



# **PBP - Capacitação em Programação .NET (WFA – *Windows Forms Application*)**

## **Semana 1**

- Introdução à programação visual (C#)
- Download e instalação do software Microsoft Visual Studio 2012
- Conhecendo o ambiente de desenvolvimento
- Criar e salvar um projeto
- Formulários
- Executando um projeto

**Prof. Fabrício Braoios Azevedo**

**Prof. Tiago Jesus de Souza**

# Introdução ao Visual Studio 2012

Visual Studio é um conjunto completo de ferramentas de desenvolvimento para construção de aplicações Web ASP.NET, serviços Web XML, aplicações desktop e aplicativos móveis.

Visual Basic, Visual C# e Visual C++ todos usam o mesmo ambiente de desenvolvimento integrado (IDE), que permite o compartilhamento de ferramentas e facilita a criação de soluções de linguagens

# Introdução ao Visual Studio 2012

Além disso, essas linguagens usam a funcionalidade do *.NET Framework*, que fornece acesso às tecnologias-chaves que simplificam o desenvolvimento de aplicativos Web em ASP e serviços Web XML.



# O que posso fazer com o .NET?

O .NET permite desenvolver soluções como:

- Aplicativos Web
- Aplicativos para Servidores
- Aplicativos *Smart Client*
- Aplicativos de Console
- Aplicativos de Banco de Dados
- Serviços Windows
- Serviços Web

# TERMOS DA PLATAFORMA

**CLR** - Sigla de *Common Language Runtime*. Base comum a todas as linguagens .NET, o CLR é o ambiente que gerencia a execução de código escrito em qualquer linguagem. Faz parte do *Framework*.

**FRAMEWORK** - É o modelo da plataforma .NET para construir, instalar e rodar qualquer aplicação, no desktop ou na Internet. Para executar um programa .NET, é preciso ter o *Framework* instalado.

# TERMOS DA PLATAFORMA

**IDE COMPARTILHADO** - Ambiente integrado de programação (*Integrated Development Environment*) do Visual Studio.NET. Diferentes linguagens usam o mesmo editor de código e depurador e compilam executáveis na linguagem MSIL. Além das linguagens da Microsoft, já há mais de 20 outras (Perl, Cobol, Pascal, etc) que podem usar esse ambiente.

**MSIL** - *Microsoft Intermediate Language*. Quando se compila uma aplicação .NET, ela é convertida para uma linguagem intermediária, a MSIL, um conjunto de instruções independentes de CPU. Na hora de executar o programa, um novo compilador, chamado *Just-in-time (JIT) Compiler*, o converte para o código nativo, ou seja, específico para o processador da máquina.

**MANAGED CODE** - Código administrado, ou seja, código escrito para rodar com o *runtime* do VS.NET. No VS.NET, somente o C++ produz programas que não dependem do *runtime*, o chamado *Unmanaged code*.

# Visão geral do .NET Framework

É uma tecnologia que dá suporte à compilação e à execução da próxima geração de aplicativos e serviços Web XML. O *.NET Framework* foi criado para atender os seguintes objetivos:

- Para fornecer um ambiente de programação orientada a objetos consistente, quer o código objeto seja armazenado e executado localmente ou remotamente.
- Fornecer um ambiente de execução que minimize conflitos de versionamento de publicação.
- Fornecer um ambiente de execução que promova a execução segura de código criado por desconhecidos ou código de terceiros com baixo nível de confiança
- Para fornecer um ambiente de execução que elimina os problemas de desempenho dos ambientes interpretados ou com scripts.
- Para tornar a experiência do desenvolvedor consistente, através dos diversos tipos de aplicativos, como aplicativos baseados no Windows e Web.
- Para executar toda comunicação usando padrões da indústria, assim garantindo que códigos baseados no *.NET Framework* possam se integrar a qualquer outro código.



# CLR (*Common Language Runtime*)

O .NET Framework tem um ambiente de tempo de execução chamado de *Common Language Runtime*, que executa o código e provê serviços que tornam o processo de desenvolvimento mais fácil.

Compiladores e ferramentas expõem as funcionalidades do CLR e habilitam você escrever código que se beneficia desse ambiente de execução gerenciado.

Código que você desenvolve com um compilador de linguagem que tem como alvo o *runtime* é chamado de código gerenciado; ele se beneficia de recursos como integração entre linguagens, tratamento de exceção entre linguagens, segurança aprimorada, suporte a versionamento e implantação, um modelo simplificado para interação entre componentes, e serviços de depuração e de perfil.

# CLR (*Common Language Runtime*)

O *runtime* automaticamente trata o leiaute de objetos e gerencia referências a objetos, liberando-os quando eles não estão sendo usados. Objetos cujos tempos de vida são gerenciados dessa forma são chamados de dados gerenciados.

A coleta de lixo elimina perdas de memória, bem como alguns outros erros de programação comuns. Se o código for gerenciado, você poderá usar dados gerenciados, dados não gerenciados ou ambos no seu aplicativo do *.NET Framework*.

Devido ao fato de compiladores de linguagens fornecerem seus próprios tipos, como tipos primitivos, você nem sempre pode saber (ou precisa saber) se seus dados estão sendo gerenciados.

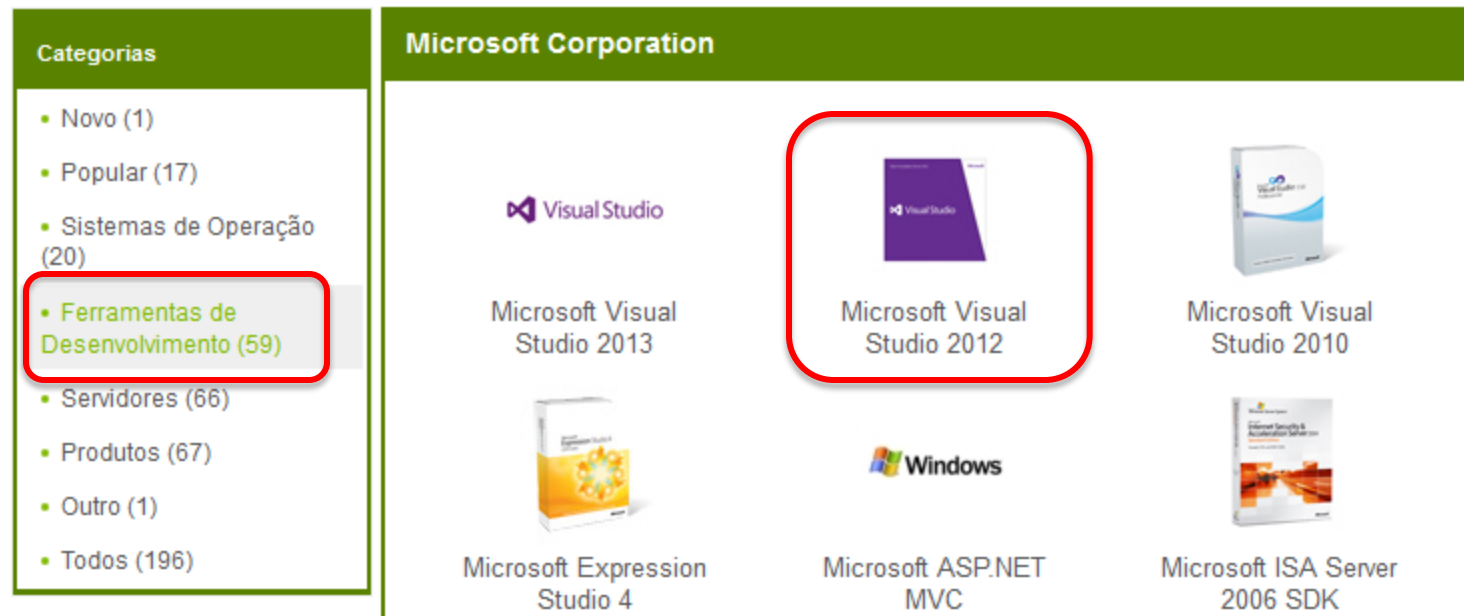
# CLR (*Common Language Runtime*)

O tempo de execução oferece os seguintes benefícios:

- Melhorias de desempenho.
- A capacidade de utilizar facilmente componentes desenvolvidos em outras línguas.
- Tipos extensíveis fornecidos por uma biblioteca de classes.
- Recursos da linguagem como a herança, interfaces, e sobrecarga para programação orientada a objeto.
- Suporte a definição explícita de threads que permite a criação de aplicações *multi-thread* escalonáveis .
- Suporte a manipulação estruturada de exceções .
- Suporte a atributos personalizados.
- Coleta de lixo.
- Uso de *delegates* em vez de ponteiros de função para aumentar a segurança de tipos e segurança.

# Download do Visual Studio

Para realizar o download do Microsoft Visual Studio 2012, basta acessar o portal do Dreamspark pelo link <http://etec.onthehub.com>, clicar em *Ferramentas de Desenvolvimento* e clicar sob o software.



**Categorias**

- Novo (1)
- Popular (17)
- Sistemas de Operação (20)
- **Ferramentas de Desenvolvimento (59)**
- Servidores (66)
- Produtos (67)
- Outro (1)
- Todos (196)

**Microsoft Corporation**

- Visual Studio
- Microsoft Visual Studio 2013
- Microsoft Visual Studio 2012
- Microsoft Visual Studio 2010
- Microsoft Expression Studio 4
- Windows
- Microsoft ASP.NET MVC
- Microsoft ISA Server 2006 SDK


# Download do Visual Studio

Na próxima tela clique em

Microsoft Visual Studio Professional 2012

Adicione ao carrinho de Compras

## Microsoft Visual Studio Professional 2012



Along with numerous new features and improvements, this release adds support for our most advanced platforms. With built-in support for Windows 8 and Windows Azure you can easily develop across devices, services, and the cloud.


Selecionar um idioma:

### Download

Microsoft Visual Studio 2012 Language Pack 32-bit  
(Portuguese-Brazil) - DreamSpark

Disponível para: Alunos/Docentes/Funcionários

**Grátis**

 **Adicionar ao Carrinho de Compras**

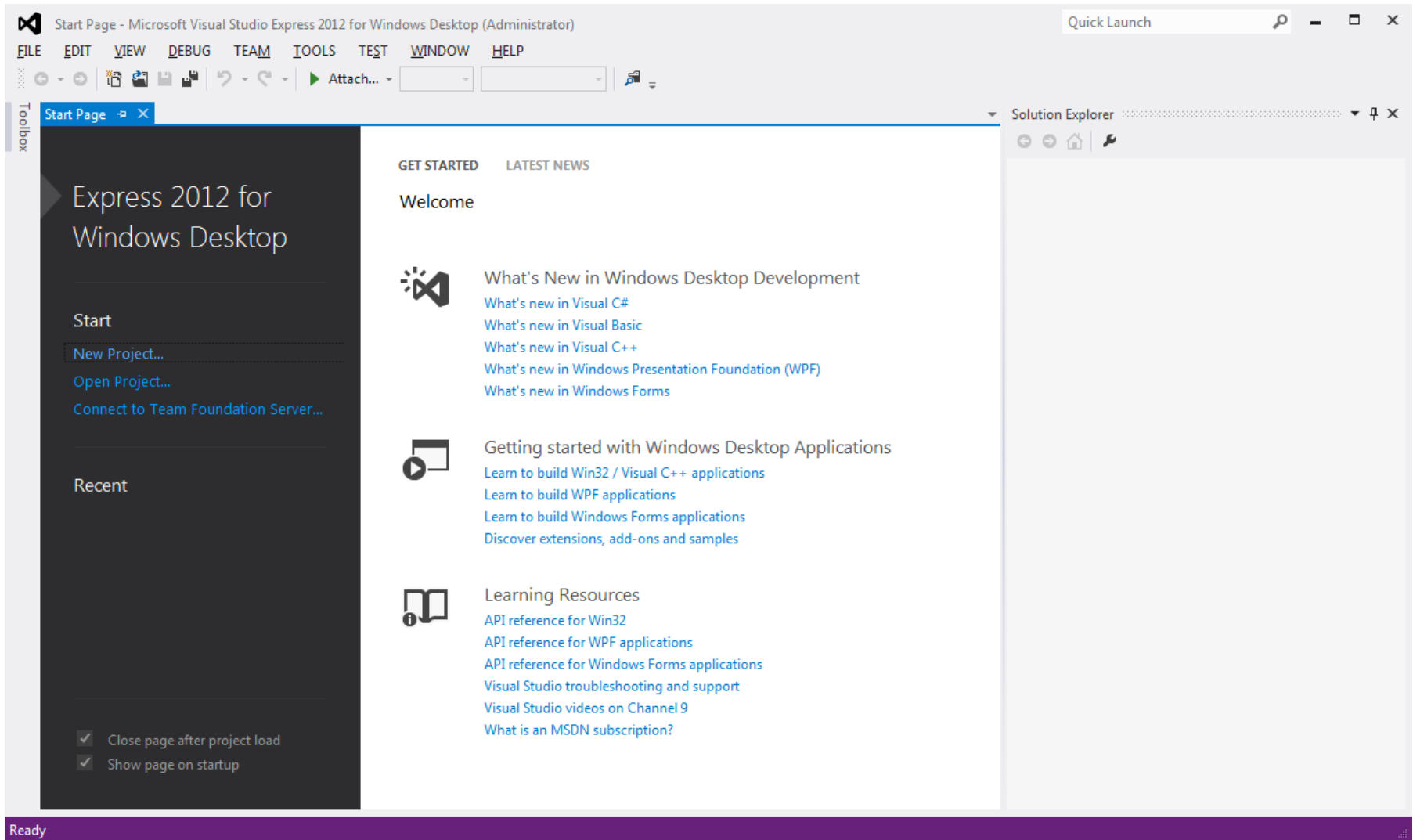
# Download e Instalação do Microsoft Visual Studio

Basta fazer o login com seu e-mail institucional (*@etec.sp.gov.br*) e seguir as orientações para download.

Após o download, basta executar o arquivo de instalação e seguir as orientações.



# Conhecendo o ambiente



Start Page - Microsoft Visual Studio Express 2012 for Windows Desktop (Administrator)

Quick Launch

FILE EDIT VIEW DEBUG TEAM TOOLS TEST WINDOW HELP

Attach...

Start Page

Toolbox

## Express 2012 for Windows Desktop

Start

- New Project...
- Open Project...
- Connect to Team Foundation Server...


Recent

Close page after project load


Show page on startup

GET STARTED LATEST NEWS


### Welcome

 **What's New in Windows Desktop Development**

- [What's new in Visual C#](#)
- [What's new in Visual Basic](#)
- [What's new in Visual C++](#)
- [What's new in Windows Presentation Foundation \(WPF\)](#)
- [What's new in Windows Forms](#)

 **Getting started with Windows Desktop Applications**

- [Learn to build Win32 / Visual C++ applications](#)
- [Learn to build WPF applications](#)
- [Learn to build Windows Forms applications](#)
- [Discover extensions, add-ons and samples](#)

 **Learning Resources**

- [API reference for Win32](#)
- [API reference for WPF applications](#)
- [API reference for Windows Forms applications](#)
- [Visual Studio troubleshooting and support](#)
- [Visual Studio videos on Channel 9](#)
- [What is an MSDN subscription?](#)

Solution Explorer

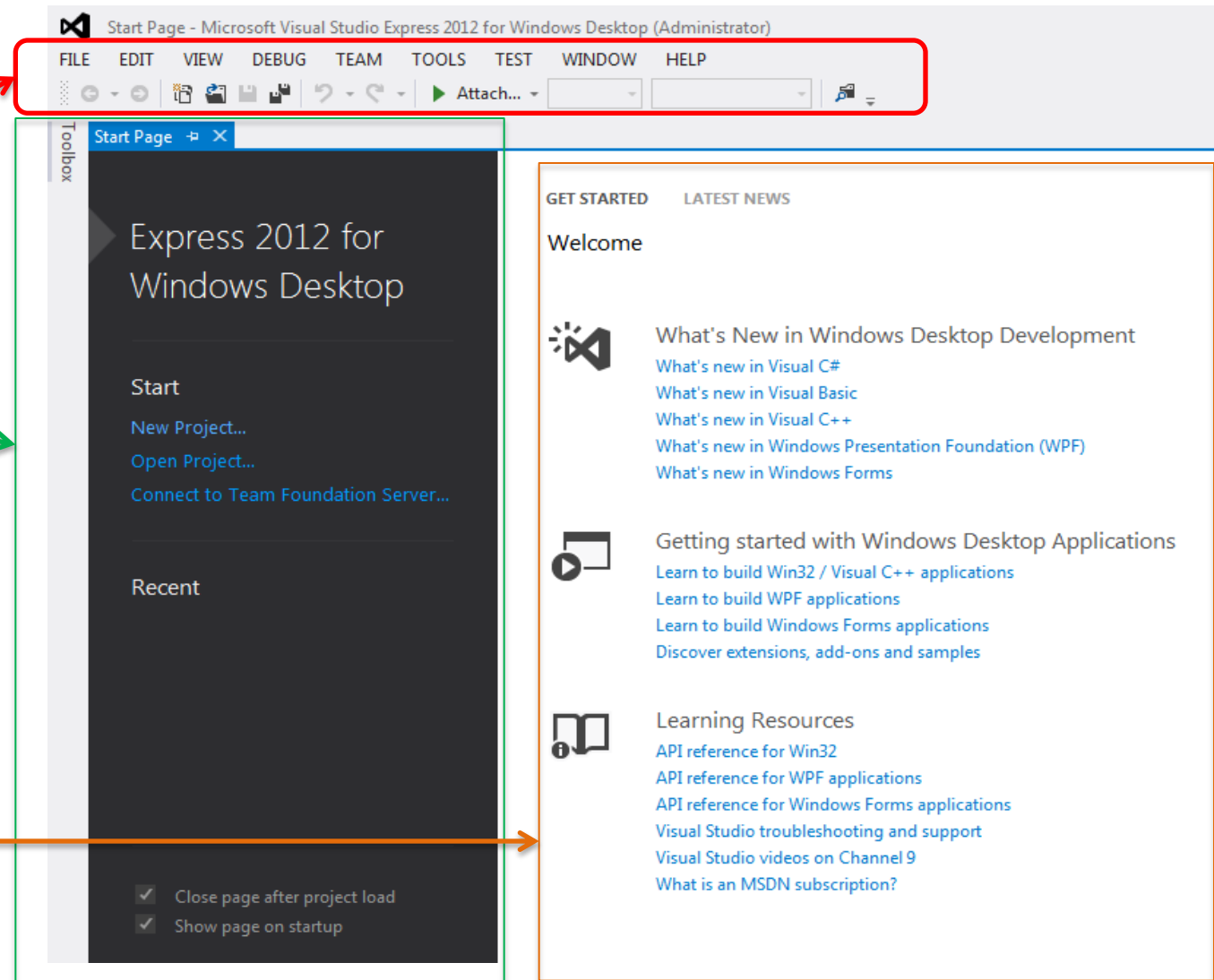
Ready

# Tela inicial

Barra de Menu e  
Barra de  
Ferramentas

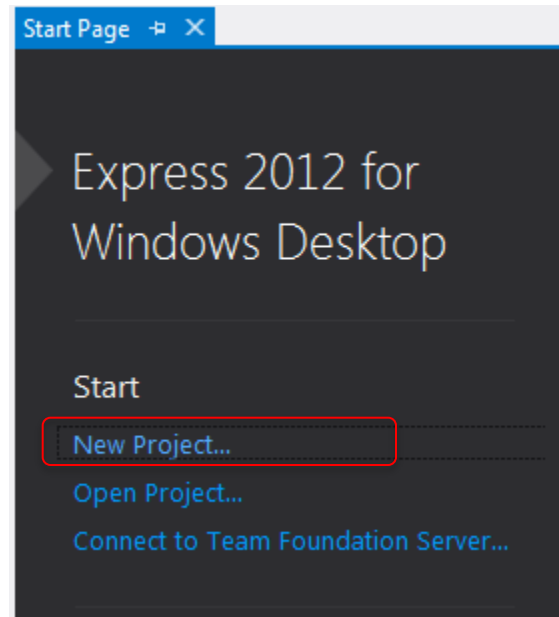
Página inicial  
para criar ou  
abrir projetos

Informações,  
dicas e  
referências de  
documentação  
sobre as  
tecnologias

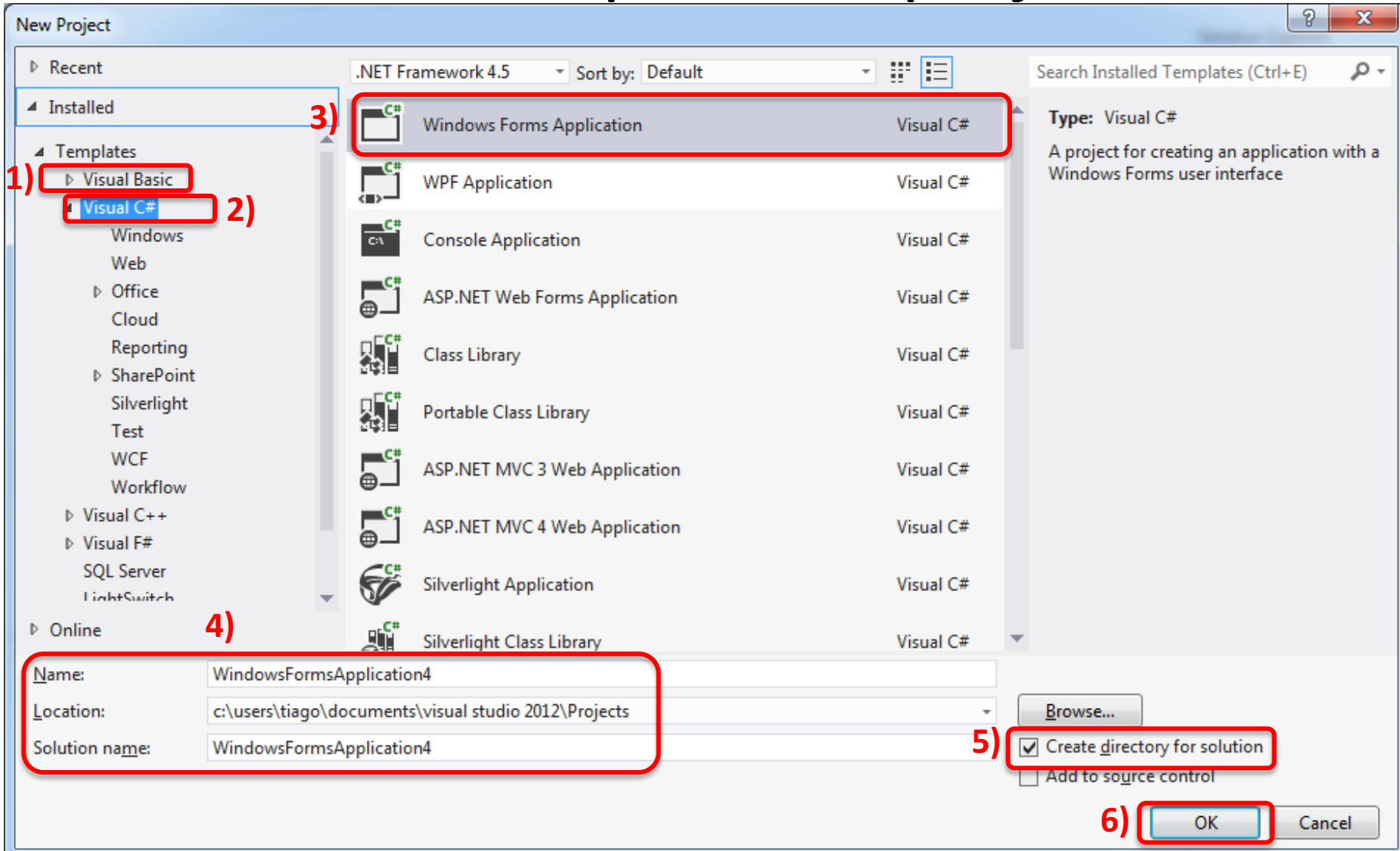


# Criando o primeiro projeto

- Clique em *New Project...*



# Criando o primeiro projeto



The screenshot shows the 'New Project' dialog in Visual Studio. The interface is annotated with red boxes and numbers 1 through 6, indicating the steps to create a project:

- 1) Selecting the **Visual C#** category in the **Templates** list.
- 2) Selecting the **Visual C#** sub-category.
- 3) Selecting the **Windows Forms Application** template.
- 4) Entering the project name **WindowsFormsApplication4** in the **Name** field.
- 5) Checking the **Create directory for solution** option.
- 6) Clicking the **OK** button.

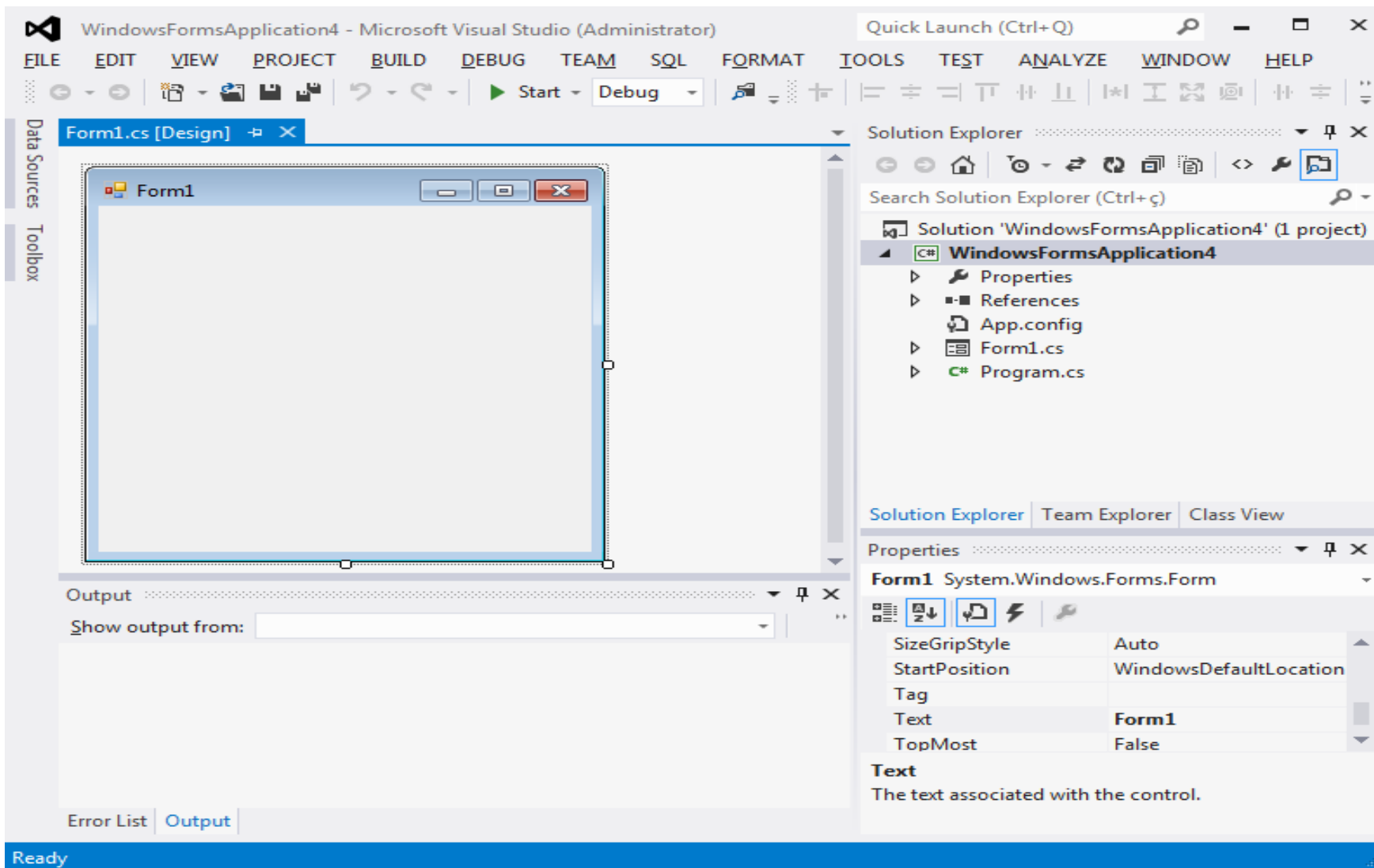
The dialog box shows the following details:

- Framework:** .NET Framework 4.5
- Sort by:** Default
- Search Installed Templates (Ctrl+E):** Search bar
- Type:** Visual C#
- Description:** A project for creating an application with a Windows Forms user interface
- Name:** WindowsFormsApplication4
- Location:** c:\users\tiago\documents\visual studio 2012\Projects
- Solution name:** WindowsFormsApplication4
- Options:**
  - Create directory for solution
  - Add to source control
- Buttons:** Browse..., OK, Cancel

# Criando o primeiro projeto

- 1) Selecione **Visual C#**
- 2) Selecione **Windows**
- 3) Selecione **Windows Forms Application**
- 4) Coloque um nome para o projeto e indique o local para salvá-lo.
- 5) Selecione **Create directory for solution** (Deixar selecionado para criação automática da estrutura do projeto).
- 6) Depois clique em **OK**

# Ambiente do primeiro projeto



WindowsFormsApplication4 - Microsoft Visual Studio (Administrator)

Quick Launch (Ctrl+Q)

FILE EDIT VIEW PROJECT BUILD DEBUG TEAM SQL FORMAT TOOLS TEST ANALYZE WINDOW HELP

Start Debug

Form1.cs [Design]

Form1

Solution Explorer

Search Solution Explorer (Ctrl+c)

Solution 'WindowsFormsApplication4' (1 project)

- WindowsFormsApplication4
  - Properties
  - References
  - App.config
  - Form1.cs
  - Program.cs

Solution Explorer Team Explorer Class View

Properties

Form1 System.Windows.Forms.Form

SizeGripStyle	Auto
StartPosition	WindowsDefaultLocation
Tag	
Text	Form1
TopMost	False

**Text**  
The text associated with the control.

Output

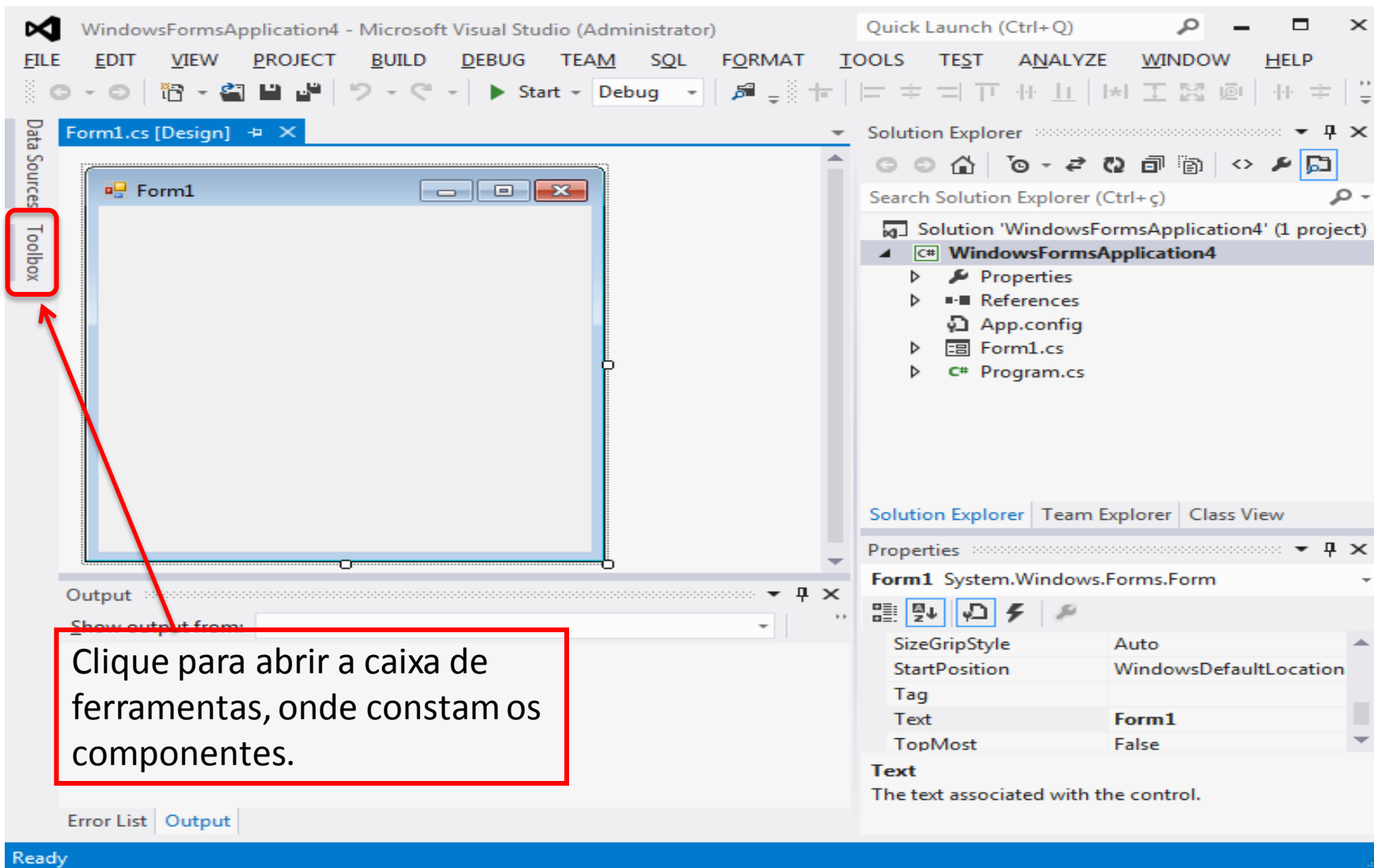
Show output from:

Error List Output

Ready



# Exibir Caixa de ferramentas



WindowsFormsApplication4 - Microsoft Visual Studio (Administrator)

FILE EDIT VIEW PROJECT BUILD DEBUG TEAM SQL FORMAT TOOLS TEST ANALYZE WINDOW HELP

Form1.cs [Design]

Form1

Toolbox

Solution Explorer

Search Solution Explorer (Ctrl+ç)

Solution 'WindowsFormsApplication4' (1 project)

- WindowsFormsApplication4
  - Properties
  - References
  - App.config
  - Form1.cs
  - Program.cs

Properties

Form1 System.Windows.Forms.Form

SizeGripStyle	Auto
StartPosition	WindowsDefaultLocation
Tag	
Text	Form1
TopMost	False

Text

The text associated with the control.

Output

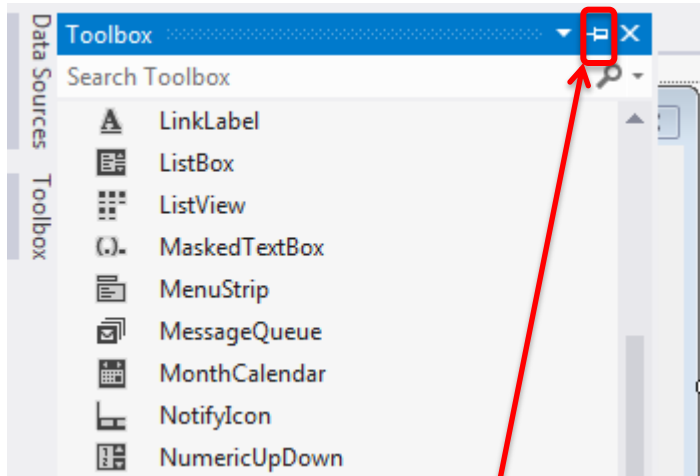
Show output from:

Error List Output

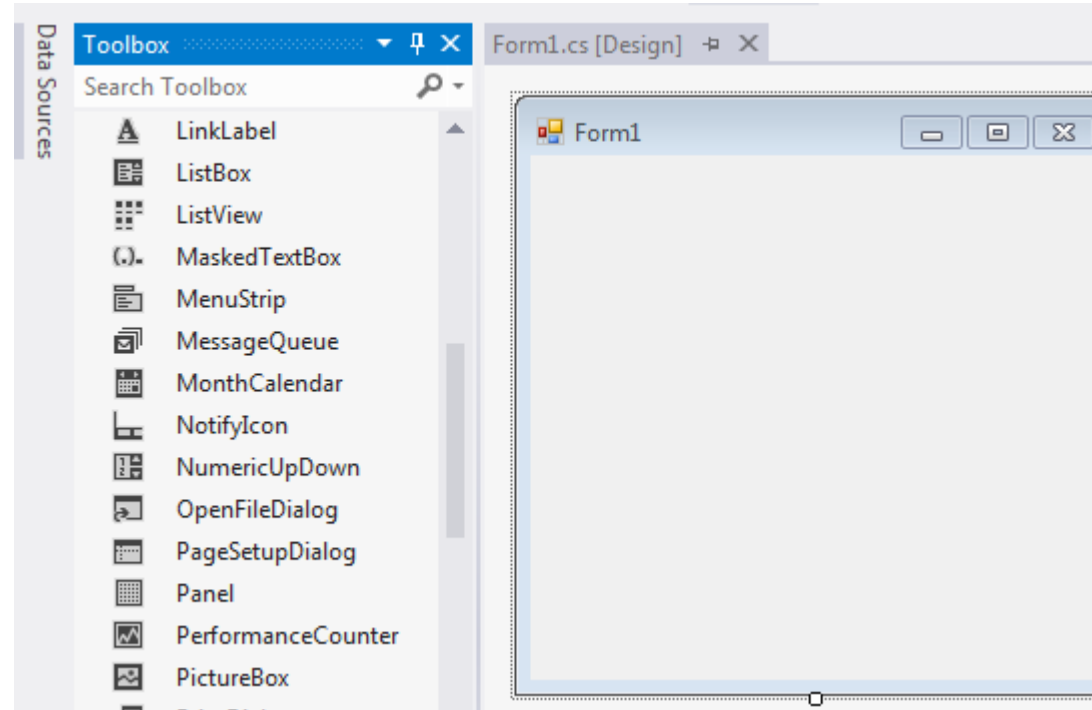
Ready

Clique para abrir a caixa de ferramentas, onde constam os componentes.

# Exibir Caixa de ferramentas

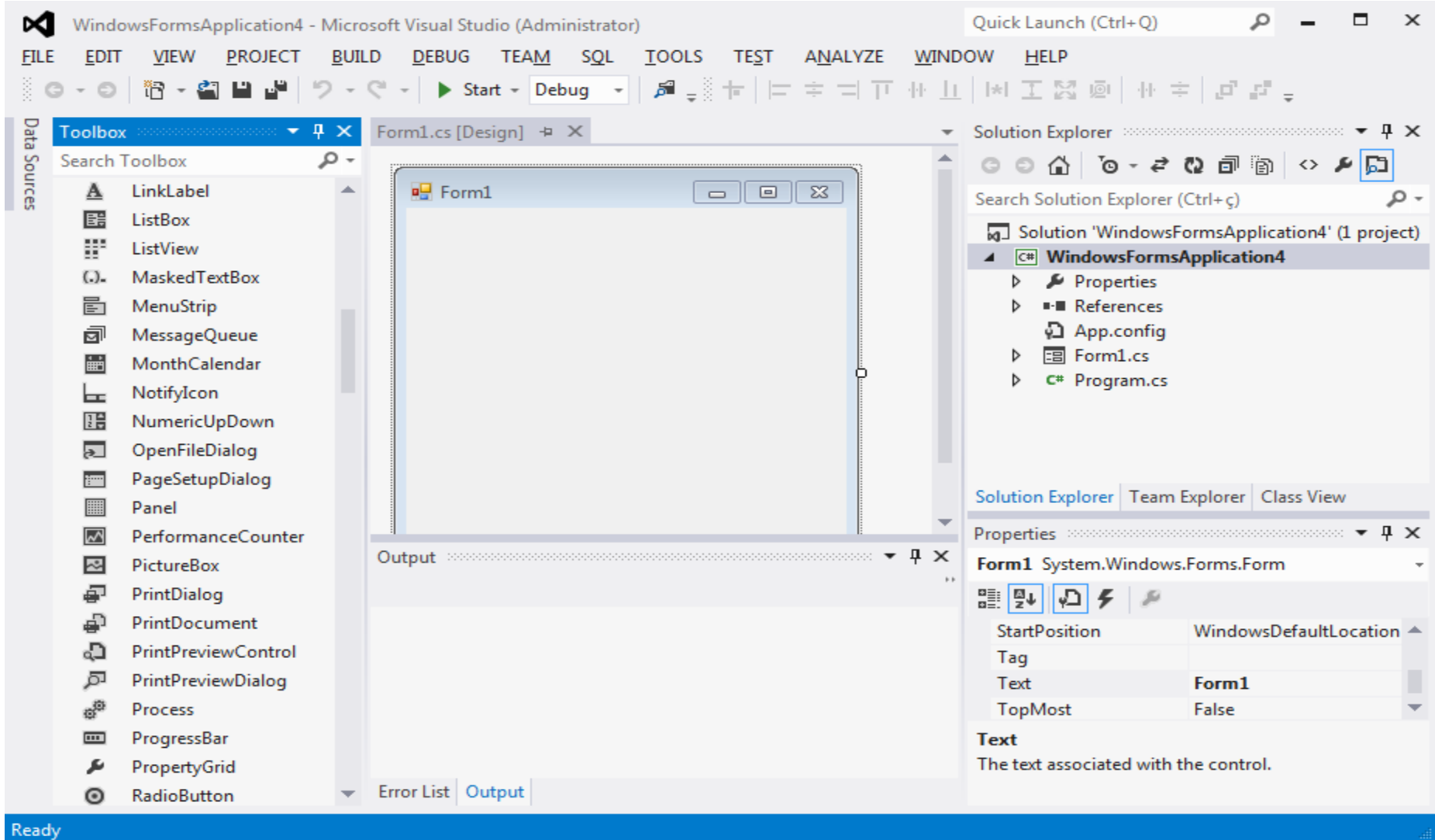


Clique em *auto hide*, para fixar a barra de ferramentas na janela



Logo após o clique, a barra de ferramentas ficará fixada na janela.

# Identificando as áreas do ambiente



The screenshot displays the Microsoft Visual Studio interface for a project named 'WindowsFormsApplication4'. The main window shows the 'Form1.cs [Design]' view, which contains a single form titled 'Form1'. The interface is divided into several key areas:

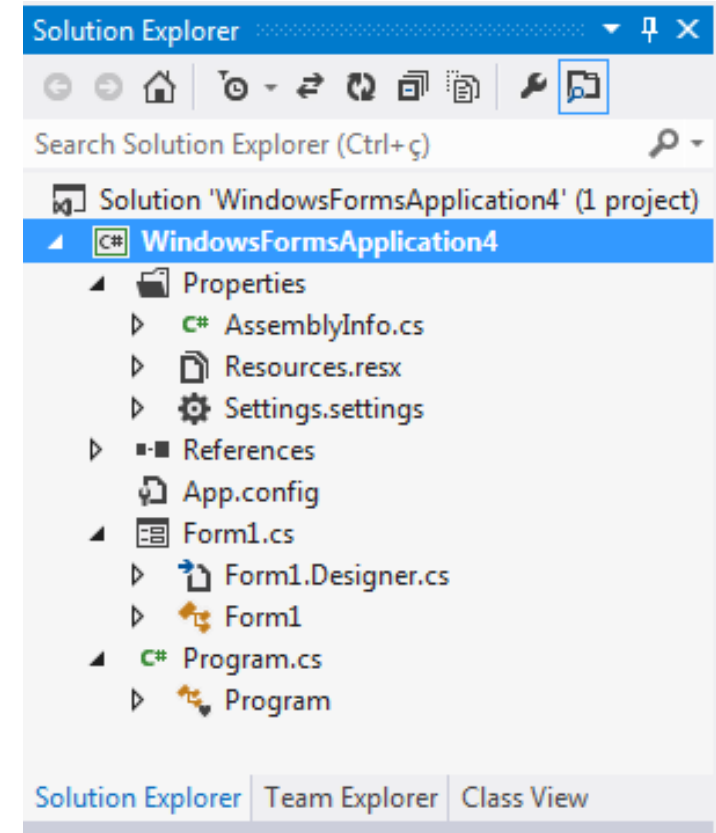
- Toolbox:** Located on the left, it lists various Windows Forms controls such as LinkLabel, ListBox, ListView, MaskedTextBox, MenuStrip, MessageQueue, MonthCalendar, NotifyIcon, NumericUpDown, OpenFileDialog, PageSetupDialog, Panel, PerformanceCounter, PictureBox, PrintDialog, PrintDocument, PrintPreviewControl, PrintPreviewDialog, Process, ProgressBar, PropertyGrid, and RadioButton.
- Solution Explorer:** Located on the right, it shows the project structure for 'WindowsFormsApplication4', including 'Properties', 'References', 'App.config', 'Form1.cs', and 'Program.cs'.
- Properties Window:** Located at the bottom right, it displays the properties for the selected 'Form1' control. The 'Text' property is set to 'Form1', and the 'StartPosition' is 'WindowsDefaultLocation'. Below the properties, there is a section for the 'Text' property, which is currently empty.
- Output Window:** Located at the bottom center, it is currently empty.
- Menu and Tools:** The top of the window features a menu bar with options like FILE, EDIT, VIEW, PROJECT, BUILD, DEBUG, TEAM, SQL, TOOLS, TEST, ANALYZE, WINDOW, and HELP. Below the menu is a toolbar with various icons for file operations, debugging, and development.

The status bar at the bottom left indicates 'Ready'.

# *Solution Explorer*

Esta janela mostra a estrutura de pastas e os arquivos que fazem parte do seu projeto.

Seu comportamento é como o Explorer do Windows, permitindo criar, excluir e importar arquivos.

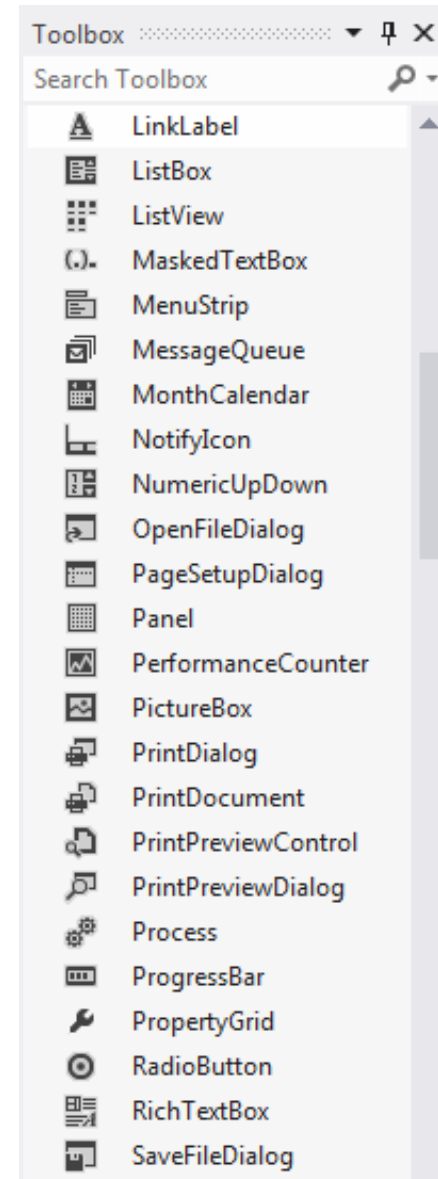


# ***Solution Explorer***

- O arquivo principal de uma aplicação é armazenado no disco como um arquivo do tipo “.sln”.
- Um projeto é armazenado em um arquivo do tipo “.csproj”.
- A seção Solution Explorer de um projeto possui quatro itens:
  - **Properties** (propriedades) – contém arquivos de configuração da solução e do projeto como o AssemblyInfo.cs, que define informações de configuração do projeto.
  - **References** (referências) – a lista de fragmentos de códigos compilados (assemblies) referenciados pelo projeto.
  - **Form1.cs** – um arquivo contendo a classe Form criada por padrão para a aplicação.
  - **Program.cs** – Um arquivo contendo a classe do programa criada por padrão para a aplicação.

# *Toolbox*

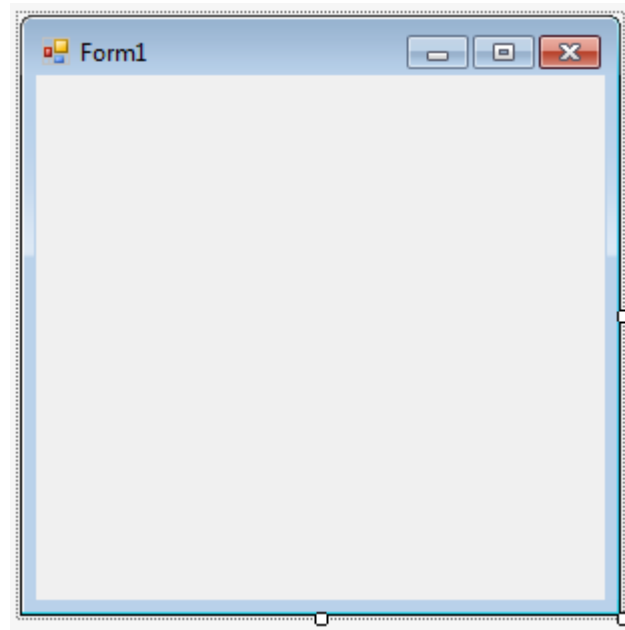
Esta janela contém os componentes necessários para o desenvolvimento de formulários.





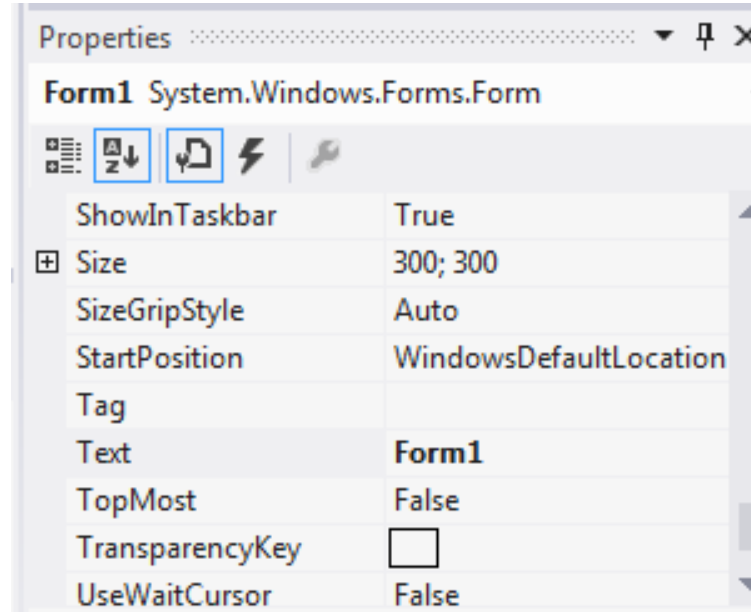
# Form

Esta janela é a nossa aplicação, a qual receberá a programação e os componentes da *toolbox*.



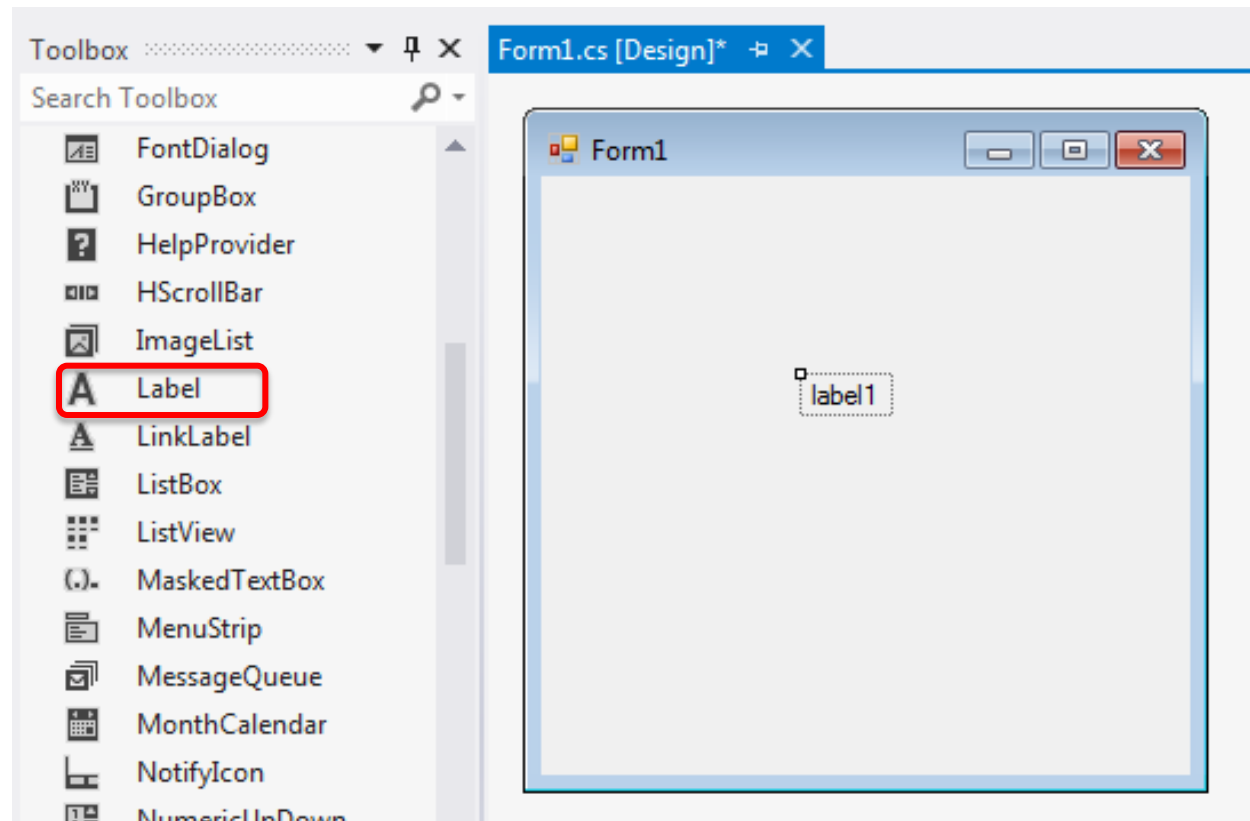
# Properties

Esta janela permite alterar as propriedades dos componentes, as quais poderão estar organizadas por categoria, ordem alfabética, propriedades ou eventos.

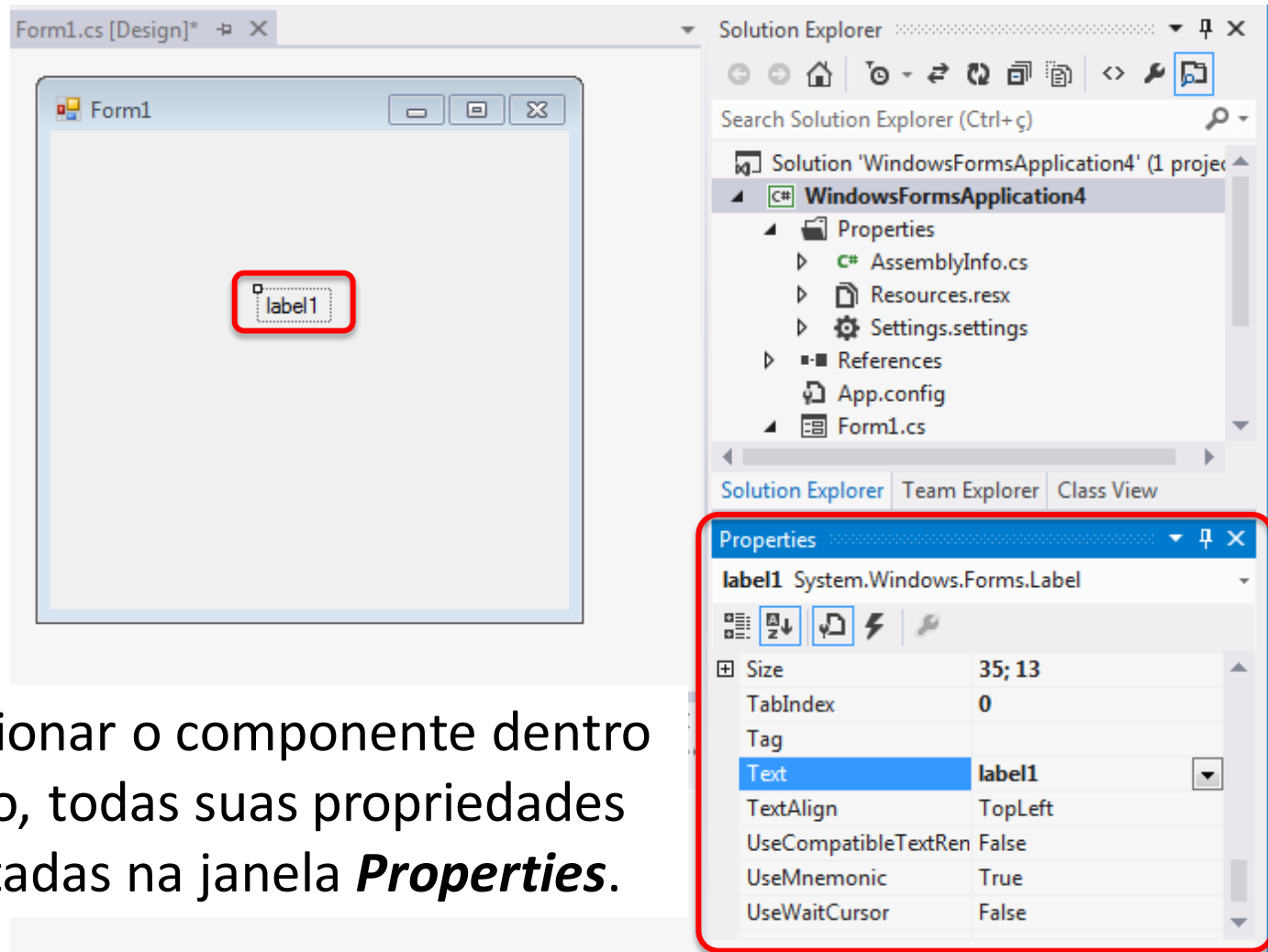


# Inserindo um Componente

Para inserir um componente, basta selecionar algum na Caixa de Ferramentas (*Toolbox*) e depois clicar dentro do formulário (Form1). Ou um duplo clique para inserir diretamente. Neste exemplo foi escolhido o componente **Label**.



# Propriedades do Componente



The screenshot shows the Visual Studio IDE with a Windows Forms application in design mode. The form contains a single label component named 'label1'. The Properties window is open, showing the following properties for the selected label:

Property	Value
Size	35; 13
TabIndex	0
Tag	
Text	label1
TextAlign	TopLeft
UseCompatibleTextRen	False
UseMnemonic	True
UseWaitCursor	False

Quando selecionar o componente dentro do formulário, todas suas propriedades são apresentadas na janela **Properties**.

# Alterando a propriedade *Text*



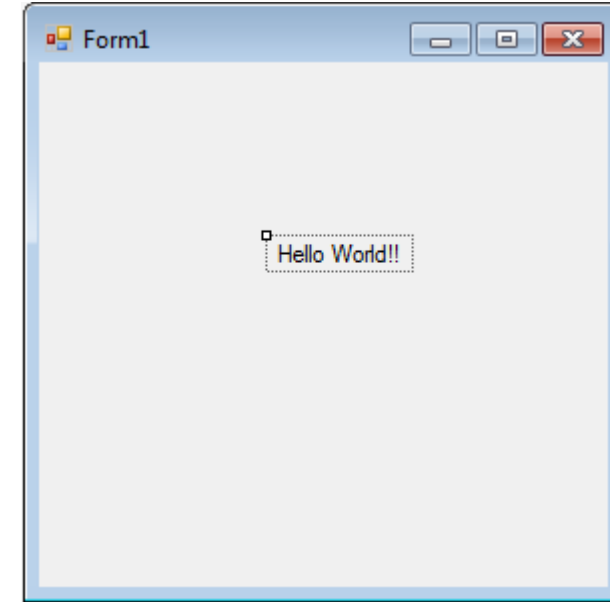
Properties

label1 System.Windows.Forms.Label

Size	35; 13
TabIndex	0
Tag	
<b>Text</b>	<b>label1</b>
TextAlign	TopLeft
UseCompatibleTextRen	False
UseMnemonic	True
UseWaitCursor	False

Vamos alterar o texto deste **Label**, colocando o famoso “Hello Word!!!”.

Para isso na caixa de propriedades basta alterar o campo **Text**, conforme indicado.



Properties

label1 System.Windows.Forms.Label

Size	68; 13
TabIndex	0
Tag	
<b>Text</b>	<b>Hello World!!</b>
TextAlign	TopLeft
UseCompatibleTextRen	False
UseMnemonic	True
UseWaitCursor	False

# Algumas propriedades do *Label*

**AutoSize** – alterar para ***False*** permitindo que o tamanho do ***Label*** possa ser definido pelo programador.

**(name)** – para definir um nome para o componente, que visa facilitar a identificação durante a programação

**BackColor** – define a cor de fundo do componente

**Font** – define a fonte, estilo e tamanho do texto

**ForeColor** – define a cor da letra do componente

**TextAlign** – define o alinhamento do texto dentro do label

**Image** – permite incluir uma imagem no label



# Alterando algumas propriedades

Alterar as seguintes propriedades com os respectivos valores:

**AutoSize = False**



**(name) = minhaLabel**





**BackColor = selecione a cor Laranja**

**Font = Size = 20**

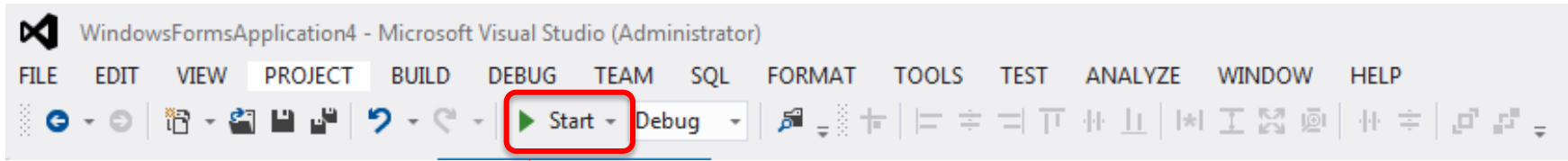
**ForeColor = selecione a cor Preta**

**TextAlign = MiddleCenter**

(Name)	<b>minhaLabel</b>
AccessibleDescription	
AccessibleName	
AccessibleRole	Default
AllowDrop	False
Anchor	Top, Left
AutoEllipsis	False
AutoSize	False
BackColor	 <b>255; 128; 0</b>
BorderStyle	None
CausesValidation	True
ContextMenuStrip	(none)
Cursor	Default
Dock	None
Enabled	True
FlatStyle	Standard
Font	Microsoft Sans Serif; 8,...
Name	 Microsoft Sans Serif
Size	8,25
Unit	Point
Bold	False
GdiCharSet	0
GdiVerticalFont	False

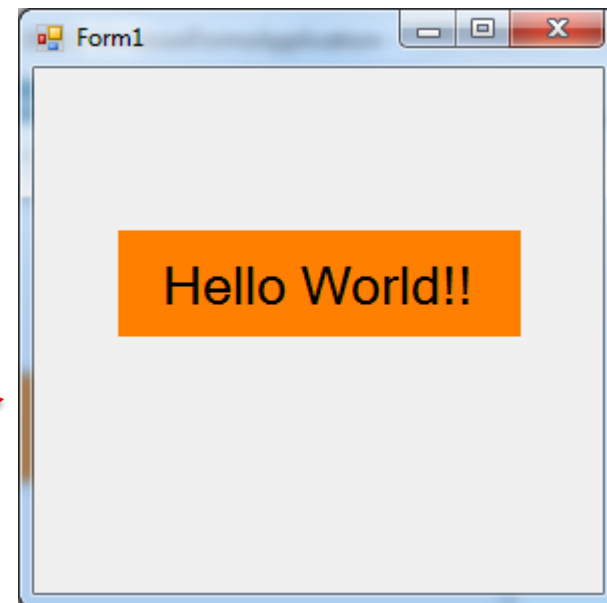
Underline	False
ForeColor	 ControlText
GenerateMember	True
Image	 (none)
ImageAlign	MiddleCenter
ImageIndex	 (none)
ImageKey	 (none)
ImageList	(none)
Location	<b>116; 89</b>
Locked	False
Margin	3; 0; 3; 0
MaximumSize	0; 0
MinimumSize	0; 0
Modifiers	Private
Padding	0; 0; 0; 0
RightToLeft	No
Size	<b>100; 23</b>
TabIndex	0
Tag	
Text	<b>Hello World!!</b>
TextAlign	<b>MiddleCenter</b>
UseCompatibleTextRer	False
UseMnemonic	True
UseWaitCursor	False
Visible	True

# Executando o Programa



Para que possamos executar o programa, basta clicar em *Start* na barra de ferramentas.

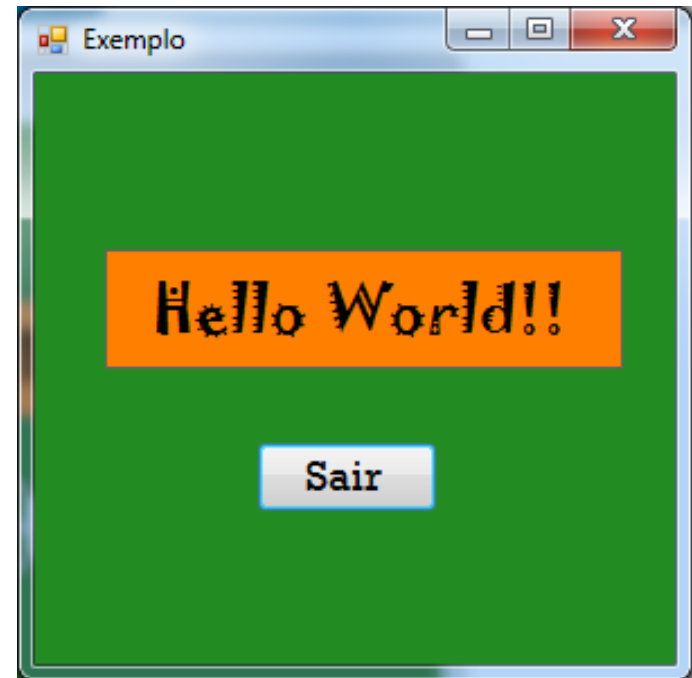
E se estiver tudo OK, será exibida a seguinte janela, contendo o formulário Form1.



# Aprimorando o Hello World!!!

Para testar suas habilidades, modifique algumas propriedades deste formulário, como por exemplo, alterar a cor de fundo do formulário, o texto do formulário, a cor do texto da Label, o tipo de fonte do texto entre outras.

Na sequência adicione um botão, que servirá para finalizar a aplicação, como por exemplo.....



# Evento no Botão

Clicando duas vezes no botão, abrirá a área de codificação do componente.

Nesta área iremos programar o evento (ação) **click** que servirá para finalizar a aplicação.

```
namespace WindowsFormsApplication4
{
    public partial class Form1 : Form
    {
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
        }
    }
}
```

# Evento no Botão

Dentro do evento Click, iremos colocar o comando  
***Application.Exit();***  
que será responsável por finalizar a aplicação.

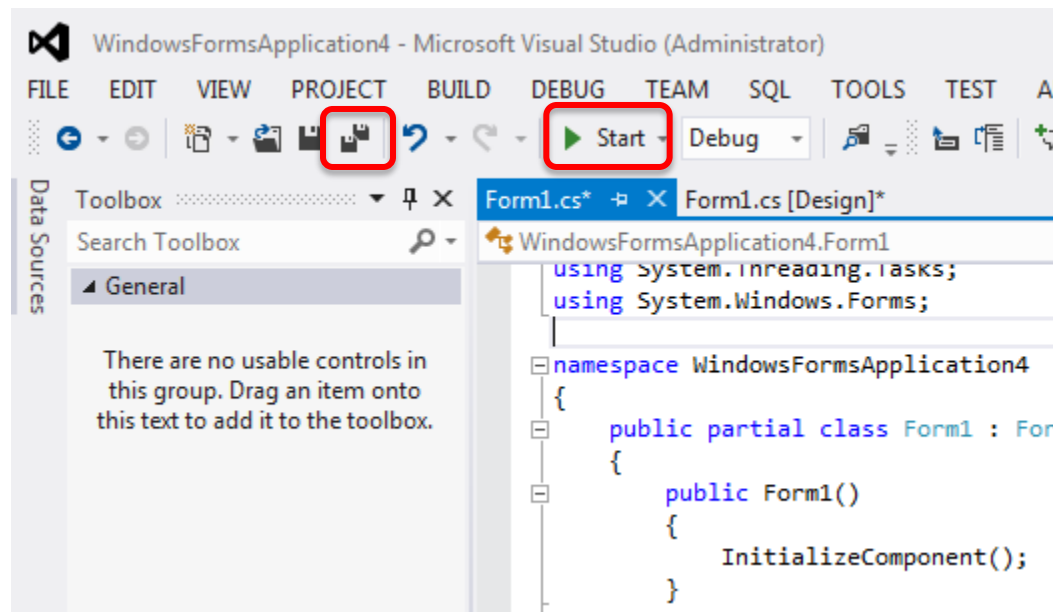
```
namespace WindowsFormsApplication4
{
    public partial class Form1 : Form
    {
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            Application.Exit();
        }
    }
}
```

# Salvando e executando o programa

Clique em **Salvar todos**.

Em seguida clique em **Start** ou pressione a tecla F5 para executar. Dessa vez, quando clicar em **Sair** a aplicação será finalizada.



# A propriedade (*name*)

A propriedade (*name*) dos componentes serve para determinarmos um nome específico que remos adotar como referência ao componente, para o tratamento de eventos e alteração de alguma propriedade através da codificação.

Não podemos definir um mesmo nome para mais de um componente.

Sendo esta a maneira de tornar cada componente, único na aplicação.

# Mais Eventos

Vamos agora criar outro projeto, onde deverá contêr os seguintes componentes, de acordo com a imagem.

## **Label**

Alterar as propriedades:

**(name) = minhaLabel**

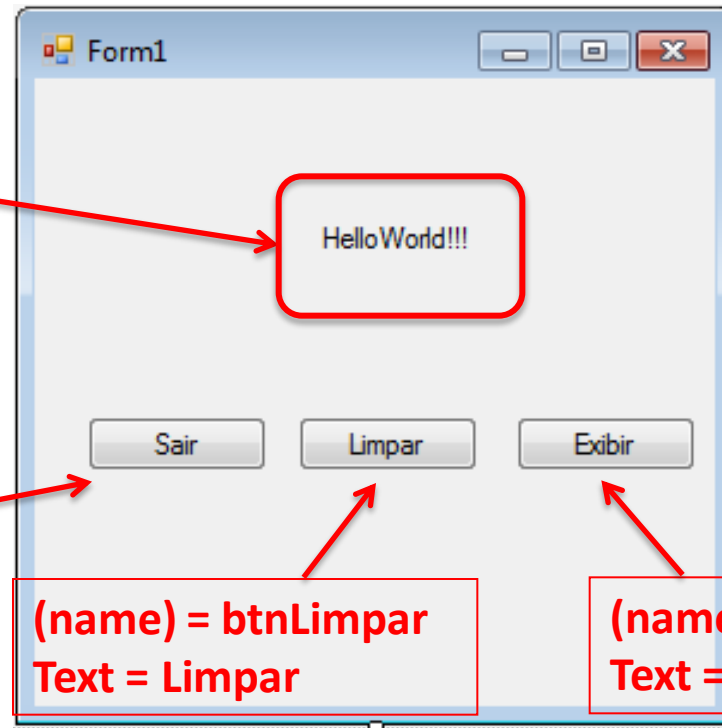
**Text = Hello World!!!**

## **Button**

Alterar as propriedades:

**(name) = btnSair**

**Text = Sair**



**(name) = btnLimpar**  
**Text = Limpar**

**(name) = btnExibir**  
**Text = Exibir**



# Aplicando Ações

As ações que serão aplicadas aos eventos dos respectivos botões são:

**Sair:** Deverá ser encerrada a aplicação

**Limpar:** Deverá limpar o conteúdo da *minhaLabel*

**Exibir:** Deverá exibir o texto “Meu primeiro programa!!!” na *minhaLabel*

# Aplicando Ações

Dando um duplo clique em cada botão, abrirá a área de codificação para implementarmos as seguintes ações.

```
public partial class Form1 : Form
{
    public Form1()
    {
        InitializeComponent();
    }

    private void btnSair_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        Application.Exit();
    }

    private void btnLimpar_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        minhaLabel.Text = "";
    }

    private void btnExibir_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        minhaLabel.Text = "Meu primeiro programa!!!";
    }
}
```

# Referências

<http://msdn.microsoft.com/pt-br/library/zw4w595w%28v=vs.110%29.aspx>