

PROGRAMACIÓN

Guía de estudio 1:

En el inicio no había nada y luego hubo C Sharp (#)

Instalación de IDE de C# y primer programa




Nivel: Secundario - Modalidad Educación Técnico-Profesional.
Ciclo: Segundo ciclo.
Especialidades: Informática, Programación.

Introducción

C# (sharp) es un poderoso lenguaje de programación que nos permite infinidad de cosas. Desde crear aplicaciones de escritorio, hasta desarrollar juegos. En esta guía nos dedicaremos a instalarlo y a ver con qué empezamos cuando tenemos una plantilla de C#.

¿Qué estamos aprendiendo? Cómo instalar Visual Studio (programa que vamos a estar utilizando para programar C#) y como crear un programa, ejecutarlo y entender qué es lo que nos da por default la plantilla.


Materiales de estudio

Video guía de instalación: https://youtu.be/S5IUGQJdTdc	
Video nro 1 del curso: https://youtu.be/iXk8jPNaP_o?t=248	
Video nro 2 del curso: https://youtu.be/LxdQIRFDBPU	


Secuencia didáctica

Vamos a comenzar instalando el programa que nos va a ayudar a desarrollar y probar el código: Visual Studio Community. Es lo que llamamos un IDE, acrónimo para el inglés de "entorno de desarrollo integrado". Esto quiere decir que este programa nos va a proveer de las herramientas para desarrollar los proyectos que queramos hacer en C#.

Te dejamos este video donde explican de manera detallada cómo instalarlo:

https://youtu.be/S5IUGQJdTdc	
---	---

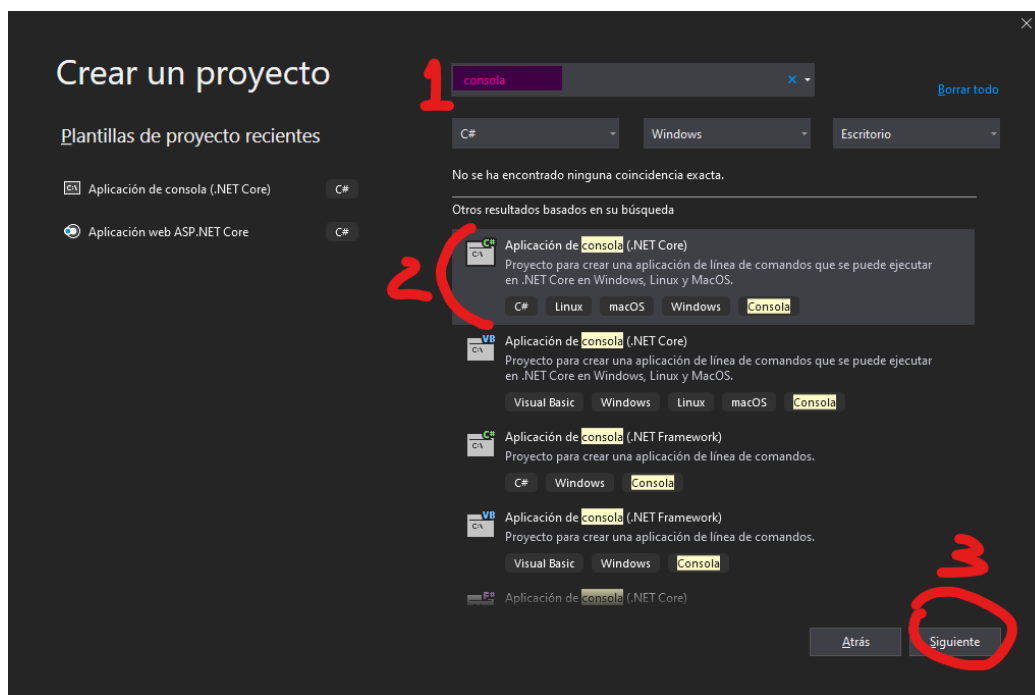
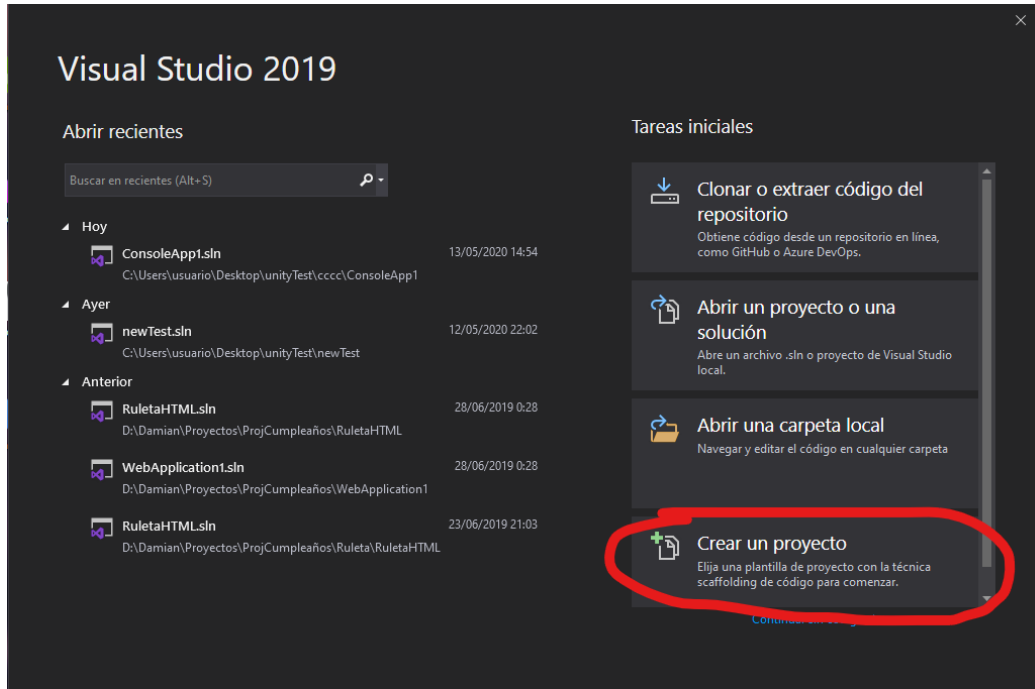
¡Genial! Ahora podemos empezar a programar. Para eso te pedimos que veas estos videos y que después contestes algunas preguntas más abajo.

https://youtu.be/iXk8jPNaP_o?t=248	
---	---

<https://youtu.be/LxdQIRFDBPU>



IMPORTANTE: en el video usan otra versión. En los últimos años se modificó un poco el diseño. Para crear un proyecto podés escribir consola en el buscador.



Actividades

Después de mirar el video del link o del QR, te invitamos a que reflexiones con las siguientes preguntas.

No olvides escribir tus respuestas, te facilitarán realizar trabajos prácticos y repasar los temas que hayas estudiado con esta guía.

- 1) ¿Cuáles son las "partes" de código que se genera en la plantilla? (Es re fácil, ¡podés crear un proyecto y copiarlo!). ¿Qué símbolo marca el principio y el final de cada parte?
- 2) ¿Qué es lo que se muestra al ejecutar el código? ¿Qué es cada ventana?
- 3) Intenten hacer que se muestre su nombre completo por la pantalla.
- 4) ¿Qué es lo primero que se ejecuta al crear el programa?
- 5) ¿Qué pasa si ponés las instrucciones al revés?(primero el ReadKey). ¿Por qué crees que pasa?
- 6) ¿Qué símbolo se pone al final de cada instrucción?

Para seguir aprendiendo...

Como se imaginarán, los lenguajes no se crean desde 0. Cada uno va tomando cosas de otro más viejo y modificándolas o mejorándolas. Te invitamos a que busques el "árbol familiar" de C# (de qué lenguaje de programación proviene).

Si te interesa, podés indagar un poco más en el pasado de C#. ¿Quién lo creó? ¿Con qué objetivo? ¿Para qué se usa? Tal vez te da alguna idea de proyecto... ¿Quién sabe? ¡Tal vez tienen la próxima idea del siglo!