

*Guía Práctica
para usuarios*

C# y Microsoft .NET

Francisco Charte



ANAYA
MULTIMEDIA

Las **Guías Prácticas** de Anaya Multimedia son los manuales más útiles que usted podrá encontrar. En esta colección hallará lo último sobre ordenadores personales y la información más actual sobre las últimas versiones en lenguajes de programación, hojas de cálculo, bases de datos, procesadores de textos, programas de diseño, etc.

En definitiva, estas **Guías** pondrán a su disposición una fuente útil e inagotable de datos, con la información más novedosa sobre los productos más importantes y de mayor relevancia en el mercado informático.

OTROS TEMAS DE LA COLECCIÓN

3D Studio MAX	Marketing en Internet y e-bussines
AutoCAD LT	Modelos económicos y financieros con Excel 2000
C++ Builder	MP3
CorelDRAW	Office
Corel Linux	PC. Actualización y mantenimiento
Diccionario de Informática e Internet	Photoshop
Director	PHP 4
Dreamweaver	PowerPoint
Edición de páginas Web	Programación en C/C ++
Excel	Project 2000
Filtros para Photoshop	Publisher 2000
Fireworks	Red Hat Linux
HTML	Registro y configuración de Windows 2000
InDesign	StarOffice
Internet. Edición 2000	Windows 2000
Internet en la empresa	Windows Millennium Edition
Internet Explorer	WordPerfect
JAVA 2	
LiveMotion	
Lotus Notes	

NIVELES	Iniciación	TIPO DE LIBRO
	✓ Básico	
	✓ Medio	TEMÁTICA
	Avanzada	
Profesional/Experto		

2335233

ISBN 84-415-1099-7



9 788441 151099

en línea@

Servicio de Información en Internet
<http://www.en-linea.net>

ANAYA
 MULTIMEDIA

<http://www.AnayaMultimedia.es>

Índice de contenidos

Introducción

- Diez años de evolución tecnológica
- Los desafíos del programador
- Nace la era .NET
- C#, un lenguaje actual
- Objetivos de este libro

Cómo usar este libro

- Estructura de la guía
- Uso de los ejemplos

1. Instalación

- 1.1. Introducción
- 1.2. Obtener el paquete de desarrollo
- 1.3. Preparación del sistema
 - 1.3.1. Instalación del sistema operativo
 - 1.3.2. Internet Explorer 5.5
- 1.4. Instalar el SDK
- 1.5. Instalación de los ejemplos
- 1.6. En busca de un editor para C#

2. La primera aplicación

- 2.1. Introducción
- 2.2. Hola desde C#
 - 2.2.1. Metodología de trabajo
 - 2.2.2. Versión para consola
 - 2.2.3. Versión Windows
- 2.3. Elementos del lenguaje
 - 2.3.1. Clases y objetos
 - 2.3.2. El método Main()
 - 2.3.3. La consola y otros servicios
- 2.4. Proceso de compilación
 - 2.4.1. Una especificación común
 - 2.4.2. Obtener el código IL
- 2.5. Ejecución
 - 2.5.1. Funcionamiento del compilador JIT
- 2.6. Esquema general

3. Introducción a C#

- 3.1. Introducción
- 3.2. Unidades, módulos y aplicaciones
 - 3.2.1. Módulos de código
 - 3.2.2. Unidades lógicas
- 3.3. Espacios con nombre
 - 3.3.1. Definir espacios con nombre
 - 3.3.2. Referencias a un espacio con nombre
 - 3.3.3. Conflictos entre espacios con nombre
- 3.4. Clases
 - 3.4.1. Construcción y destrucción de objetos
 - 3.4.2. Constructores de clase
 - 3.4.3. Clases anidadas
 - 3.4.4. Campos de datos
 - 3.4.5. Visibilidad
 - 3.4.6. Métodos
 - 3.4.7. Propiedades
 - 3.4.8. Delegados y eventos
 - 3.4.9. Otros miembros de una clase

- 3.5. Interfaces
 - 3.5.1. Definir una interfaz
 - 3.5.2. Implementar una interfaz
- 3.6. Estructuras de control
- 3.7. Tipos y objetos
- 3.8. Resumiendo

4. Introducción a la plataforma Microsoft .NET

- 4.1. Introducción
- 4.2. Una red de servicios
- 4.3. El entorno común de ejecución
- 4.4. Código intermedio
- 4.5. Interoperabilidad entre lenguajes
- 4.6. Servicios .NET
- 4.7. Disponibilidad de la plataforma .NET
- 4.8. Proceso de estandarización
- 4.9. Términos .NET

5. Aplicaciones Windows

- 5.1. Introducción
- 5.2. Control de la aplicación
 - 5.2.1. Puesta en marcha de la aplicación
 - 5.2.2. Propiedades de la aplicación
 - 5.2.3. Otros aspectos de Application
- 5.3. Formularios
 - 5.3.1. Definición de una nueva clase de formulario
 - 5.3.2. Mostrar un formulario
 - 5.3.3. Insertar componentes
 - 5.3.4. Gestión de los eventos
- 5.4. Resumiendo

6. Aplicaciones Web

- 6.1. Introducción
- 6.2. De ASP a ASP+
 - 6.2.1. Libertad de elección en lenguajes
 - 6.2.2. Preparación del sistema
 - 6.2.3. Rendimiento de ASP+ frente a ASP
 - 6.2.4. Registro de componentes y bloqueo de librerías
- 6.3. Formularios web
 - 6.3.1. Uso de componentes C# desde ASP+
 - 6.3.2. Compilación dinámica
 - 6.3.3. Componentes de servidor
 - 6.3.4. Conexión entre diseño y lógica
 - 6.3.5. Validación de datos
- 6.4. Pagelets
 - 6.4.1. Creación de un pagelet
 - 6.4.2. Uso de un pagelet
- 6.5. Configuración
 - 6.5.1. Creación de un archivo config.web
 - 6.5.2. Cómo definir secciones propias
 - 6.5.3. Recuperar información de configuración
- 6.6. Resumiendo

7. Servicios Web

- 7.1. Introducción
- 7.2. ¿Qué es un servicio web?
 - 7.2.1. Servicios y aplicaciones
 - 7.2.2. Universalidad de un servicio
 - 7.2.3. Protocolos y lenguajes

- 7.3. Creación de un servicio web
 - 7.3.1. Anatomía de un servicio web
 - 7.3.2. Nuestro servicio horario
 - 7.3.3. Descripción SDL del servicio
- 7.4. Consumo del servicio
 - 7.4.1. Obtención de un proxy
 - 7.4.2. Un consumidor ASP+
 - 7.4.3. Un consumidor WinForms
- 7.5. Resumiendo

8. Desarrollo de componentes

- 8.1. Introducción
- 8.2. Conceptos y terminología
- 8.3. Componentes simples
 - 8.3.1. Un componente convertidor
 - 8.3.2. Uso desde una página ASP+
 - 8.3.3. Compilación del componente
 - 8.3.4. Uso en una herramienta de diseño
- 8.4. Conversión en forma de control
 - 8.4.1. Controles Windows
 - 8.4.2. Notificación de cambios en propiedades
 - 8.4.3. Controles Web
- 8.5. Controles compuestos
 - 8.5.1. Una ficha prefabricada
- 8.6. Mejorando el comportamiento de diseño
 - 8.6.1. Declaración de atributos
 - 8.6.2. Editores, convertidores y otros
- 8.7. Resumiendo

9. Acceso a datos

- 9.1. Introducción
- 9.2. El modelo ADO+
 - 9.2.1. Estructura de un DataSet
 - 9.2.2. Crear un DataSet a partir de una tabla
 - 9.2.3. Obtener la estructura de un DataSet
 - 9.2.4. Conexiones y comandos
 - 9.2.5. Acceso a los datos
- 9.3. Enlace con controles
 - 9.3.1. Enlace en páginas ASP+
 - 9.3.2. Enlace en aplicaciones Windows
- 9.4. ADO+ y Visual Studio.NET
- 9.5. Resumiendo

10. Interoperabilidad entre lenguajes

- 10.1. Introducción
- 10.2. ¿Qué es la CLS?
 - 10.2.1. Directrices de la CLS
 - 10.2.2. Cómo ajustarse a la CLS
- 10.3. Beneficios de la CLS
 - 10.3.1. Usar clases de otros lenguajes
 - 10.3.2. Excepciones entre lenguajes
 - 10.3.3. Herencia a través de lenguajes
 - 10.3.4. El secreto está en IL
- 10.4. Interoperabilidad con COM
 - 10.4.1. Usar componentes COM
 - 10.4.2. Exponer clases .NET como componentes COM
- 10.5. Resumiendo

11. Características avanzadas

- 11.1. Introducción
- 11.2. Múltiples hilos de ejecución
 - 11.2.1. Creación de un nuevo hilo de ejecución
 - 11.2.2. Problemas de sincronización
- 11.3. Código no seguro
- 11.4. Reflexión
 - 11.4.1. El tipo Type
 - 11.4.2. Cómo enumerar el contenido de una unidad
 - 11.4.3. Invocación dinámica
 - 11.4.4. Cómo ejecutar cualquier método con un parámetro entero

12. Visual Studio.NET

- 12.1. Introducción
- 12.2. Un entorno de desarrollo único
 - 12.2.1. La página de inicio
 - 12.2.2. Editores de Visual Studio.NET
 - 12.2.3. Creación de proyectos
 - 12.2.4. Otros elementos comunes
- 12.3. Herramientas para instalación
- 12.4. Resumiendo

A. Recursos en la red

- A.1. Introducción
- A.2. Lugares de referencia indispensable
 - A.2.1. Microsoft .NET
 - A.2.2. Microsoft .NET en MSDN
 - A.2.3. SOAP en DEVELOPMENTOR
 - A.2.4. World Wide Web Consortium
 - A.2.5. ECMA
 - A.2.6. XML
 - A.2.7. UDDI
 - A.2.8. Foros de conversación
- A.3. Artículos y código
 - A.3.1. Ejemplos y trucos sobre ASP+
 - A.3.2. El lenguaje C#
 - A.3.3. Otros recursos
- A.4. Recursos en castellano

Índice alfabético