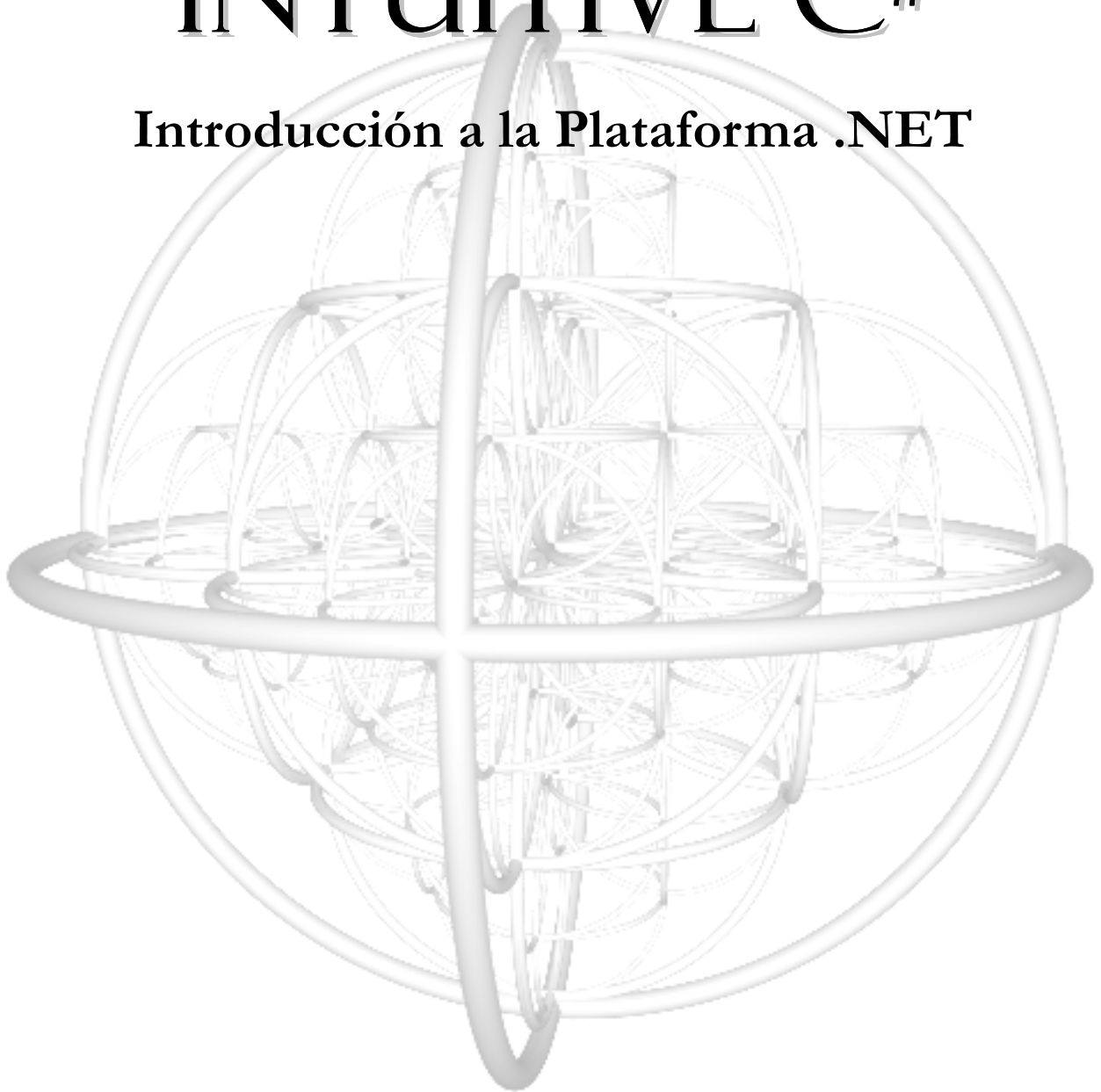


INTUITIVE C#

Introducción a la Plataforma .NET



Ian Marteens

2008

INDICE DE MATERIAS

PROLOGO	VII
OUROBUROS	VII
ESTADO ACTUAL DEL LIBRO	VII
CONVENIOS	VIII
I. COMMON LANGUAGE RUNTIME	1
¿QUÉ ES LA PLATAFORMA .NET?	1
¿POR QUÉ .NET Y NO JAVA?	2
COMMON LANGUAGE RUNTIME	3
ENSAMBLADOS Y MÓDULOS	4
CLASES Y ESPACIOS DE NOMBRES	5
PROCESOS Y DOMINIOS DE APLICACIÓN	7
EL SISTEMA DE TIPOS COMUNES	8
TIPOS BÁSICOS	8
VECTORES	10
II. PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS	12
ABSTRACCIÓN ORIENTADA A OBJETOS	12
ENCAPSULAMIENTO: DATOS	13
UNIDADES, PAQUETES Y OTROS TRIUNFOS PARCIALES	14
LA MULTIPLICACIÓN DE LOS PANES Y LOS PECES	15
ENCAPSULAMIENTO: COMPORTAMIENTO	15
UN PEQUEÑO CAMBIO EN LA SINTAXIS	17
HERENCIA	19
POLIMORFISMO	20
LA REGLA DE ASIGNACIÓN POLIMÓRFICA	22
MÉTODOS VIRTUALES	22
LA TABLA DE MÉTODOS VIRTUALES	22
LOS LÍMITES DE LA TECNOLOGÍA	22
LA SINGULARIDAD	23
III. CLASES Y OBJETOS	25
IDENTIDAD	25
QUÉ HAY DENTRO DE UNA CLASE	25
VISIBILIDAD	27
CONSTRUCTORES	28
INICIALIZACIÓN DE CAMPOS	29
EL CONSTRUCTOR ESTÁTICO	31
IV. TIPOS DE INTERFAZ	34
HERENCIA E INTERFACES	34
IMPLEMENTACIÓN DE TIPOS DE INTERFAZ	35
INTERFACES Y POLIMORFISMO	37
MÉTODOS DE EXTENSIÓN	38
LA CARA OSCURA DE LOS MÉTODOS DE EXTENSIÓN	39
V. ESTRUCTURAS	43
GUERRA AL DESPILFARRO DE MEMORIA	43
CREACIÓN EFICIENTE, DESTRUCCIÓN INDOLORA	43

LIMITACIONES: CONSTRUCTORES	46
LIMITACIONES: HERENCIA Y VISIBILIDAD	47
MÉTODOS VIRTUALES Y ESTRUCTURAS	48
INTERFACES Y ESTRUCTURAS	49
EL SAGRADO MISTERIO DEL BOXING	50
VI. TIPOS DELEGADOS	53
DELEGADOS	53
CADENAS DE DELEGADOS	56
LLAMADAS ASÍNCRONAS	57
VII. COMPONENTES	60
COMPONENTES VERSUS CLASES	60
PROPIEDADES	61
INDEXADORES	62
PROPIEDADES CON IMPLEMENTACIÓN AUTOMÁTICA	64
EVENTOS	65
CLASES PARCIALES	66
MÉTODOS PARCIALES	69
VIII. ADMINISTRACION DE MEMORIA	71
RECOGIENDO LA BASURA	71
FINALIZACIÓN Y DESTRUCCIÓN DETERMINISTA	72
PRECAUCIONES EN UN MUNDO FELIZ	74
IX. GENERICIDAD	76
TIPOS GENÉRICOS	76
CLIENTES Y PROVEEDORES DE TIPOS GENÉRICOS	77
GENERICIDAD Y RESTRICCIONES	78
MÉTODOS GENÉRICOS	80
CÓMO FUNCIONA LA INFERENCIA DE TIPOS	80
NUDISMO Y COVARIANZA	81
GENERICIDAD Y TIPOS ANIDADOS	83
TIPOS ANULABLES	85
OPERACIONES CON TIPOS ANULABLES	87
PROMOCIÓN DE OPERADORES	89
X. ITERACION	91
EL PATRÓN DE ENUMERACIÓN	91
ITERADORES	93
COMPOSICIÓN DE ITERADORES	95
MÉTODOS ANÓNIMOS	96
EXPRESIONES LAMBDA	98
¿EQUIVALENCIA ESTRUCTURAL?	100
ÁRBOLES DE EXPRESIONES	100
XI. REFLEXION	102
SISTEMAS HIPOCONDRÍACOS	102
INFORMACIÓN SOBRE TIPOS	103
REFLEXIÓN Y ENSAMBLADOS	104
MANEJO DINÁMICO DE INSTANCIAS	106
ATRIBUTOS	108
DISEÑO DE ATRIBUTOS	110
REFLEXIÓN SOBRE ATRIBUTOS	112

INDICE ALFABETICO

115

Esta es una muestra, haga clic en el enlace de descarga para obtener el tutorial completo

