

Inhaltsverzeichnis

- .NET-Framework Grundlagen** 1
- Einführung** 1
 - Kurzübersicht* 1
 - Ihr Nutzen* 1
 - Zielpublikum* 1
 - Voraussetzungen* 1
- Repetition wesendlicher Sprachelemente** 1
 - Worum geht es?* 1
 - Objektorientierung* 1
 - Datentypen und Speicher* 1
 - Ablaufsteuerung* 1
 - Was Klassen alles können* 1
 - Fehlerbehandlung* 1
- Komponenten und Assemblies** 2
 - Worum geht es=* 2
 - Was lernen Sie in diesem Kapitel?* 2
 - Was ist eine Komponenten* 2
 - Was ist ein Assembly?* 2
 - Assembly Metadaten (Manifest)* 2
 - Typen Metadaten* 2
 - IL Code* 2
 - Ressourcen* 2
 - Konfiguration eines Assemblies* 2
 - Arten von Assemblies* 2
 - Private Assembly* 2
 - Shared Assembly* 2
 - Verteilen und Installieren von Assemblies* 2
 - Zusammenfassung* 2
 - Übungen* 3
 - Kontrollfragen* 3
- Effektive-Programmierung** 3
 - Worum geht es?* 3
 - Was lernen Sie in diesem Kapitel?* 3
 - Die StirngBuilder Klasse* 3
 - Gruppieren von Objekten* 3
 - Was ist eine Collection?* 3
 - Wie funktioniert eine Collection?* 3
 - Ein variables Array* 3
 - Queue* 3
 - Stack* 3
 - Hashtable* 3
 - Weitere Collections* 3
 - Zusammenfassung* 3
 - Übungen* 4
 - Kontrollfragen* 4
- Generics** 4
 - Worum geht es?* 4
 - Was lernen Sie in diesem Kapitel?* 4

Generics	4
Constrains	4
Generische Methoden	4
Generische Datentypen	4
Anwendung generischer Typen	4
Listen	4
Dictionaries	4
SortedSet<T> (ab .NET 4)	4
Sortierung von Collections	4
Kovarianz und Kontravarianz	4
Iteration mit Yield	5
Zusammenfassung	5
Übungen	5
Attribute	5
Worum geht es?	5
Was lernen Sie in diesem Kapitel?	5
Einführung	5
Definition eigener Attribute	5
Auslesen von Attributen	5
Parameter von Attributen	5
Parametertypen	5
Das AttributeUsage-Attribut	5
Zusammenfassung	5
Übungen Attribute	5
Kontrollfragen	5
Delegates und Ereignisse	6
Worum geht es?	6
Was lernen Sie in diesem Kapitel?	6
Verwendung von Delegates	6
Multicast Delegates	6
Ereignisprogrammierung	6
Events	6
Anonyme Methoden	6
Zusammenfassung	6
Übung Delegates	6
Kontrollfragen	6
Laguage Integrated Query (LINQ)	6
Worum geht es?	6
Was lernen Sie in diesem Kapitel	6
Einführung	6
LINQ - Die Architektur	7
Erweiterungen der Programmiersprache	7
Extension Methods	7
Objektinitialisierer	7
Lambda Expression	7
Query Syntax	7
Unspezifizierter Datentypen	7
Anonyme Datentypen	7
Partielle Methoden	7
LINQ to Objects	7

LINQ-Operatoren	7
Auswählen mit select	7
Filteroperatoren	7
Sortieren und Reversieren	7
Aggregatfunktionen	7
Weitere LINQ-Operatoren	7
Zusammenfassung	7
Übung LINQ	7
Interoperabilität mit unverwaltetem Code	8
Worum geht es?	8
Was lernen Sie in diesem Kapitel?	8
Einführung	8
P/Invoke	8
Marshaling	8
Verwendung von Pointern (nur C#)	8
Eine Version ohne Pointer	8
Windows Callbacks	8
COM und .NET	8
Verwenden von COM-Objekten	8
COM-Objekten verwenden .NET	8
Zusammenfassung	8
Kontrollfragen	8
Speicherbereinigung	8
Worum geht es?	9
Was lernen Sie in diesem Kapitel?	9
Speicheranforderung	9
Der Müllsammler	9
Finalize	9
Das IDisposable Pattern	9
Zusammenfassung	9
Übungen	9
Kontrollfragen	9
Serialisierung	9
Worum geht es?	9
Was lernen Sie in diesem Kapitel?	9
Wie funktionieren's?	9
Serialisierbare Objekte	9
Custom Serialization	9
Formatter	10
Streams	10
XML-Serialisierung	10
Zusammenfassung	10
Übungen	10
Kontrollefragen	10
Ein- und Ausgabe	10
Worum geht es?	10
was lernen Sie in diesem Kapitel?	10
Klassen für Dateien und Verzeichnisse	10
Neue Methoden in .NET 4	10
Dateien lesen und schreiben	10

Binary Reader / Binary Writer	10
String Reader / String Writer	10
Stream Reader / Stream Writer	10
Datenkompression	10
Zip-Archive	11
Verwendung von IsolatedStorage	11
FileSystemWatcher	11
Zusammenfassung	11
Übungen	11
Kontrollfragen	11
Programmierung mit XML	11
Worum geht es?	11
Was lernen Sie in diesem Kapitel?	11
Was ist XML	11
XML Namespace	11
Einige XML-Regeln	11
Schreiben und Lesen von XML Files	11
Schreiben von XML Files mit XmlWriter	11
Lesen von XML Files mit XmlReader	11
XSL (Extensible Stylesheet Language)	11
XPath - Navigieren in XML Files	12
DOM - Document Object Model	12
XPathNavigator	12
Zusammenfassung	12
Übung XML	12
Kontrollfragen	12
Defensive Programmierung	12
Worum geht es?	12
Was lernen Sie in diesem Kapitel?	12
Bedingte Methode	12
Debug- und Trace-Klasse	12
Assert	12
Write und WriteLine	12
Writelf und WriteLinelf	12
Steuerung der Trace-Ausgabe	12
Konfiguration	12
Eingebaute Trace-Source	13
Debugger-Attribute	13
Zusammenfassung	13
Übung	13
Kontrollfragen	13
Anhang	13
Wichtige Internet-Referenzen	13
Neue Sprachfeatures	13

.NET-Framework Grundlagen

Dieses Dokument befindet sich noch in der Bearbeitung und wird laufend ergänzt.

Einführung

Kurzübersicht

Ihr Nutzen

Zielpublikum

Voraussetzungen

Repetition wesendlicher Sprachelemente

Worum geht es?

Objektorientierung

Datentypen und Speicher

Ablaufsteuerung

Was Klassen alles können

Fehlerbehandlung

Komponenten und Assemblies

Worum geht es=

Was lernen Sie in diesem Kapitel?

Was ist eine Komponenten

Was ist ein Assembly?

Assembly Metadaten (Manifest)

Typen Metadaten

IL Code

Ressourcen

Konfiguration eines Assemblies

Arten von Assemblies

Private Assembly

Shared Assembly

Verteilen und Installieren von Assemblies

Zusammenfassung

Übungen

Kontrollfragen

Effektive-Programmierung

Worum geht es?

Was lernen Sie in diesem Kapitel?

Die StringBuilder Klasse

Gruppieren von Objekten

Was ist eine Collection?

Wie funktioniert eine Collection?

Ein variables Array

Queue

Stack

Hashtable

Weitere Collections

Zusammenfassung

Übungen

Kontrollfragen

Generics

Worum geht es?

Was lernen Sie in diesem Kapitel?

Generics

Constrains

Generische Methoden

Generische Datentypen

Anwendung generischer Typen

Listen

Dictionaries

SortedSet<T> (ab .NET 4)

Sortierung von Collections

Kovarianz und Kontravarianz

Iteration mit Yield

Zusammenfassung

Übungen

Attribute

Worum geht es?

Was lernen Sie in diesem Kapitel?

Einführung

Definition eigener Attribute

Auslesen von Attributen

Parameter von Attributen

Parametertypen

Das AttributeUsage-Attribut

Zusammenfassung

Übungen Attribute

Kontrollfragen

Delegates und Ereignisse

Worum geht es?

Was lernen Sie in diesem Kapitel?

Verwendung von Delegates

Multicast Delegates

Ereignisprogrammierung

Events

Anonyme Methoden

Zusammenfassung

Übung Delegates

Kontrollfragen

Language Integrated Query (LINQ)

Worum geht es?

Was lernen Sie in diesem Kapitel

Einführung

LINQ - Die Architektur

Erweiterungen der Programmiersprache

Extension Methods

Objektinitialisierer

Lambda Expression

Query Syntax

Unspezifizierter Datentypen

Anonyme Datentypen

Partielle Methoden

LINQ to Objects

LINQ-Operatoren

Auswählen mit select

Filteroperatoren

Sortieren und Reversieren

Aggregatfunktionen

Weitere LINQ-Operatoren

Zusammenfassung

Übung LINQ

Interoperabilität mit unverwaltetem Code

Worum geht es?

Was lernen Sie in diesem Kapitel?

Einführung

P/Invoke

Marshaling

Verwendung von Pointern (nur C#)

Eine Version ohne Pointer

Windows Callbacks

COM und .NET

Verwenden von COM-Objekten

COM-Objekten verwenden .NET

Zusammenfassung

Kontrollfragen

Speicherbereinigung

Worum geht es?

Was lernen Sie in diesem Kapitel?

Speicheranforderung

Der Müllsammler

Finalize

Das IDisposable Pattern

Zusammenfassung

Übungen

Kontrollfragen

Serialisierung

Worum geht es?

Was lernen Sie in diesem Kapitel?

Wie funktionieren's?

Serialisierbare Objekte

Custom Serialization

Formatter

Streams

XML-Serialisierung

Zusammenfassung

Übungen

Kontrollefragen

Ein- und Ausgabe

Worum geht es?

was lernen Sie in diesem Kapitel?

Klassen für Dateien und Verzeichnisse

Neue Methoden in .NET 4

Dateien lesen und schreiben

Binary Reader / Binary Writer

String Reader / String Writer

Stream Reader / Stream Writer

Datenkompression

Zip-Archive

Verwendung von IsolatedStorage

FileSystemWatcher

Zusammenfassung

Übungen

Kontrollfragen

Programmierung mit XML

Worum geht es?

Was lernen Sie in diesem Kapitel?

Was ist XML

XML Namespace

Einige XML-Regeln

Schreiben und Lesen von XML Files

Schreiben von XML Files mit XmlWriter

Lesen von XML Files mit XmlReader

XSL (Extensible Stylesheet Language)

XPath - Navigieren in XML Files

DOM - Document Object Model

XPathNavigator

Zusammenfassung

Übung XML

Kontrollfragen

Defensive Programmierung

Worum geht es?

Was lernen Sie in diesem Kapitel?

Bedingte Methode

Debug- und Trace-Klasse

Assert

Write und WriteLine

WriteIf und WriteLineIf

Steuerung der Trace-Ausgabe

Konfiguration

Eingebaute Trace-Source

Debugger-Attribute

Zusammenfassung

Übung

Kontrollfragen

Anhang

Wichtige Internet-Referenzen

Neue Sprachfeatures

From:

<https://jmz-elektronik.ch/dokuwiki/> - Bücher & Dokumente

Permanent link:

<https://jmz-elektronik.ch/dokuwiki/doku.php?id=start:visualstudio2017:programmieren:dotnetgrundlagen&rev=1536251391>

Last update: 2018/09/06 18:29

