń nazw, klasę Program i metodę Main jest automatycznie generowany i umieszczany wokół wpisanych przez nas instrukcji.

Trzeba tylko zapamiętać dwie reguły dotyczące programów najwyższego poziomu:

- Ewentualne instrukcje `using` muszą znaleźć się na początku pliku.
- W projekcie może istnieć tylko jeden plik tego typu.

Zapisana na początku pliku instrukcja `using System;` nakazuje zaimportować przestrzeń nazw System. Dzięki temu możemy później skorzystać z instrukcji `Console.WriteLine`. Więcej informacji na temat przestrzeni nazw znajdziesz w następnym rozdziale.

Dodawanie drugiego projektu w Visual Studio 2022

Dodajmy teraz drugi projekt do naszego rozwiązania, aby przyjrzeć się programowi najwyższego poziomu.

1. W Visual Studio wybierz z menu pozycję *Plik/Dodaj/Nowy projekt...*
2. W oknie dialogowym *Dodawanie nowego projektu*, na liście *Ostatnie szablony projektów*, wybierz pozycję *Aplikacja konsoli [C#]* i kliknij przycisk *Dalej*.
3. W oknie dialogowym *Konfiguruj nowy projekt*, w polu *Nazwa projektu*, wpisz `ProgramNajwyzszegoPoziomu`, a w polu *Lokalizacja* pozostaw wartość `C:\Kod\Rozdzial01` i kliknij przycisk *Dalej*.

4. W oknie dialogowym *Informacje dodatkowe* wybierz z listy rozwijanej pozycję *.NET 6.0 (Długoterminowe wsparcie)* i kliknij przycisk *Utwórz*.
5. W okienku *Eksplorez rozwiązań*, w projekcie *ProgramNajwyzszegoPoziomu*, kliknij dwukrotnie plik *Program.cs*, aby go otworzyć.
6. Zwróć uwagę na to, że teraz w pliku *Program.cs* znajduje się tylko wiersz komentarza oraz jedna instrukcja (co widać w poniższym kodzie), ponieważ wykorzystuje on funkcję programu najwyższego poziomu wprowadzoną w C# 9.

```
// See https://aka.ms/new-console-template for more information
Console.WriteLine("Hello, World!");
```

Wcześniej, gdy omawiałem koncepcję programu najwyższego poziomu, potrzebowaliśmy jeszcze instrukcji `using System`; . Dlaczego tutaj jej nie ma?

Niejawne importowanie przestrzeni nazw

Okazuje się, że co prawda nadal musimy zaimportować przestrzeń nazw *System*, ale tym razem robi to za nas nowa funkcja wprowadzona w C# 10. Sprawdźmy, jak to działa.

1. W okienku *Eksplorez rozwiązań* wybierz projekt *ProgramNajwyzszegoPoziomu* i kliknij przycisk *Pokaż wszystkie pliki*. Zwróć uwagę, że tutaj również pojawiają się foldery *bin* i *obj*.
2. Rozwiń folder *obj*, w nim rozwiń folder *Debug*, a potem jeszcze folder *net6.0* i otwórz plik o nazwie *ProgramNajwyzszegoPoziomu.GlobalUsings.g.cs*.
3. Zauważ, że ten plik jest automatycznie generowany przez kompilator na potrzeby projektów korzystających z .NET 6 i używa funkcji nazywanej **importem globalnym** wprowadzonej w C# 10. Pozwala ona globalnie importować powszechnie używane przestrzenie nazw, takie jak *System*, do wszystkich plików z kodem. Oto zawartość tego pliku:

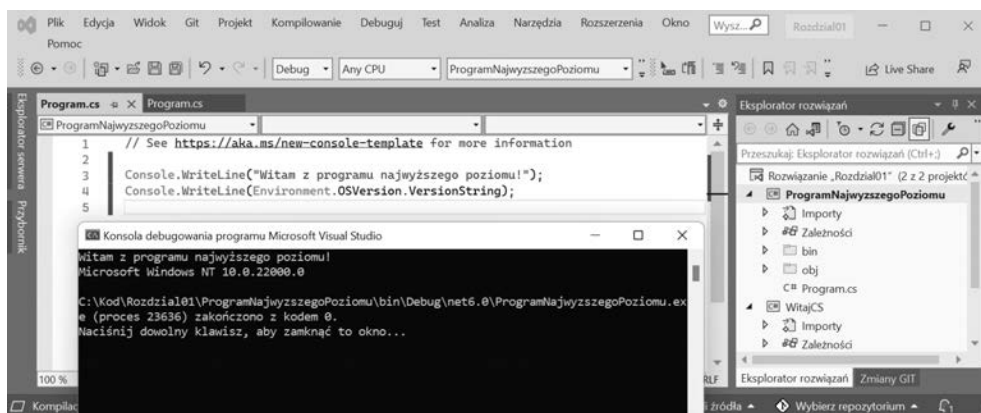
```
// <auto-generated/>
global using global::System;
global using global::System.Collections.Generic;
global using global::System.IO;
global using global::System.Linq;
global using global::System.Net.Http;
global using global::System.Threading;
global using global::System.Threading.Tasks;
```

Więcej informacji na temat tej funkcji podam w następnym rozdziale. Na razie zapamiętaj, że poważną różnicą między .NET 5 i .NET 6 jest to, że wiele szablonów projektów, takich jak projekt aplikacji konsoli, wykorzystuje nowe funkcje języka, aby ukrywać powtarzalne części kodu.

4. W projekcie *ProgramNajwyzszegoPoziomu*, w pliku *Program.cs*, zmień instrukcje tak, żeby wypisywały inny komunikat oraz numer wersji systemu operacyjnego:

```
Console.WriteLine("Witam z programu najwyższego poziomu!");
Console.WriteLine(Environment.OSVersion.ToString);
```

5. W okienku *Eksplorez rozwiązań* kliknij prawym przyciskiem myszy rozwiązanie *Rozdział01* i z menu kontekstowego wybierz pozycję *Ustaw projekty startowe...*, a w otwartym oknie dialogowym wybierz opcję *Bieżące zaznaczenie* i kliknij przycisk *OK*.
6. W okienku *Eksplorez rozwiązań* kliknij projekt *ProgramNajwyzszegoPoziomu* (albo jego dowolny folder lub plik) i zauważ, że Visual Studio pogrubia nazwę tego projektu, informując, że jest on teraz projektem startowym.
7. Wybierz z menu pozycję *Debuguj/Uruchom bez debugowania*, aby uruchomić projekt *ProgramNajwyzszegoPoziomu*. Zwróć uwagę na podawane przez niego wyniki, przedstawione na rysunku 1.8.



Rysunek 1.8. Uruchomienie programu najwyższego poziomu w rozwiązaniu składającym się z dwóch projektów w Visual Studio dla Windows

Tworzenie aplikacji konsoli za pomocą Visual Studio Code

Zadaniem tego podrozdziału jest zaprezentowanie procedury tworzenia aplikacji konsoli za pomocą Visual Studio Code.

Jeżeli nie chcesz korzystać z Visual Studio Code ani z interaktywnych notatników .NET, to możesz pominąć ten podrozdział i od razu przejść do podrozdziału „Przeglądanie folderów i plików projektów”.

Wszystkie instrukcje i zrzuty ekranu pochodzą z systemu Windows, ale te same działania sprawdzą się w Visual Studio Code działającym w systemach macOS lub Linux.

Główną różnicą będą działania wykonywane w wierszu poleceń, takie jak usuwanie plików. Zarówno polecenia, jak i ścieżki będą zapewne wyglądały inaczej w każdym z systemów:

Windows, macOS oraz Linux. Na szczęście polecenie `dotnet` działa tak samo we wszystkich systemach.

Zarządzanie wieloma projektami w Visual Studio Code

Visual Studio Code wykorzystuje koncepcję **przestrzeni roboczej** (ang. *workspace*), która umożliwia otwieranie wielu projektów jednocześnie i zarządzanie nimi. W tym podrozdziale wykorzystamy przestrzeń roboczą, w której utworzymy dwa projekty.

Pisanie kodu za pomocą Visual Studio Code

Zacznijmy zatem od pisania kodu!

1. Uruchom Visual Studio Code.
2. Upewnij się, że nie masz otwartych żadnych plików, folderów ani przestrzeni roboczych.
3. Wybierz z menu pozycję *File/Save Workspace As...*
4. W okienku dialogowym przejdź do swojego folderu użytkownika w systemie macOS (mój nazywa się *markjprice*) lub do folderu *Dokumenty* w systemie Windows albo do dowolnego innego folderu, w którym chcesz zapisać swoje projekty.
5. Kliknij przycisk tworzenia nowego folderu i nadaj folderowi nazwę *Kod*. (Jeżeli to samo ćwiczenie było już robione z Visual Studio 2022, to ten folder powinien już istnieć).
6. W folderze *Kod* utwórz nowy folder, o nazwie *Rozdzial01-vscode*.
7. W folderze *Rozdzial01-vscode* zapisz przestrzeń roboczą w pliku *Rozdzial01.code-workspace*.
8. Wybierz z menu pozycję *File/Add Folder to Workspace...* albo kliknij przycisk *Add Folder*.
9. W folderze *Rozdzial01-vscode* utwórz nowy folder, o nazwie *WitajCS*.
10. Zaznacz folder *WitajCS* i kliknij przycisk *Add*.
11. Wybierz z menu pozycję *View/Terminal*.

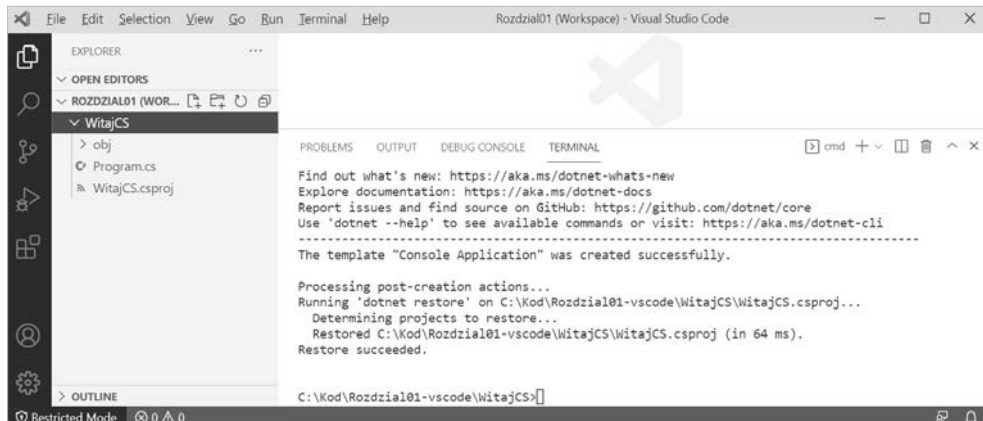
Więcej informacji

Celowo wykorzystamy tutaj starszy szablon projektu pochodzący z .NET 5.0, aby zobaczyć pełen kod aplikacji konsoli. W kolejnym podrozdziale przygotujemy aplikację konsoli, wykorzystując do tego .NET 6.0, a wtedy zobaczysz, co się zmieniło.

12. W panelu *TERMINAL* sprawdź, czy aktywnym folderem jest folder *WitajCS*, a następnie użyj polecenia `dotnet`, aby utworzyć nową aplikację konsoli używającą platformy .NET 5.0, stosując do tego poniższe polecenie:

```
dotnet new console -f net5.0
```

13. Zauważysz, że działające w wierszu poleceń polecenie `dotnet` utworzy w aktualnym folderze nowy projekt aplikacji konsoli, a w panelu *EXPLORER* pojawią się dwa nowo utworzone pliki: *WitajCS.csproj* i *Program.cs*, tak jak na rysunku 1.9.



Rysunek 1.9. W panelu *EXPLORER* widoczne są dwa nowo utworzone pliki i jeden folder

14. W panelu *EXPLORER* kliknij plik *Program.cs*, aby go otworzyć w edytorze. Za pierwszym razem Visual Studio Code może być zmuszone do pobrania i zainstalowania zależności związanych z językiem C#, takich jak pakiety OmniSharp, Razor Language Server oraz debugger .NET Core, o ile nie zostały one zainstalowane razem z rozszerzeniem dla języka C#. Visual Studio Code będzie pokazywać postępy instalowania tych elementów w panelu *OUTPUT*. Po zakończeniu instalowania pojawi się w nim komunikat *Finished.*, tak jak na poniższym wydruku:

```

Installing C# dependencies...
Platform: win32, x86_64

Downloading package 'OmniSharp for Windows (.NET 4.6 / x64)' (36150
KB)..... Done!
Validating download...
Integrity Check succeeded.
Installing package 'OmniSharp for Windows (.NET 4.6 / x64)'

Downloading package '.NET Core Debugger (Windows / x64)' (45048
KB)..... Done!
Validating download...
Integrity Check succeeded.
Installing package '.NET Core Debugger (Windows / x64)'

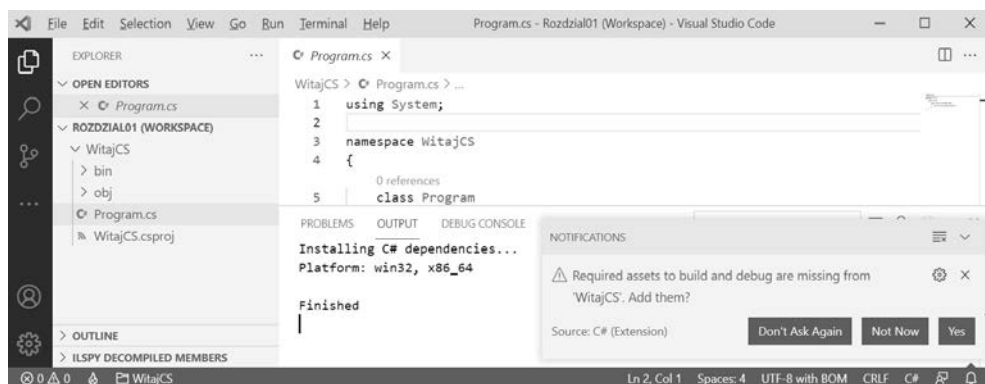
Downloading package 'Razor Language Server (Windows / x64)' (52344
KB)..... Done!
Installing package 'Razor Language Server (Windows / x64)'

Finished
    
```


Więcej informacji

Podany wyżej wydruk pochodzi z Visual Studio Code dla systemu Windows. W systemie macOS lub Linux ten wydruk będzie wyglądał nieco inaczej, ponieważ pobierane i instalowane będą komponenty właściwe dla tych systemów operacyjnych.

15. Kompilator utworzy foldery o nazwach *bin* i *obj*. Jeżeli zobaczysz komunikat mówiący o braku wymaganych elementów, kliknij przycisk *Yes*, tak jak na rysunku 1.10.



Rysunek 1.10. Komunikat o konieczności dodania elementów wymaganych do kompilowania i debugowania

16. Jeżeli ten komunikat zniknie, zanim zdążysz na niego zareagować, to możesz kliknąć ikonę dzwoneczka w prawym dolnym rogu, aby wyświetlić go ponownie.
17. Po kilku sekundach w panelu *EXPLORER* pojawi się folder o nazwie *.vscode*. Jak się przekonasz w rozdziale 4., „Pisanie, debugowanie i testowanie funkcji”, zawartość tego folderu jest używana podczas debugowania.
18. W pliku *Program.cs* zmień 9. wiersz kodu, tak żeby w konsoli wypisywany był tekst „Witaj, C#!”.

Dobra praktyka

Wybierz z menu pozycję *File/Auto Save*. Dzięki temu nie trzeba będzie pamiętać o zapisywaniu zmian w plikach przed każdym kompilowaniem aplikacji.

Kompilowanie i uruchamianie kodu za pomocą polecenia dotnet

Następnym zadaniem jest skompilowanie i uruchomienie kodu.

1. Wybierz z menu pozycję *View/Terminal*, a następnie wprowadź poniższe polecenie:

```
dotnet run
```

2. W panelu *TERMINAL* pojawiają się wyniki pracy naszej aplikacji, takie jak na rysunku 1.11.



Rysunek 1.11. Wynik uruchomienia Twojej pierwszej aplikacji konsoli

Dodawanie drugiego projektu w Visual Studio Code

Dodajmy teraz drugi projekt do naszej przestrzeni roboczej, aby sprawdzić, jak wyglądają programy najwyższego poziomu.

1. W Visual Studio Code wybierz z menu pozycję *File/Add Folder to Workspace...*
2. W folderze *Rozdzial01-vscode* utwórz nowy folder o nazwie *ProgramNajwyzszegoPoziomu*, zaznacz go i kliknij przycisk *Add*.
3. Wybierz z menu pozycję *Terminal/New Terminal*, a z rozwiniętej listy wybierz pozycję *ProgramNajwyzszegoPoziomu*. Możesz też w panelu *EXPLORER* kliknąć prawym przyciskiem myszy folder *ProgramNajwyzszegoPoziomu* i z menu kontekstowego wybrać pozycję *Open in Integrated Terminal*.
4. W panelu *TERMINAL* sprawdź, czy aktywny jest folder *ProgramNajwyzszegoPoziomu*, i wpisz polecenie tworzące nową aplikację konsoli:

```
dotnet new console
```

Dobra praktyka

Podczas używania przestrzeni roboczych musisz uważać przy wprowadzaniu poleceń w okienku *TERMINAL*. Przed wprowadzeniem potencjalnie niszczycielskich poleceń upewnij się, że aktywny jest właściwy folder! To właśnie dlatego nakazałem utworzyć nowy terminal dla folderu *ProgramNajwyzszegoPoziomu* jeszcze przed wprowadzeniem polecenia tworzącego nową aplikację konsoli.

5. Wybierz z menu pozycję *View/Command Palette*.
6. Wpisz słowo *omni*, a z rozwiniętej listy wybierz pozycję *OmniSharp: Select Project*.

7. Na liście rozwijanej znajdują się dwa projekty. Wybierz projekt *ProgramNajwyzszegoPoziomu*, a gdy pojawi się okienko dialogowe, kliknij przycisk *Yes*, aby dodać wymagane elementy do debugowania.

Dobra praktyka

Aby włączyć debugowanie i inne przydatne funkcje, takie jak formatowanie kodu oraz przechodzenie do definicji (ang. *Go to Definition*), musisz poinformować rozszerzenie OmniSharp, który projekt jest aktywnie rozwijany w Visual Studio Code. Możesz też szybko przełączać się między projektami, klikając nazwę projektu (lub folderu) na pasku statusu obok ikony płomienia.

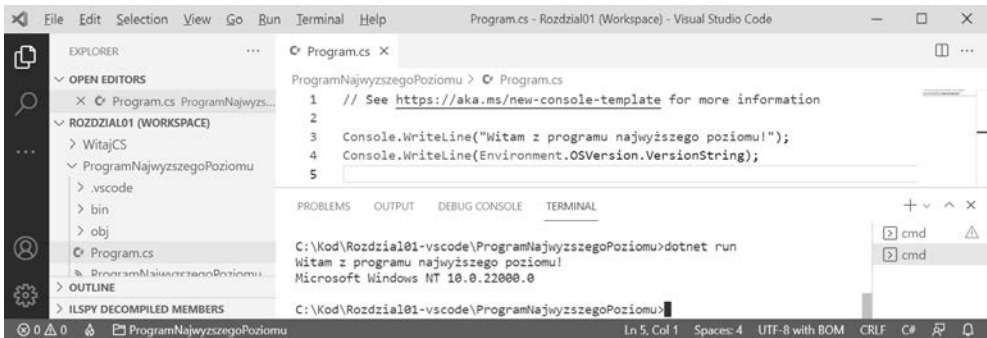
8. W panelu *EXPLORER*, w folderze *ProgramNajwyzszegoPoziomu*, zaznacz plik *Program.cs*, a następnie zmień widoczne w nim instrukcje tak, żeby wypisywały inny komunikat oraz podawały numer wersji systemu operacyjnego:

```
Console.WriteLine("Witam z programu najwyzszego poziomu!");
Console.WriteLine(Environment.OSVersion.VersionString);
```

9. W panelu *TERMINAL* wprowadź widoczne poniżej polecenie uruchamiające program:

```
dotnet run
```

10. Zwróć uwagę na to, że wynik działania programu pojawia się w panelu *TERMINAL*, co widać też na rysunku 1.12.



Rysunek 1.12. Uruchomienie programu najwyzszego poziomu w Visual Studio Code z przestrzenią roboczą zawierającą dwa projekty w systemie Windows

Jeżeli spróbujesz uruchomić ten program w systemie macOS Big Sur, to środowisko systemu operacyjnego będzie inne, co widać na poniższym wydruku:

```
Witam z programu najwyzszego poziomu!
Unix 11.2.3
```

Zarządzanie wieloma plikami za pomocą Visual Studio Code

Jeżeli musisz pracować jednocześnie z wieloma plikami, to możesz umieścić je obok siebie w oknie edytora.

1. W panelu *EXPLORER* rozwiń oba projekty.
2. Otwórz pliki *Program.cs* pochodzące z dwóch projektów.
3. W oknie edytora kliknij, przytrzymaj i przeciągnij kartę jednego z plików, a potem ułóż ją tak, żeby oba pliki były widoczne jednocześnie.

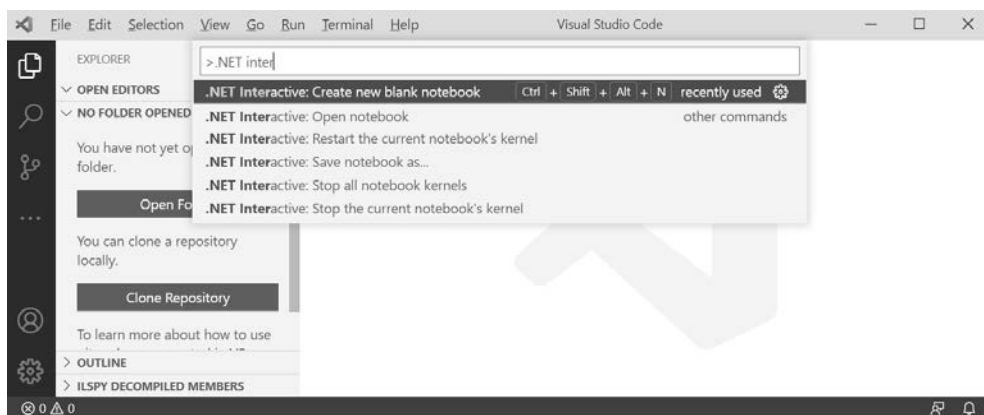
Badanie kodu w interaktywnych notatnikach .NET

Rozszerzenie .NET Interactive Notebooks ułatwia pisanie kodu jeszcze bardziej niż programy najwyższego poziomu. Do działania wymaga ono Visual Studio Code, a zatem jeżeli nie masz jeszcze zainstalowanego tego dodatku, to zainstaluj go teraz.

Tworzenie notatnika

Najpierw musimy utworzyć nowy notatnik.

1. W Visual Studio Code zamknij wszystkie otwarte przestrzenie robocze lub foldery.
2. Wybierz z menu pozycję *View/Command Palette*.
3. Wpisz słowa `.net inter`, a z listy wybierz pozycję *.NET Interactive: Create new blank notebook*, tak jak na rysunku 1.13.



Rysunek 1.13. Tworzenie nowego, pustego notatnika .NET

4. Gdy pojawi się lista dostępnych rozszerzeń, wybierz pozycję *Create as '.dib'*.

Więcej informacji

.dib to eksperymentalny format pliku zdefiniowany przez firmę Microsoft, który ma odróżniać interaktywne notatniki .NET od formatu *.ipynb* używanego przez interaktywne notatniki Pythona. To ostatnie rozszerzenie historycznie stosowane jest dla notatników Jupyter, które mogą przechowywać interaktywną (I) mieszankę danych, kodu Pythona (PY) oraz wyników, tworząc jeden plik notatnika (NB). W interaktywnych notatnikach .NET ta koncepcja została rozbudowana i pozwala tworzyć mieszankę kodu w językach C#, F#, SQL, HTML, JavaScript, składni Markdown oraz innych języków. Format *.dib* można uznać za poliglotę, ponieważ umożliwia mieszanie różnych języków. Możliwe jest też konwertowanie zawartości plików *.dib* i *.ipynb*.

5. Wybierz C# jako domyślny język używany w komórkach notatnika.
6. Jeżeli jest dostępna nowsza wersja rozszerzenia .NET Interactive, to starsza wersja zostanie usunięta, a nowsza pobrana i zainstalowana. Możesz wybrać z menu pozycję *View/Output*, a w okienku *Output* z listy rozwijanej wybrać pozycję *.NET Interactive: diagnostics*. Poczekaj cierpliwie, ponieważ może to zająć kilka minut. Nowo instalowany notatnik musi najpierw uruchomić własne środowisko .NET. Jeżeli po kilku minutach nic się nie zmieni, zamknij Visual Studio Code i uruchom je ponownie.
7. Po pobraniu i zainstalowaniu rozszerzenia .NET Interactive Notebooks w okienku OUTPUT pojawi się informacja o uruchomieniu procesu Kernel, taka jak na poniższym wydruku (w Twoim systemie numer portu i numer procesu na pewno będą inne):

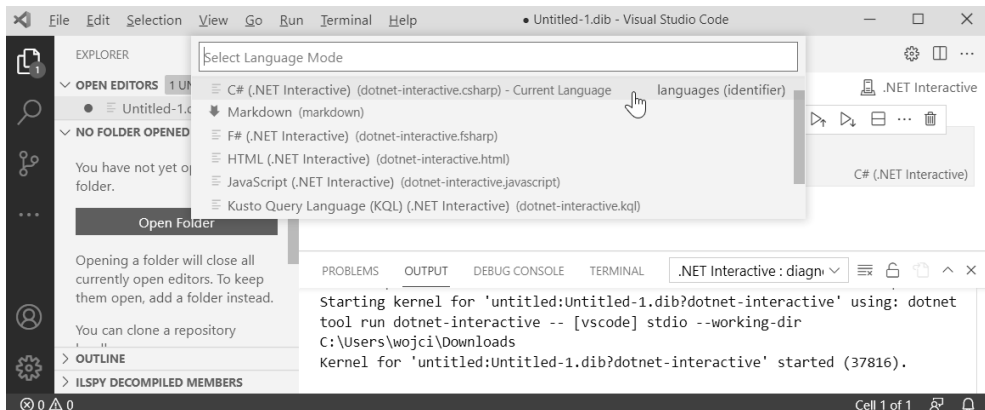
```
Extension started for VS Code Stable.
...
Kernel process 12516 Port 59565 is using tunnel uri http://localhost:59565/
```

Pisanie i uruchamianie kodu w notatniku

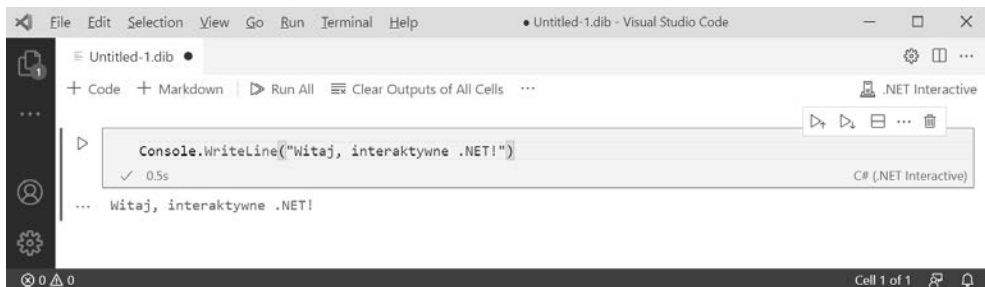
Teraz możemy już zacząć pisać kod w komórkach notatnika.

1. W pierwszej komórce powinna być już wybrana opcja C# (*.NET Interactive*). Jeżeli aktywna jest inna opcja, to kliknij oznaczenie języka w prawym dolnym rogu komórki i wybierz z listy pozycję C# (*.NET Interactive*), zwracając przy tym uwagę na dostępne możliwości wyboru, przedstawione na rysunku 1.14.
2. Wewnątrz komórki C# (*.NET Interactive*) wprowadź instrukcję wypisującą komunikat w konsoli (taką jak poniższa). Zauważ, że takiej instrukcji nie musisz zakończyć znakiem średnika, co jest wymagane w pełnej aplikacji.


```
Console.WriteLine("Witaj, interaktywne .NET!")
```
3. Kliknij przycisk *Execute Cell*, znajdujący się po lewej stronie komórki. Wynik działania kodu pojawi się na szarym tle poniżej tej komórki, tak jak na rysunku 1.15.



Rysunek 1.14. Zmiana języka dla komórki kodu w interaktywnym notatniku .NET



Rysunek 1.15. Uruchomienie kodu w notatniku i przeglądanie wyników jego pracy

Zapisywanie notatnika

Podobnie jak w przypadku innych plików, notatnik też dobrze jest zapisać przed przystąpieniem do dalszych działań.

1. Wybierz z menu pozycję *File/Save As...*
2. Przejdź do folderu *Rozdzial01-vscode* i zapisz notatnik w pliku *Rozdzial01.dib*.
3. Zamknij kartę edytora z plikiem *Rozdzial01.dib*.

Dodawanie do notatnika składni Markdown i poleceń specjalnych

Istnieje możliwość zmieszania w komórkach tekstów z formatowaniem Markdown i kodem ze specjalnymi poleceniami.

1. Wybierz z menu pozycję *File/Open File...*, a następnie wybierz plik *Rozdzial01.dib*.

2. Jeżeli pojawi się okienko z pytaniem *Do you trust the authors of these files?*, odpowiedz kliknięciem przycisku *Open*, potwierdzając, że ufasz autorowi tego pliku.
3. Przesuń wskaźnik myszy na blok kodu i kliknij przycisk + *Markdown*, aby dodać komórkę z formatowaniem Markdown.
4. Wpisz nagłówek pierwszego poziomu, tak jak w poniższym tekście:

```
# Rozdział 1 – Cześć C#! Witaj, .NET!  
Pisanie *formatowanego* **tekstu** i kodu to zabawa!
```

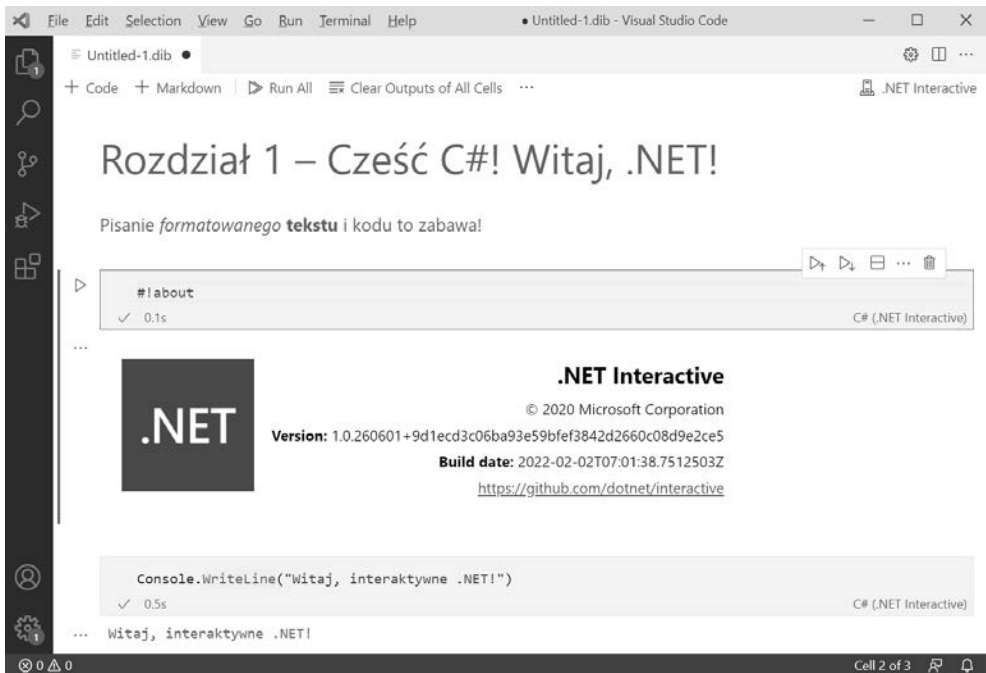
5. Kliknij parafkę w prawym górnym rogu komórki i przyjrzyj się sformatowanemu tekstowi.

Więcej informacji

Jeżeli komórki są w złej kolejności, to możesz je odpowiednio ułożyć metodą przeciągnij i upuść.

6. Umieść wskaźnik myszy między komórką z kodem a komórką z tekstem Markdown, a następnie kliknij przycisk + *Code*.
7. Wpisz specjalne polecenie wypisujące numer wersji rozszerzenia .NET Interactive:


```
#!about
```
8. Kliknij przycisk *Execute Cell* i przyjrzyj się wynikom przedstawionym na rysunku 1.16.



Rysunek 1.16. Mieszanie formatowania Markdown, kodu i poleceń specjalnych w jednym interaktywnym notatniku .NET

Uruchamianie kodu w wielu komórkach

Gdy notatnik składa się z wielu komórek, musisz najpierw wykonać kod z poprzedzających komórek, aby ich kontekst był dostępny w komórkach następujących.

1. Na dole notatnika dodaj nową komórkę z kodem, a następnie wpisz w niej instrukcję deklarującą zmienną i przypisującą jej liczbę całkowitą:

```
int liczba = 8;
```

2. Na dole notatnika dodaj nową komórkę z kodem, a następnie wpisz w niej instrukcję wypisującą wartość zmiennej `liczba`:

```
Console.WriteLine(liczba);
```

3. Zwróć uwagę na to, że druga komórka kodu nie wie nic na temat zmiennej `liczba`, ponieważ została ona zdefiniowana w innej komórce, czyli w innym kontekście, co widać też na rysunku 1.17.



Rysunek 1.17. Zmienna `liczba` nie istnieje w aktualnej komórce i jej kontekście

4. W pierwszej komórce kliknij przycisk *Execute Cell*, aby zadeklarować zmienną i przypisać jej wartość. Następnie w drugiej komórce również kliknij przycisk *Execute Cell*, aby wypisać wartość zmiennej `liczba`. Zauważ, że to rzeczywiście działa. (Możesz też w pierwszej komórce kliknąć przycisk *Execute Cell and Below*, aby wykonać kod w tej komórce i wszystkich komórkach poniżej).

Dobra praktyka

Jeżeli powiązany ze sobą kod podzielisz między dwie komórki, to pamiętaj o konieczności uruchomienia poprzedzającej komórki przed uruchomieniem następnej. Na samej górze notatnika dostępne są dwa przyciski — *Clear Output* (czyszczenie wyjść) i *Run All* (uruchom wszystkie). Są one bardzo przydatne, ponieważ kliknięcie najpierw pierwszego z nich, a potem drugiego sprawia, że wszystkie komórki z kodem zostaną poprawnie wykonane, pod warunkiem że zostały ułożone we właściwej kolejności.

Używanie interaktywnych notatników .NET do pisania kodu z tej książki

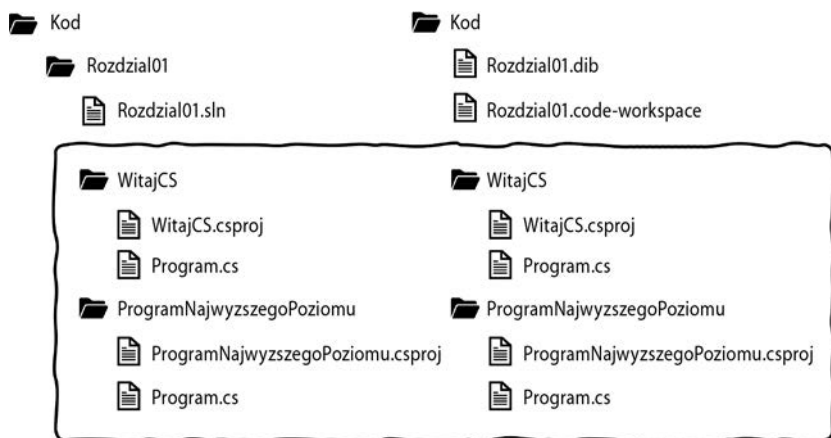
W pozostałych rozdziałach nie będę podawał instrukcji dotyczących używania notatników, ale w repozytorium GitHuba i w spolonizowanych kodach znajdują się odpowiednio przygotowane notatniki. Spodziewam się, że wielu czytelników będzie chciało skorzystać z przygotowanych notatników, aby uruchomić przykłady kodu omawiane w rozdziałach od 2. do 12. Jeżeli chcesz w ten sposób poznawać język, bez samodzielnego pisania kodu (nawet jeżeli to tylko aplikacja konsoli), skorzystaj z adresu <https://github.com/markjprice/cs10dotnet6/tree/main/notebooks> lub <https://ftp.helion.pl/przyklady/c10ne6.zip>.

Przeglądanie folderów i plików projektów

W tym rozdziale utworzyliśmy dwa projekty, a mianowicie *WitajCS* i *ProgramNajwyzszegoPoziomu*.

Visual Studio Code zarządza wieloma projektami za pomocą plików przestrzeni roboczych. Visual Studio 2022 zarządza projektami za pomocą rozwiązań. Poza tym przygotowaliśmy też interaktywny notatnik .NET.

W efekcie powstała struktura folderów z rysunku 1.18, którą będziemy powtarzać w kolejnych rozdziałach, choć tam będziemy tworzyć znacznie więcej różnych projektów.



Rysunek 1.18. Struktura folderów i plików dla dwóch projektów z tego rozdziału

Wspólne foldery i pliki

Mimo że pliki *.code-workspace* i *.sln* różnią się od siebie, to już foldery i pliki projektów takich jak *WitajCS* i *ProgramNajwyzszegoPoziomu* są identyczne w Visual Studio 2022 i Visual Studio Code. Oznacza to, że możesz wymieniać je między tymi dwoma edytorami kodu:

- W Visual Studio 2022 z otwartym rozwiązaniem wybierz z menu pozycję *Plik/Dodaj/Istniejący projekt...*, aby dodać do rozwiązania projekt utworzony w innym narzędziu.
- W Visual Studio Code z otwartą przestrzenią roboczą wybierz z menu pozycję *File/Add Folder to Workspace...*, aby dodać projekt utworzony przez inne narzędzie.

Dobra praktyka

Kod źródłowy, czyli pliki *.csproj* i *.cs*, są identyczne w obu wersjach, ale foldery *obj* i *bin* są automatycznie generowane przez kompilator, przez co mogą mieć odmienne numery wersji i powodować problemy. Jeżeli chcesz otwierać ten sam projekt zamienne w Visual Studio 2022 i Visual Studio Code, to przed otwarciem go w edytorze usuń foldery *bin* i *obj*. To właśnie dlatego nakazałem utworzyć osobny folder dla projektów tworzonych w Visual Studio Code.

Kod w repozytorium GitHuba

Przykładowy kod z tej książki umieściłem w repozytorium GitHuba. Przygotowałem w nim osobne foldery dla Visual Studio Code i Visual Studio 2022, jak również osobne pliki interaktywnych notatników .NET. Oto dokładne umiejscowienie tych folderów:

- Rozwiązania dla Visual Studio 2022:
<https://github.com/markjprice/cs10dotnet6/tree/main/vs4win>.
- Rozwiązania dla Visual Studio Code:
<https://github.com/markjprice/cs10dotnet6/tree/main/vscode>.
- Pliki interaktywnych notatników .NET:
<https://github.com/markjprice/cs10dotnet6/tree/main/notebooks>.

Dobra praktyka

Jeżeli zajdzie taka potrzeba, możesz wrócić do tego rozdziału, żeby przypomnieć sobie, jak należy tworzyć wiele projektów i zarządzać nimi w Twoim edytorze kodu.

Wykorzystywanie repozytorium GitHuba w tej książce

Git jest powszechnie używanym systemem kontroli wersji kodu źródłowego. GitHub to firma, witryna oraz aplikacja, które ułatwiają zarządzanie repozytoriami Gita. Firma Microsoft kupiła GitHub w 2018 roku, dzięki czemu dostępne funkcje są coraz mocniej integrowane w narzędzia Microsoftu.

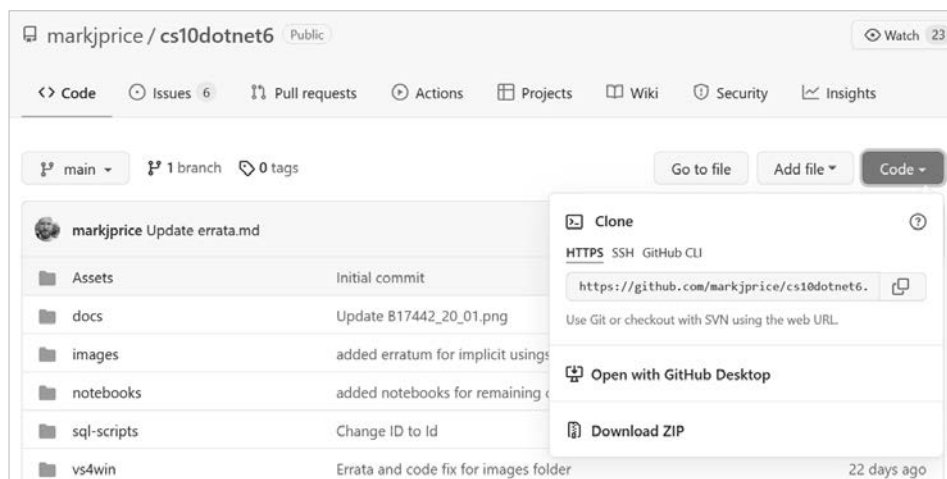
Na potrzeby tej książki przygotowałem repozytorium GitHuba i wykorzystałem je do:

- przechowywania kodu rozwiązań, które mogę aktualizować nawet po wydaniu książki;
- udostępniania dodatkowych materiałów do tej książki, takich jak poprawki, małe usprawnienia, listy przydatnych linków oraz dłuższe artykuły, które nie zmieściły się w książce.

Pobieranie kodu rozwiązań z repozytorium GitHuba

Używałem platformy GitHub do przechowywania rozwiązań wszystkich praktycznych ćwiczeń, jakie zamieszczam na końcu każdego z rozdziałów. Możesz je przejrzeć i pobrać pod adresem <https://github.com/markjprice/cs10dotnet6>.¹

Jeżeli jednak chcesz po prostu pobrać wszystkie pliki przy użyciu Gita, to kliknij zielony przycisk *Code*, a potem wybierz opcję *Download ZIP*, tak jak na rysunku 1.19.



Rysunek 1.19. Pobieranie repozytorium jako pliku ZIP

¹ Spolszczoną wersję kodów dla całej książki można pobrać pod adresem <https://ftp.helion.pl/przyklady/c10ne6.zip> — *przyp. tłum.*

Zalecam też zapisanie sobie adresu repozytorium w zakładkach, ponieważ używam go również do publikowania poprawek i innych przydanych linków.

Używanie systemu Git w Visual Studio Code

Visual Studio Code może używać systemu Git, ale wykorzystuje przy tym zainstalowany w systemie operacyjnym pakiet Git. Musisz zatem sam zainstalować pakiet Git 2.0 albo nowszy.

Pod tym adresem możesz pobrać niezbędny instalator: <https://git-scm.com/download>.

Jeżeli wolisz korzystać z programów z interfejsem graficznym, to pod tym adresem możesz pobrać program GitHub Desktop: <https://desktop.github.com>.

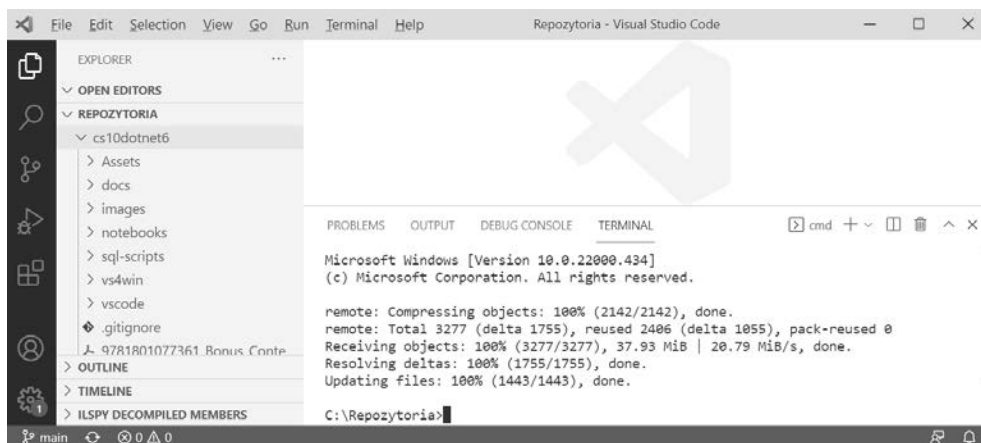
Klonowanie rozwiązań z tej książki z repozytorium kodu

Sklonujmy teraz z repozytorium kodu rozwiązanie przygotowane na potrzeby tej książki. W poniższych instrukcjach będę używał terminala z Visual Studio Code, ale te same polecenia możesz wpisać też w dowolnym innym wierszu poleceń lub oknie terminala.

1. W folderze *Dokumenty* utwórz folder o nazwie *Repozytoria* albo użyj dowolnej innej nazwy dla folderu przechowującego repozytoria Gita.
2. W Visual Studio Code otwórz folder *Repozytoria*.
3. Wybierz z menu pozycję *View/Terminal*, a następnie wprowadź poniższe polecenie:

```
git clone https://github.com/markjprice/cs10dotnet6.git
```

4. Klonowanie wszystkich rozwiązań dla poszczególnych rozdziałów na lokalny dysk twardy może zająć kilka minut, a całość będzie wyglądać tak jak na rysunku 1.20.



Rysunek 1.20. Klonowanie repozytorium za pomocą Visual Studio Code

Gdzie znaleźć pomoc?

W tym podrozdziale dowiesz się, gdzie w sieci WWW można znaleźć wartościowe informacje o programowaniu.

Przeglądanie dokumentacji Microsoftu

Najlepszym miejscem do poszukiwania pomocy dotyczącej narzędzi programistycznych i platform firmy Microsoft są strony Microsoft Docs dostępne pod adresem <https://docs.microsoft.com/>.

Uzyskiwanie pomocy dla narzędzia dotnet

W wierszu poleceń można poprosić narzędzie dotnet o podanie informacji na temat dostępnych poleceń.

1. Aby otworzyć oficjalną dokumentację polecenia dotnet new w oknie przeglądarki, wprowadź w terminalu Visual Studio Code poniższe polecenie:

```
dotnet help new
```

2. Aby wyświetlić treść pomocy w oknie wiersza poleceń, zastosuj opcję -h lub --help, tak jak w poniższym poleceniu:

```
dotnet new console -h
```

3. Na ekranie zobaczysz poniższy tekst (to wycinek całości):

```
Console Application (C#)
Author: Microsoft
Description: A project for creating a command-line application that can
run on .NET Core on Windows, Linux and macOS
Options:
  -f|--framework. The target framework for the project.
                        net6.0           - Target net6.0
                        net5.0           - Target net5.0
                        netcoreapp3.1.   - Target netcoreapp3.1
                        netcoreapp3.0.   - Target netcoreapp3.0
                        Default: net6.0

  --langVersion Sets langVersion in the created project file text -
Optional
```

Przeglądanie definicji typów i ich elementów

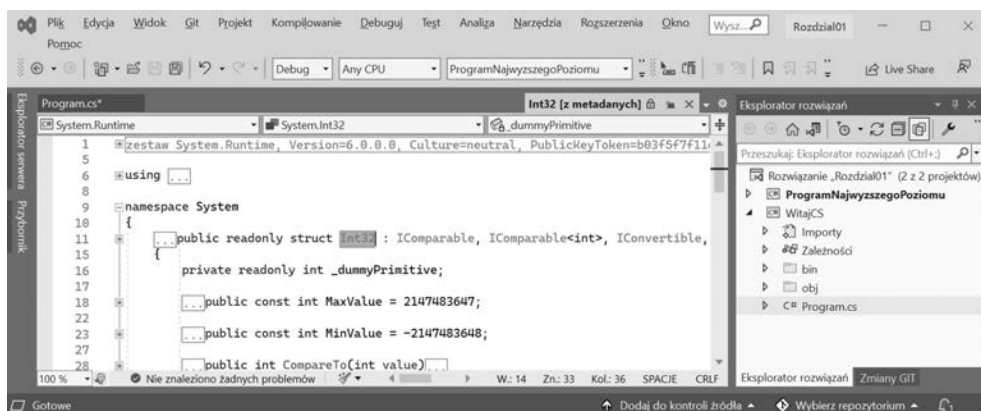
Kolejnym przydatnym klawiszem w Visual Studio Code oraz Visual Studio 2022 jest klawisz *F12*, aktywujący funkcję *Go To Definition* (Przejdź do definicji). Powoduje ona wyświetlenie publicznej definicji wybranego typu, która pochodzi z metadanych skompilowanego modułu.

Niektóre narzędzia (takie jak dekompilekator ILSpy) wykonują nawet działania inżynierii wstecznej, żeby odtworzyć kod C# na podstawie metadanych oraz kodu IL. Sprawdźmy teraz, jak można w praktyce skorzystać z funkcji *Przejdź do definicji*.

1. W Visual Studio 2022 lub Visual Studio Code otwórz rozwiązanie lub przestrzeń roboczą o nazwie *Rozdział01*.
2. W projekcie *WitajCS*, w pliku *Program.cs*, w metodzie *Main*, wprowadź poniższą instrukcję, deklarującą zmienną typu `int` o nazwie `z`:

```
int z;
```

3. Kliknij typ `int`, a następnie naciśnij klawisz *F12* (albo kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz z menu kontekstowego pozycję *Przejdź do definicji* lub *Go To Definition*)
4. W nowo otwartym oknie z kodem możesz przejrzeć definicję typu `int`, której część jest widoczna na rysunku 1.21.



Rysunek 1.21. Metadane dla typu `int`

W ten sposób można się dowiedzieć, że typ `int`:

- Został zdefiniowany za pomocą słowa kluczowego `struct`.
- Znajduje się w module `System.Runtime`.
- Znajduje się w przestrzeni nazw `System`.
- Nosi nazwę `Int32`.
- A to oznacza, że jest aliasem dla typu `System.Int32`.
- Implementuje interfejs `IComparable`.
- Definiuje stałe określające minimalną i maksymalną wartość.
- Udostępnia takie metody jak `Parse`.

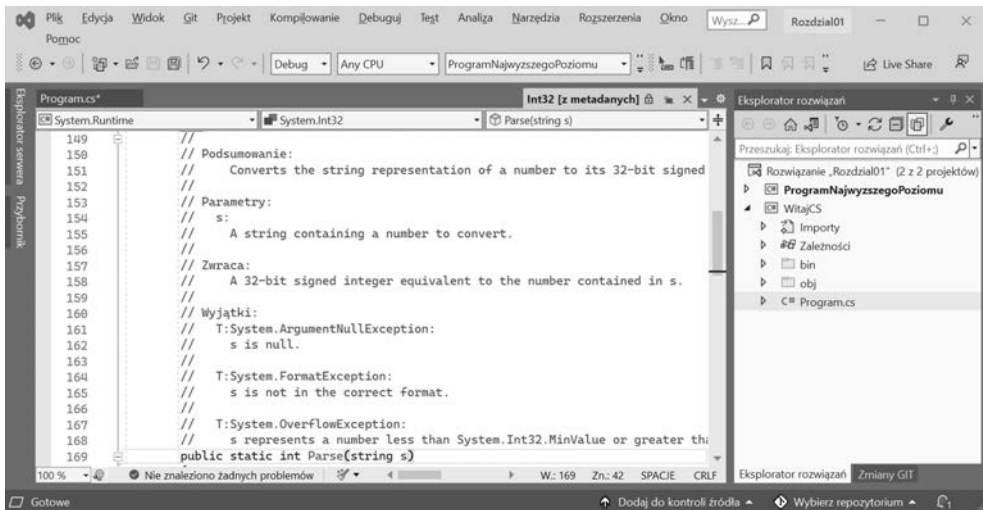
Dobra praktyka

Próbując użyć funkcji *Go To Definition* w Visual Studio Code, można czasami zobaczyć komunikat o błędzie „No definition found”, informujący, że nie znaleziono szukanej definicji. Zwykle wynika to z tego, że rozszerzenie C# nie wie nic o aktualnym projekcie. Trzeba wtedy wybrać z menu pozycję *View/Command Palette*, a potem wpisać *Omni* i wybrać polecenie *OmniSharp: Select Project*. Z wyświetlonej listy można wtedy wybrać projekt, z którym chcemy pracować.

Na razie funkcja *Idź do definicji* lub *Go To Definition* nie będzie szczególnie przydatna, ponieważ nie wiesz jeszcze, co oznaczają poszczególne pojęcia.

Już w połowie tej książki, po przeczytaniu rozdziałów od 2. do 6., poznasz język C# na tyle, żeby móc często korzystać z tej funkcji.

5. W oknie edytora kodu przewiń zawartość do metody *Parse* przyjmującej jeden parametr typu *string* (powinna zaczynać się w wierszu 169, natomiast opisującą ją komentarze znajdują się w wierszach od 149 do 168), tak jak na rysunku 1.22.



Rysunek 1.22. Komentarze do metody *Parse* z parametrem typu *string*

W komentarzach można zobaczyć, że Microsoft zapisał następujące informacje:

- Podsumowanie opisujące działanie metody.
- Parametry przyjmowane przez metodę, w tym przypadku wartość typu *string*.
- Wartość zwracana przez metodę, z podaniem typu danych.
- Trzy wyjątki, które mogą zostać rzucone przy wywołaniu tej metody (*ArgumentNullException*, *FormatException* i *OverflowException*). Teraz już wiesz, że każde wywołanie metody *Parse* trzeba umieścić w bloku *try*, który przechwyci ewentualnie rzucone wyjątki.

Mam nadzieję, że już nie możesz się doczekać, żeby dowiedzieć się, co to wszystko oznacza!

Jeszcze chwilka cierpliwości. Już prawie zakończyliśmy ten rozdział, a w kolejnym zajmiemy się szczegółami języka C#. Najpierw jednak musimy sprawdzić, gdzie jeszcze można szukać pomocy.

Poszukiwanie odpowiedzi na Stack Overflow

Stack Overflow to jedna z najpopularniejszych witryn WWW pozwalająca uzyskać odpowiedzi na trudne pytania dotyczące programowania. Jest ona tak popularna, że wyszukiwarki, np. DuckDuckGo, przygotowały specjalne metody tworzenia zapytań dla niej.

1. Uruchom swoją ulubioną przeglądarkę.
2. Otwórz stronę wyszukiwarki *duckduckgo.com* i wpisz poniższe zapytanie.
Zwróć uwagę na otrzymane wyniki, które widnieją również na rysunku 1.23.

```
!so securestring
```

The screenshot shows the Stack Overflow search interface. At the top, there's a search bar with 'securestring' entered. Below the search bar, the results are displayed. The first result is a question titled 'Q: When would I need a SecureString in .NET?'. It has 180 votes and 11 answers. The question text reads: 'I'm trying to grok the purpose of .NET's SecureString. From MSDN: An instance of the System.String class is both immutable and, when no longer needed, cannot be programmatically scheduled for ... from computer memory. A SecureString object is similar to a String object in that it has a text value. However, the value of a SecureString object is automatically encrypted, can be modified until your ...'. The question was asked on Sep 26 '08 by Richard Morgan. There are tags for .net, security, and encryption.

Rysunek 1.23. Wyniki wyszukiwania słowa securestring w serwisie Stack Overflow

Poszukiwanie odpowiedzi za pomocą Google

Możesz też skorzystać z wyszukiwarki Google i użyć jej zaawansowanych opcji, żeby zwiększyć prawdopodobieństwo uzyskania właściwych odpowiedzi na swoje pytania.

1. Przejdź na stronę Google.
2. Jeżeli szukasz informacji na temat **oczyszczania pamięci**, użyj pojęcia `garbage collection`, wpisując je do zapytania. W odpowiedzi zapewne zobaczysz wycinek

strony Wikipedii z definicją tego pojęcia w naukach komputerowych, i to w kilku wersjach językowych, w tym polskiej.

3. Możesz jednak poprawić to wyszukiwanie, ograniczając je do samych przydatnych witryn, np. Stack Overflow. Można też wykluczyć nieinteresujące nas języki programowania, takie jak C++, Rust albo Python. Z drugiej strony, można wymóc poszukiwanie odpowiedzi dla języka C# i platformy .NET, tak jak w poniższym zapytaniu:

```
garbage collection site:stackoverflow +C# -Java
```

Subskrybowanie blogów

Jeżeli chcesz być na bieżąco z rozwojem platformy .NET, to dobrze jest subskrybować oficjalnego bloga *.NET Blog*, prowadzonego przez zespoły inżynierów tworzących platformę (<https://blogs.msdn.microsoft.com/dotnet/>).

Filmy Scotta Hanselmana

Scot Hanselman z firmy Microsoft prowadzi doskonały kanał na YouTube (<http://computer-stufftheydidntteachyou.com>), gdzie opowiada o sprawach związanych z komputerami, o których nikt wcześniej Ci nie powiedział.

Polecam ten kanał każdemu, kto pracuje z komputerami.

Praktyka i ćwiczenia

Sprawdź swoją wiedzę i wiadomości, odpowiadając na kilka prostych pytań. Zyskaj trochę doświadczenia w zakresie tematów omawianych w tym rozdziale.

Ćwiczenie 1.1 — sprawdź swoją wiedzę

Spróbuj odpowiedzieć na poniższe pytania. Pamiętaj, że choć większość odpowiedzi można znaleźć w treści tego rozdziału, to jednak w niektórych przypadkach konieczne będzie poszukanie informacji w sieci albo napisanie kawałka kodu.

1. Czy Visual Studio 2022 jest lepsze od Visual Studio Code?
2. Czy .NET 6 jest lepsza od .NET Framework?
3. Czym jest .NET Standard i dlaczego nadal jest to tak ważne?
4. Dlaczego programista może używać różnych języków (np. C# i F#) podczas pisania aplikacji działających w .NET Core?
5. Jak się nazywa metoda startowa w aplikacjach konsoli środowiska .NET i jak należy ją deklarować?

6. Czym jest program najwyższego poziomu i jak można w nim skorzystać z argumentów wiersza poleceń?
7. Co należy wpisać w wierszu poleceń, żeby skompilować i uruchomić kod źródłowy w C#?
8. Jakie są zalety używania interaktywnych notatników .NET do pisania kodu C#?
9. Gdzie należy szukać pomocy na temat wybranego słowa kluczowego języka C#?
10. Gdzie należy szukać rozwiązań typowych programistycznych problemów?

Więcej informacji

Odpowiedzi na wszystkie te pytania są dostępne w dodatku A.

Ćwiczenie 1.2 — ćwicz C# gdzie się da

Do ćwiczenia języka C# nie potrzebujesz Visual Studio 2022, Visual Studio for Mac ani Visual Studio Code. Wystarczy, że odwiedźysz stronę **.NET Fiddle** (<https://dotnetfiddle.net/>) i zaczniesz pisać kod.

Ćwiczenie 1.3 — dalsza lektura

Tematy do tej książki bardzo starannie dobrałem i starałem się uzyskać między nimi równowagę. Pozostałe przygotowane przeze mnie treści można znaleźć w repozytorium GitHuba utworzonym na potrzeby tej książki.

W niniejszej książce prezentuję najbardziej podstawowe informacje na temat języka C# i środowiska .NET, które są potrzebne wszystkim programistom. Zamiast większych przykładów lepiej było jednak podać linki do dokumentacji firmy Microsoft albo do wybranych artykułów publikowanych przez niezależnych autorów w sieci.

Skorzystaj z linków udostępnionych na poniższej stronie, aby dowiedzieć się więcej na tematy poruszane w tym rozdziale:

<https://github.com/markjprice/cs10dotnet6/blob/main/book-links.md#chapter-1---hello-c-welcome-net>

Podsumowanie

W tym rozdziale:

- przygotowaliśmy środowisko programistyczne;
- omówiliśmy różnice pomiędzy .NET, .NET Core, .NET Framework, Xamarin i .NET Standard;

- skorzystaliśmy z Visual Studio Code i .NET SDK oraz z Visual Studio 2022, aby przygotować prostą aplikację konsoli;
- użyliśmy interaktywnych notatników .NET, aby nauczyć się uruchamiać wycinki kodu C#;
- dowiedzieliśmy się, jak pobrać przykładowe kody dla tej książki z repozytorium GitHub;
- co najważniejsze, poznaliśmy sposoby poszukiwania pomocy.

W następnym rozdziale nauczymy się mówić w języku C#.

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 

C# i .NET: najlepsze środowisko do programowania w najlepszym języku!

C# to jedno z najdoskonalszych dzieł Microsoftu. Co więcej, język ten, podobnie jak wieloplatformowy framework .NET, jest konsekwentnie rozwijany i wzbogacany. Coraz więcej profesjonalistów przekonuje się, że używanie C# jest przyjemne i satysfakcjonujące, a każda kolejna wersja przynosi liczne udogodnienia i nowe funkcjonalności. Aktualne wersje C# 10 i .NET 6 pozwalają bez trudu tworzyć rozbudowane serwisy internetowe czy wieloplatformowe aplikacje mobilne.

Ta książka jest kolejnym, gruntownie przebudowanym wydaniem cenionego podręcznika dla programistów #C. Dzięki niej nauczysz się najważniejszych zasad korzystania z tego języka. Znajdziesz tu drobiazgowo omówienie API środowiska .NET, jak również techniki pracy z systemem plików, asynchronicznymi strumieniami, serializacją i szyfrowaniem. Po przyswojeniu zagadnień związanych z językiem C# i aplikacjami konsoli dowiesz się, jak tworzyć praktyczne aplikacje i usługi z wykorzystaniem biblioteki ASP.NET Core, a także wzorzec MVC i technologię Blazor. Zapoznasz się z metodami stosowania wielozadaniowości do poprawy wydajności i skalowalności aplikacji. Przeczytasz też, w jaki sposób ASP.NET Core ułatwia pracę wielu zespołom programistów. Poszczególne zagadnienia zostały zilustrowane dokładnie wyjaśnionymi przykładami kodu, a dodatkowe ćwiczenia pozwolą Ci na utrwalenie zdobytych umiejętności.

Z tą książką nauczysz się:

- tworzyć własne typy w programowaniu zorientowanym obiektowo
- pisać, testować i debugować funkcje
- odczytywać dane i manipulować nimi za pomocą LINQ
- pracować z Entity Framework Core, a także Microsoft SQL Server i SQLite
- tworzyć usługi sieciowe i interfejsy użytkownika
- projektować aplikacje wieloplatformowe

Mark J. Price

specjalizuje się w programowaniu w języku C#. Pracuje w Microsoftcie, tworzy rozwiązania dla Microsoft Azure. Zdał ponad 80 egzaminów Microsoftu. Zajmuje się też dydaktyką: prowadzi szkolenia wprowadzające do usług Digital Experience Platform, wiodącego systemu CMS.

	KOD KORZYŚCI Sięgnij po więcej! ▶	
 helion.pl	ISBN 978-83-283-9074-4	
 HELION SA ul. Kościuszki 1c 44-100 Gliwice tel.: 32 250 98 63 helion@helion.pl	 9 788328 390744	
Cena: 159,00 zł		

Packt