

Inhalt

Vorwort	XXIII
Teil I: Grundlagen	1
1 Einstieg in Visual Studio 2019	3
1.1 Die Installation von Visual Studio 2019	3
1.1.1 Überblick über die Produktpalette	3
1.1.2 Anforderungen an Hard- und Software	4
1.2 Unser allererstes C#-Programm	5
1.2.1 Vorbereitungen	5
1.2.2 Quellcode schreiben	7
1.2.3 Programm kompilieren und testen	8
1.2.4 Einige Erläuterungen zum Quellcode	9
1.2.5 Konsolenanwendungen sind out	10
1.3 Die Windows-Philosophie	10
1.3.1 Mensch-Rechner-Dialog	10
1.3.2 Objekt- und ereignisorientierte Programmierung	11
1.3.3 Programmieren mit Visual Studio 2019	12
1.4 Die Entwicklungsumgebung Visual Studio 2019	13
1.4.1 Neues Projekt	14
1.4.2 Die wichtigsten Fenster	16
1.5 Microsofts .NET-Technologie	20
1.5.1 Zur Geschichte von .NET	20
1.5.2 .NET-Features und Begriffe	22
1.6 Praxisbeispiele	29
1.6.1 Unsere erste Windows-Forms-Anwendung	30
1.6.2 Umrechnung Euro-Dollar	35
2 Grundlagen der Sprache C#	45
2.1 Grundbegriffe	45
2.1.1 Anweisungen	45
2.1.2 Bezeichner	46

2.1.3	Schlüsselwörter	47
2.1.4	Kommentare	48
2.2	Datentypen, Variablen und Konstanten	49
2.2.1	Fundamentale Typen	49
2.2.2	Wertetypen versus Verweistypen	50
2.2.3	Benennung von Variablen	51
2.2.4	Deklaration von Variablen	51
2.2.5	Typsuffixe	52
2.2.6	Zeichen und Zeichenketten	53
2.2.7	object-Datentyp	55
2.2.8	Konstanten deklarieren	56
2.2.9	Nullable Types	56
2.2.10	Typinferenz	58
2.2.11	Gültigkeitsbereiche und Sichtbarkeit	59
2.3	Konvertieren von Datentypen	59
2.3.1	Implizite und explizite Konvertierung	59
2.3.2	Welcher Datentyp passt zu welchem?	62
2.3.3	Konvertieren von string	62
2.3.4	Die Convert-Klasse	64
2.3.5	Die Parse-Methode	65
2.3.6	Boxing und Unboxing	65
2.4	Operatoren	67
2.4.1	Arithmetische Operatoren	68
2.4.2	Zuweisungsoperatoren	70
2.4.3	Logische Operatoren	71
2.4.4	Rangfolge der Operatoren	73
2.5	Kontrollstrukturen	74
2.5.1	Verzweigungsbefehle	74
2.5.2	Schleifenanweisungen	79
2.6	Benutzerdefinierte Datentypen	82
2.6.1	Enumerationen	82
2.6.2	Strukturen	83
2.7	Nutzerdefinierte Methoden	86
2.7.1	Methoden mit Rückgabewert	86
2.7.2	Methoden ohne Rückgabewert	88
2.7.3	Parameterübergabe mit ref	89
2.7.4	Parameterübergabe mit out	90
2.7.5	Methodenüberladung	91
2.7.6	Optionale Parameter	92
2.7.7	Benannte Parameter	93
2.8	Praxisbeispiele	94
2.8.1	Vom PAP zur Konsolenanwendung	94
2.8.2	Ein Konsolen- in ein Windows-Programm verwandeln	97
2.8.3	Schleifenanweisungen verstehen	99

2.8.4	Benutzerdefinierte Methoden überladen	101
2.8.5	Anwendungen von Visual Basic nach C# portieren	104
3	OOP-Konzepte	113
3.1	Kleine Einführung in die OOP	113
3.1.1	Historische Entwicklung	114
3.1.2	Grundbegriffe der OOP	115
3.1.3	Sichtbarkeit von Klassen und ihren Mitgliedern	117
3.1.4	Allgemeiner Aufbau einer Klasse	118
3.1.5	Das Erzeugen eines Objekts	120
3.1.6	Einführungsbeispiel	123
3.2	Eigenschaften	128
3.2.1	Eigenschaften mit Zugriffsmethoden kapseln	128
3.2.2	Berechnete Eigenschaften	130
3.2.3	Lese-/Schreibschutz	132
3.2.4	Property-Accessoren	133
3.2.5	Statische Felder/Eigenschaften	134
3.2.6	Einfache Eigenschaften automatisch implementieren	136
3.3	Methoden	138
3.3.1	Öffentliche und private Methoden	138
3.3.2	Überladene Methoden	139
3.3.3	Statische Methoden	140
3.4	Ereignisse	142
3.4.1	Ereignis hinzufügen	142
3.4.2	Ereignis verwenden	145
3.5	Arbeiten mit Konstruktor und Destruktor	148
3.5.1	Konstruktor und Objektinitialisierer	149
3.5.2	Destruktor und Garbage Collector	152
3.5.3	Mit using den Lebenszyklus des Objekts kapseln	154
3.6	Vererbung und Polymorphie	155
3.6.1	Method-Overriding	155
3.6.2	Klassen implementieren	156
3.6.3	Implementieren der Objekte	159
3.6.4	Ausblenden von Mitgliedern durch Vererbung	160
3.6.5	Allgemeine Hinweise und Regeln zur Vererbung	162
3.6.6	Polymorphes Verhalten	163
3.6.7	Die Rolle von System.Object	166
3.7	Spezielle Klassen	167
3.7.1	Abstrakte Klassen	167
3.7.2	Versiegelte Klassen	168
3.7.3	Partielle Klassen	169
3.7.4	Statische Klassen	170
3.8	Schnittstellen (Interfaces)	171
3.8.1	Definition einer Schnittstelle	171

3.8.2	Implementieren einer Schnittstelle	172
3.8.3	Abfragen, ob Schnittstelle vorhanden ist	173
3.8.4	Mehrere Schnittstellen implementieren	173
3.8.5	Schnittstellenprogrammierung ist ein weites Feld	174
3.9	Praxisbeispiele	174
3.9.1	Eigenschaften sinnvoll kapseln	174
3.9.2	Eine statische Klasse anwenden	177
3.9.3	Vom fetten zum schlanken Client	179
3.9.4	Schnittstellenvererbung verstehen	190
3.9.5	Rechner für komplexe Zahlen	194
3.9.6	Sortieren mit Comparable/Comparer	203
3.9.7	Einen Objektbaum in generischen Listen abspeichern	208
3.9.8	OOP beim Kartenspiel erlernen	213
3.9.9	Eine Klasse zur Matrizenrechnung entwickeln	218
4	Arrays, Strings, Funktionen	225
4.1	Datenfelder (Arrays)	225
4.1.1	Array deklarieren	226
4.1.2	Array instanzieren	226
4.1.3	Array initialisieren	227
4.1.4	Zugriff auf Array-Elemente	228
4.1.5	Zugriff mittels Schleife	229
4.1.6	Mehrdimensionale Arrays	230
4.1.7	Zuweisen von Arrays	232
4.1.8	Arrays aus Strukturvariablen	233
4.1.9	Löschen und Umdimensionieren von Arrays	234
4.1.10	Eigenschaften und Methoden von Arrays	236
4.1.11	Übergabe von Arrays	237
4.2	Verarbeiten von Zeichenketten	239
4.2.1	Zuweisen von Strings	239
4.2.2	Eigenschaften und Methoden von String-Variablen	240
4.2.3	Wichtige Methoden der String-Klasse	242
4.2.4	Die StringBuilder-Klasse	244
4.3	Reguläre Ausdrücke	247
4.3.1	Wozu werden reguläre Ausdrücke verwendet?	247
4.3.2	Eine kleine Einführung	248
4.3.3	Wichtige Methoden/Eigenschaften der Klasse Regexp	248
4.3.4	Kompilierte reguläre Ausdrücke	250
4.3.5	RegexOptions-Enumeration	251
4.3.6	Metazeichen (Escape-Zeichen)	252
4.3.7	Zeichenmengen (Character Sets)	253
4.3.8	Quantifizierer	254
4.3.9	Zero-Width Assertions	256
4.3.10	Gruppen	259

4.3.11	Text ersetzen	260
4.3.12	Text splitten	261
4.4	Datums- und Zeitberechnungen	262
4.4.1	Die DateTime-Struktur	262
4.4.2	Wichtige Eigenschaften von DateTime-Variablen	263
4.4.3	Wichtige Methoden von DateTime-Variablen	264
4.4.4	Wichtige Mitglieder der DateTime-Struktur	265
4.4.5	Konvertieren von Datumstrings in DateTime-Werte	265
4.4.6	Die TimeSpan-Struktur	266
4.5	Mathematische Funktionen	268
4.5.1	Überblick	268
4.5.2	Zahlen runden	268
4.5.3	Winkel umrechnen	269
4.5.4	Potenz- und Wurzeloperationen	269
4.5.5	Logarithmus und Exponentialfunktionen	269
4.5.6	Zufallszahlen erzeugen	270
4.5.7	Kreisberechnung	271
4.6	Zahlen- und Datumsformatierungen	271
4.6.1	Anwenden der ToString-Methode	272
4.6.2	Anwenden der Format-Methode	273
4.6.3	Stringinterpolation	274
4.7	Praxisbeispiele	275
4.7.1	Zeichenketten verarbeiten	275
4.7.2	Zeichenketten mit StringBuilder addieren	278
4.7.3	Reguläre Ausdrücke testen	281
4.7.4	Methodenaufrufe mit Array-Parametern	283
5	Weitere Sprachfeatures	287
5.1	Namespaces (Namensräume)	287
5.1.1	Ein kleiner Überblick	287
5.1.2	Einen eigenen Namespace einrichten	288
5.1.3	Die using-Anweisung	289
5.1.4	Namespace Alias	290
5.2	Operatorenüberladung	291
5.2.1	Syntaxregeln	291
5.2.2	Praktische Anwendung	291
5.3	Collections (Auflistungen)	293
5.3.1	Die Schnittstelle IEnumerable	293
5.3.2	ArrayList	295
5.3.3	Hashtable	297
5.3.4	Indexer	297
5.4	Generics	300
5.4.1	Generics bieten Typsicherheit	300

5.4.2	Generische Methoden	301
5.4.3	Iteratoren	302
5.5	Generische Collections	303
5.5.1	List-Collection statt ArrayList	303
5.5.2	Vorteile generischer Collections	304
5.5.3	Constraints	304
5.6	Das Prinzip der Delegates	305
5.6.1	Delegates sind Methodenzeiger	305
5.6.2	Einen Delegate-Typ deklarieren	305
5.6.3	Ein Delegate-Objekt erzeugen	306
5.6.4	Delegates vereinfacht instanziiieren	308
5.6.5	Anonyme Methoden	308
5.6.6	Lambda-Ausdrücke	310
5.6.7	Lambda-Ausdrücke in der Task Parallel Library	312
5.7	Dynamische Programmierung	313
5.7.1	Wozu dynamische Programmierung?	314
5.7.2	Das Prinzip der dynamischen Programmierung	314
5.7.3	Optionale Parameter sind hilfreich	317
5.7.4	Kovarianz und Kontravarianz	317
5.8	Weitere Datentypen	318
5.8.1	BigInteger	318
5.8.2	Complex	321
5.8.3	Tuple<>	321
5.8.4	SortedSet<>	322
5.9	Praxisbeispiele	324
5.9.1	ArrayList versus generische List	324
5.9.2	Generische IEnumerable-Interfaces implementieren	327
5.9.3	Delegates, anonyme Methoden, Lambda Expressions	330
5.9.4	Dynamischer Zugriff auf COM Interop	334
6	Einführung in LINQ	339
6.1	LINQ-Grundlagen	339
6.1.1	Die LINQ-Architektur	339
6.1.2	Anonyme Typen	341
6.1.3	Erweiterungsmethoden	342
6.2	Abfragen mit LINQ to Objects	343
6.2.1	Grundlegendes zur LINQ-Syntax	344
6.2.2	Zwei alternative Schreibweisen von LINQ-Abfragen	345
6.2.3	Übersicht der wichtigsten Abfrageoperatoren	346
6.3	LINQ-Abfragen im Detail	347
6.3.1	Die Projektionsoperatoren Select und SelectMany	348
6.3.2	Der Restriktionsoperator Where	350
6.3.3	Die Sortierungsoperatoren OrderBy und ThenBy	350
6.3.4	Der Gruppierungsoperator GroupBy	352

6.3.5	Verknüpfen mit Join	354
6.3.6	Aggregat-Operatoren	355
6.3.7	Verzögertes Ausführen von LINQ-Abfragen	357
6.3.8	Konvertierungsmethoden	358
6.3.9	Abfragen mit PLINQ	359
6.4	Praxisbeispiele	362
6.4.1	Die Syntax von LINQ-Abfragen verstehen	362
6.4.2	Aggregat-Abfragen mit LINQ	365
6.4.3	LINQ im Schnelldurchgang erlernen	367
6.4.4	Strings mit LINQ abfragen und filtern	370
6.4.5	Duplikate aus einer Liste oder einem Array entfernen	371
6.4.6	Arrays mit LINQ initialisieren	374
6.4.7	Arrays per LINQ mit Zufallszahlen füllen	376
6.4.8	Einen String mit Wiederholmuster erzeugen	378
6.4.9	Mit LINQ Zahlen und Strings sortieren	379
6.4.10	Mit LINQ Collections von Objekten sortieren	380
6.4.11	Ergebnisse von LINQ-Abfragen in ein Array kopieren	383
7	Neuerungen von C# im Überblick	385
7.1	C# 4.0 – Visual Studio 2010	385
7.1.1	Datentyp dynamic	385
7.1.2	Benannte und optionale Parameter	386
7.1.3	Kovarianz und Kontravarianz	387
7.2	C# 5.0 – Visual Studio 2012	388
7.2.1	Async und Await	388
7.2.2	CallerInfo	389
7.3	Visual Studio 2013	390
7.4	C# 6.0 – Visual Studio 2015	390
7.4.1	String Interpolation	390
7.4.2	Schreibgeschützte AutoProperties	390
7.4.3	Initialisierer für AutoProperties	391
7.4.4	Expression Body Funktionsmember	391
7.4.5	using static	392
7.4.6	Bedingter Nulloperator	392
7.4.7	Ausnahmenfilter	393
7.4.8	nameof-Ausdrücke	393
7.4.9	await in catch und finally	394
7.4.10	Indexinitialisierer	394
7.5	C# 7.0 – Visual Studio 2017	394
7.5.1	out-Variablen	394
7.5.2	Tupel	395
7.5.3	Mustervergleich	396
7.5.4	Discards	398
7.5.5	Lokale ref-Variablen und Rückgabetypen	398

7.5.6	Lokale Funktionen	398
7.5.7	Mehr Expression-Bodied Member	399
7.5.8	throw-Ausdrücke	399
7.5.9	Verbesserung der numerischen literalen Syntax	399
7.6	C# 7.1 bis 7.3 – Visual Studio 2019	400
7.6.1	C# 7.1	400
7.6.2	C# 7.2	401
7.6.3	C# 7.3	402
7.6.4	Visual Studio 2019 – Live Share	403
Teil II: WPF-Anwendungen		407
8	Einführung in WPF	409
8.1	Einführung	409
8.1.1	Was kann eine WPF-Anwendung?	410
8.1.2	Die eXtensible Application Markup Language	411
8.1.3	Verbinden von XAML und C#-Code	416
8.1.4	Zielpattformen	421
8.1.5	Applikationstypen	422
8.1.6	Vor- und Nachteile von WPF-Anwendungen	423
8.1.7	Weitere Dateien im Überblick	424
8.2	Alles beginnt mit dem Layout	426
8.2.1	Allgemeines zum Layout	426
8.2.2	Positionieren von Steuerelementen	428
8.2.3	Canvas	432
8.2.4	StackPanel	433
8.2.5	DockPanel	435
8.2.6	WrapPanel	437
8.2.7	UniformGrid	438
8.2.8	Grid	439
8.2.9	ViewBox	444
8.2.10	TextBlock	446
8.3	Das WPF-Programm	449
8.3.1	Die App-Klasse	450
8.3.2	Das Startobjekt festlegen	450
8.3.3	Kommandozeilenparameter verarbeiten	452
8.3.4	Die Anwendung beenden	453
8.3.5	Auswerten von Anwendungsereignissen	453
8.4	Die Window-Klasse	454
8.4.1	Position und Größe festlegen	454
8.4.2	Rahmen und Beschriftung	455
8.4.3	Das Fenster-Icon ändern	456
8.4.4	Anzeige weiterer Fenster	456
8.4.5	Transparenz	456

8.4.6	Abstand zum Inhalt festlegen	457
8.4.7	Fenster ohne Fokus anzeigen	458
8.4.8	Ereignisfolge bei Fenstern	458
8.4.9	Ein paar Worte zur Schriftdarstellung	459
8.4.10	Ein paar Worte zur Darstellung von Controls	462
8.4.11	Wird mein Fenster komplett mit WPF gerendert?	463
9	Übersicht WPF-Controls	465
9.1	Allgemeingültige Eigenschaften	465
9.2	Label	467
9.3	Button, RepeatButton, ToggleButton	468
9.3.1	Schaltflächen für modale Dialoge	468
9.3.2	Schaltflächen mit Grafik	470
9.4	TextBox, PasswordBox	471
9.4.1	TextBox	471
9.4.2	PasswordBox	473
9.5	CheckBox	474
9.6	RadioButton	476
9.7	ListBox, ComboBox	477
9.7.1	ListBox	477
9.7.2	ComboBox	480
9.7.3	Den Content formatieren	482
9.8	Image	484
9.8.1	Grafik per XAML zuweisen	484
9.8.2	Grafik zur Laufzeit zuweisen	484
9.8.3	Bild aus Datei laden	486
9.8.4	Die Grafikskalierung beeinflussen	487
9.9	MediaElement	488
9.10	Slider, ScrollBar	490
9.10.1	Slider	490
9.10.2	ScrollBar	492
9.11	ScrollViewer	492
9.12	Menu, ContextMenu	493
9.12.1	Menu	494
9.12.2	Tastenkürzel	495
9.12.3	Grafiken	496
9.12.4	Weitere Möglichkeiten	498
9.12.5	ContextMenu	498
9.13	ToolBar	499
9.14	StatusBar, ProgressBar	502
9.14.1	StatusBar	502
9.14.2	ProgressBar	504

9.15	Border, GroupBox, BulletDecorator	505
9.15.1	Border	505
9.15.2	GroupBox	506
9.15.3	BulletDecorator	507
9.16	RichTextBox	509
9.16.1	Verwendung und Anzeige von vordefiniertem Text	510
9.16.2	Neues Dokument zur Laufzeit erzeugen	511
9.16.3	Sichern von Dokumenten	512
9.16.4	Laden von Dokumenten	513
9.16.5	Texte per Code einfügen/modifizieren	514
9.16.6	Texte formatieren	515
9.16.7	EditingCommands	517
9.16.8	Grafiken/Objekte einfügen	518
9.16.9	Rechtschreibkontrolle	519
9.17	FlowDocumentPageViewer & Co.	520
9.17.1	FlowDocumentPageViewer	520
9.17.2	FlowDocumentReader	520
9.17.3	FlowDocumentScrollViewer	521
9.18	FlowDocument	521
9.18.1	FlowDocument per XAML beschreiben	522
9.18.2	FlowDocument per Code erstellen	524
9.19	Expander, TabControl	526
9.19.1	Expander	526
9.19.2	TabControl	527
9.20	Popup	529
9.21	TreeView	531
9.22	ListView	535
9.23	DataGrid	535
9.24	Calendar/DatePicker	536
9.25	Ellipse, Rectangle, Line und Co.	540
9.25.1	Ellipse	541
9.25.2	Rectangle	541
9.25.3	Line	542
10	Wichtige WPF-Techniken	543
10.1	Eigenschaften	543
10.1.1	Abhängige Eigenschaften (Dependency Properties)	543
10.1.2	Angehängte Eigenschaften (Attached Properties)	545
10.2	Einsatz von Ressourcen	545
10.2.1	Was sind eigentlich Ressourcen?	545
10.2.2	Wo können Ressourcen gespeichert werden?	546
10.2.3	Wie definiere ich eine Ressource?	547
10.2.4	Statische und dynamische Ressourcen	548

10.2.5	Wie werden Ressourcen adressiert?	550
10.2.6	Systemressourcen einbinden	550
10.3	Das WPF-Ereignismodell	551
10.3.1	Einführung	551
10.3.2	Routed Events	552
10.3.3	Direkte Events	554
10.4	Verwendung von Commands	554
10.4.1	Einführung zu Commands	555
10.4.2	Verwendung vordefinierter Commands	555
10.4.3	Das Ziel des Commands	557
10.4.4	Vordefinierte Commands	558
10.4.5	Commands an Ereignismethoden binden	558
10.4.6	Wie kann ich ein Command per Code auslösen?	560
10.4.7	Command-Ausführung verhindern	561
10.5	Das WPF-Style-System	561
10.5.1	Übersicht	561
10.5.2	Benannte Styles	562
10.5.3	Typ-Styles	564
10.5.4	Styles anpassen und vererben	565
10.6	Verwenden von Triggern	568
10.6.1	Eigenschaften-Trigger (Property Triggers)	568
10.6.2	Ereignis-Trigger	570
10.6.3	Daten-Trigger	571
10.7	Einsatz von Templates	572
10.7.1	Neues Template erstellen	572
10.7.2	Template abrufen und verändern	576
10.8	Transformationen, Animationen, StoryBoards	579
10.8.1	Transformationen	579
10.8.2	Animationen mit dem StoryBoard realisieren	584
11	WPF-Datenbindung	589
11.1	Grundprinzip	589
11.1.1	Bindungsarten	590
11.1.2	Wann eigentlich wird die Quelle aktualisiert?	592
11.1.3	Geht es auch etwas langsamer?	593
11.1.4	Bindung zur Laufzeit realisieren	594
11.2	Binden an Objekte	595
11.2.1	Objekte im XAML-Code instanziiieren	596
11.2.2	Verwenden der Instanz im C#-Quellcode	597
11.2.3	Anforderungen an die Quell-Klasse	598
11.2.4	Instanziiieren von Objekten per C#-Code	599
11.3	Binden von Collections	601
11.3.1	Anforderung an die Collection	601
11.3.2	Einfache Anzeige	602

11.3.3	Navigieren zwischen den Objekten	603
11.3.4	Einfache Anzeige in einer ListBox	605
11.3.5	DataTemplates zur Anzeigeformatierung	606
11.3.6	Mehr zu List- und ComboBox	607
11.3.7	Verwendung der ListView	609
11.4	Noch einmal zurück zu den Details	612
11.4.1	Navigieren in den Daten	612
11.4.2	Sortieren	614
11.4.3	Filtern	614
11.4.4	Live Shaping	615
11.5	Anzeige von Datenbankinhalten	617
11.5.1	Datenmodell per EF-Designer erzeugen	617
11.5.2	Die Programmoberfläche	621
11.5.3	Der Zugriff auf die Daten	622
11.6	Formatieren von Werten	624
11.6.1	IValueConverter	625
11.6.2	BindingBase.StringFormat-Eigenschaft	627
11.7	Das DataGrid als Universalwerkzeug	627
11.7.1	Grundlagen der Anzeige	627
11.7.2	UI-Virtualisierung	629
11.7.3	Spalten selbst definieren	629
11.7.4	Zusatzinformationen in den Zeilen anzeigen	631
11.7.5	Vom Betrachten zum Editieren	632
11.8	Praxisbeispiel – Collections in Hintergrundthreads füllen	633
Teil III: Technologien		637
12	Zugriff auf das Dateisystem	639
12.1	Grundlagen	639
12.1.1	Klassen für den Zugriff auf das Dateisystem	640
12.1.2	Statische versus Instanzen-Klasse	640
12.2	Übersichten	641
12.2.1	Methoden der Directory-Klasse	642
12.2.2	Methoden eines DirectoryInfo-Objekts	642
12.2.3	Eigenschaften eines DirectoryInfo-Objekts	642
12.2.4	Methoden der File-Klasse	643
12.2.5	Methoden eines FileInfo-Objekts	644
12.2.6	Eigenschaften eines FileInfo-Objekts	644
12.3	Operationen auf Verzeichnisebene	645
12.3.1	Existenz eines Verzeichnisses/einer Datei feststellen	645
12.3.2	Verzeichnisse erzeugen und löschen	646
12.3.3	Verzeichnisse verschieben und umbenennen	646
12.3.4	Aktuelles Verzeichnis bestimmen	647
12.3.5	Unterverzeichnisse ermitteln	647

12.3.6	Alle Laufwerke ermitteln	648
12.3.7	Dateien kopieren und verschieben	649
12.3.8	Dateien umbenennen	649
12.3.9	Dateiattribute feststellen	650
12.3.10	Verzeichnis einer Datei ermitteln	651
12.3.11	Alle im Verzeichnis enthaltenen Dateien ermitteln	652
12.3.12	Dateien und Unterverzeichnisse ermitteln	652
12.4	Weitere wichtige Klassen	653
12.4.1	Die Path-Klasse	653
12.4.2	Die Klasse FileSystemWatcher	654
12.4.3	Die Klasse ZipArchive	656
12.5	Datei- und Verzeichnisdialoge	657
12.5.1	OpenFileDialog	658
12.5.2	SaveFileDialog	660
12.6	Praxisbeispiele	661
12.6.1	Infos über Verzeichnisse und Dateien gewinnen	661
12.6.2	Eine Verzeichnisstruktur in die TreeView einlesen	666
13	Dateien lesen und schreiben	671
13.1	Grundprinzip der Datenpersistenz	671
13.1.1	Dateien und Streams	671
13.1.2	Die wichtigsten Klassen	672
13.1.3	Erzeugen eines Streams	673
13.2	Dateiparameter	673
13.2.1	FileAccess	673
13.2.2	FileMode	674
13.2.3	FileShare	674
13.3	Textdateien	675
13.3.1	Eine Textdatei beschreiben bzw. neu anlegen	675
13.3.2	Eine Textdatei lesen	676
13.4	Binärdateien	678
13.4.1	Lese-/Schreibzugriff	678
13.4.2	Die Methoden ReadAllBytes und WriteAllBytes	679
13.4.3	Erzeugen von BinaryReader/BinaryWriter	679
13.5	Sequenzielle Dateien	680
13.5.1	Lesen und Schreiben von strukturierten Daten	680
13.5.2	Serialisieren von Objekten	681
13.6	Dateien verschlüsseln	682
13.6.1	Das Methodenpärchen Encrypt/Decrypt	683
13.6.2	Verschlüsseln mit der CryptoStream-Klasse	683
13.7	Praxisbeispiele	684
13.7.1	Auf eine Textdatei zugreifen	684
13.7.2	Einen Objektbaum persistent speichern	688

13.7.3	Eine Datei verschlüsseln	693
13.7.4	PDFs erstellen/exportieren	698
13.7.5	Eine CSV-Datei erstellen	702
13.7.6	Eine CSV-Datei mit LINQ lesen und auswerten	703
13.7.7	Einen korrekten Dateinamen erzeugen	706
14	Asynchrone Programmierung	707
14.1	Übersicht	708
14.1.1	Multitasking versus Multithreading	708
14.1.2	Deadlocks	709
14.1.3	Racing	710
14.2	Programmieren mit Threads	711
14.2.1	Einführungsbeispiel	711
14.2.2	Wichtige Thread-Methoden	713
14.2.3	Wichtige Thread-Eigenschaften	715
14.2.4	Einsatz der ThreadPool-Klasse	716
14.3	Sperrmechanismen	717
14.3.1	Threading ohne lock	718
14.3.2	Threading mit lock	719
14.3.3	Die Monitor-Klasse	722
14.3.4	Mutex	726
14.3.5	Methoden für die parallele Ausführung sperren	727
14.3.6	Semaphore	728
14.4	Interaktion mit der Programmoberfläche	730
14.4.1	Die Werkzeuge	731
14.4.2	Einzelne Steuerelemente mit Invoke aktualisieren	731
14.4.3	Mehrere Steuerelemente aktualisieren	732
14.4.4	Ist ein Invoke-Aufruf nötig?	733
14.4.5	Und was ist mit WPF?	733
14.5	Timer-Threads	735
14.6	Asynchrone Programmierentwurfsmuster	736
14.6.1	Kurzübersicht	736
14.6.2	Polling	738
14.6.3	Callback verwenden	739
14.6.4	Callback mit Parameterübergabe verwenden	740
14.6.5	Callback mit Zugriff auf die Programmoberfläche	741
14.7	Asynchroner Aufruf beliebiger Methoden	743
14.7.1	Die Beispielklasse	743
14.7.2	Asynchroner Aufruf ohne Callback	744
14.7.3	Asynchroner Aufruf mit Callback und Anzeigefunktion	745
14.7.4	Aufruf mit Rückgabewerten (per Eigenschaft)	746
14.7.5	Aufruf mit Rückgabewerten (per EndInvoke)	747
14.8	Es geht auch einfacher - async und await	748
14.8.1	Der Weg von synchron zu asynchron	748

14.8.2	Achtung: Fehlerquellen!	751
14.8.3	Eigene asynchrone Methoden entwickeln	753
14.9	Praxisbeispiele	755
14.9.1	Prozess- und Thread-Informationen gewinnen	755
14.9.2	Ein externes Programm starten	758
15	Die Task Parallel Library	761
15.1	Überblick	761
15.1.1	Parallel-Programmierung	761
15.1.2	Möglichkeiten der TPL	764
15.1.3	Der CLR-Threadpool	764
15.2	Parallele Verarbeitung mit Parallel.Invoke	765
15.2.1	Aufrufvarianten	766
15.2.2	Einschränkungen	767
15.3	Verwendung von Parallel.For	767
15.3.1	Abbrechen der Verarbeitung	769
15.3.2	Auswerten des Verarbeitungsstatus	770
15.3.3	Und was ist mit anderen Iterator-Schrittweiten?	771
15.4	Collections mit Parallel.ForEach verarbeiten	772
15.5	Die Task-Klasse	773
15.5.1	Einen Task erzeugen	773
15.5.2	Den Task starten	774
15.5.3	Datenübergabe an den Task	775
15.5.4	Wie warte ich auf das Ende des Tasks?	777
15.5.5	Tasks mit Rückgabewerten	778
15.5.6	Die Verarbeitung abbrechen	781
15.5.7	Fehlerbehandlung	785
15.5.8	Weitere Eigenschaften	786
15.6	Zugriff auf das User Interface	788
15.6.1	Task-Ende und Zugriff auf die Oberfläche	788
15.6.2	Zugriff auf das UI aus dem Task heraus	789
15.7	Weitere Datenstrukturen im Überblick	791
15.7.1	Thread sichere Collections	791
15.7.2	Primitive für die Threadsynchroisation	792
15.8	Parallel LINQ (PLINQ)	792
15.9	Praxisbeispiele	792
15.9.1	BlockingCollection	792
15.9.2	PLINQ	796
16	Debugging, Fehlersuche und Fehlerbehandlung	797
16.1	Der Debugger	797
16.1.1	Allgemeine Beschreibung	797
16.1.2	Die wichtigsten Fenster	798

16.1.3	Debugging-Optionen	802
16.1.4	Praktisches Debugging am Beispiel	804
16.2	Arbeiten mit Debug und Trace	808
16.2.1	Wichtige Methoden von Debug und Trace	808
16.2.2	Besonderheiten der Trace-Klasse	812
16.2.3	TraceListener-Objekte	813
16.3	Caller Information	816
16.3.1	Attribute	816
16.3.2	Anwendung	816
16.4	Fehlerbehandlung	817
16.4.1	Anweisungen zur Fehlerbehandlung	817
16.4.2	try-catch	818
16.4.3	try-finally	822
16.4.4	Das Standardverhalten bei Ausnahmen festlegen	825
16.4.5	Die Exception-Klasse	826
16.4.6	Fehler/Ausnahmen auslösen	827
16.4.7	Eigene Fehlerklassen	827
16.4.8	Exceptionhandling zur Debugzeit	829
16.4.9	Code Contracts	829
17	JSON und XML in Theorie und Praxis	831
17.1	JSON – JavaScriptObjectNotation	831
17.1.1	Grundlagen	831
17.1.2	De-/Serialisierung mit JSON	832
17.2	XML – etwas Theorie	835
17.2.1	Übersicht	836
17.2.2	Der XML-Grundaufbau	837
17.2.3	Wohlgeformte Dokumente	838
17.2.4	Processing Instructions (PI)	840
17.2.5	Elemente und Attribute	841
17.3	XSD-Schemas	842
17.3.1	XML-Schemas in Visual Studio analysieren	843
17.3.2	XML-Datei mit XSD-Schema erzeugen	846
17.3.3	XSD-Schema aus einer XML-Datei erzeugen	847
17.4	Verwendung des DOM unter .NET	848
17.4.1	Übersicht	848
17.4.2	DOM-Integration in C#	849
17.4.3	Laden von Dokumenten	850
17.4.4	Erzeugen von XML-Dokumenten	851
17.4.5	Auslesen von XML-Dateien	853
17.4.6	Direktzugriff auf einzelne Elemente	854
17.4.7	Einfügen von Informationen	855
17.4.8	Suchen in den Baumzweigen	858

17.5	XML-Verarbeitung mit LINQ to XML	861
17.5.1	Die LINQ to XML-API	861
17.5.2	Neue XML-Dokumente erzeugen	863
17.5.3	Laden und Sichern von XML-Dokumenten	864
17.5.4	Navigieren in XML-Daten	866
17.5.5	Auswählen und Filtern	868
17.5.6	Manipulieren der XML-Daten	869
17.5.7	XML-Dokumente transformieren	870
17.6	Weitere Möglichkeiten der XML-Verarbeitung	874
17.6.1	Schnelles Suchen in XML-Daten mit XPathNavigator	874
17.6.2	Schnelles Auslesen von XML-Daten mit XmlReader	876
17.6.3	Erzeugen von XML-Daten mit XmlWriter	878
17.6.4	XML transformieren mit XSLT	880
17.7	Praxisbeispiele	882
17.7.1	Mit dem DOM in XML-Dokumenten navigieren	882
17.7.2	XML-Daten in eine TreeView einlesen	887
17.7.3	In Dokumenten mit dem XPathNavigator navigieren	891
18	Einführung in ADO.NET und Entity Framework	899
18.1	Eine kleine Übersicht	899
18.1.1	Die ADO.NET-Klassenhierarchie	899
18.1.2	Die Klassen der Datenprovider	900
18.1.3	Das Zusammenspiel der ADO.NET-Klassen	903
18.2	Das Connection-Objekt	904
18.2.1	Allgemeiner Aufbau	904
18.2.2	SqlConnection	904
18.2.3	Schließen einer Verbindung	905
18.2.4	Eigenschaften des Connection-Objekts	906
18.2.5	Methoden des Connection-Objekts	908
18.2.6	Der SqlConnectionStringBuilder	909
18.2.7	ConnectionString in der Konfigurationsdatei	910
18.3	Das Command-Objekt	911
18.3.1	Erzeugen und Anwenden eines Command-Objekts	911
18.3.2	Erzeugen mittels CreateCommand-Methode	912
18.3.3	Eigenschaften des Command-Objekts	912
18.3.4	Methoden des Command-Objekts	915
18.3.5	Freigabe von Connection- und Command-Objekten	917
18.4	Parameter-Objekte	919
18.4.1	Erzeugen und Anwenden eines Parameter-Objekts	919
18.4.2	Eigenschaften des Parameter-Objekts	920
18.5	Das SqlCommandBuilder-Objekt	921
18.5.1	Erzeugen	921
18.5.2	Anwenden	922

18.6	Das DataReader-Objekt	922
18.6.1	DataReader erzeugen	923
18.6.2	Daten lesen	923
18.6.3	Eigenschaften des DataReaders	924
18.6.4	Methoden des DataReaders	925
18.7	Das DataAdapter-Objekt	925
18.7.1	DataAdapter erzeugen	926
18.7.2	Command-Eigenschaften	927
18.7.3	Fill-Methode	928
18.7.4	Update-Methode	929
18.7.5	DataSet	930
18.8	Entity Framework	933
18.8.1	Überblick	933
18.8.2	CodeFirst	934
18.8.3	CodeFirst aus Datenbank	940
18.9	Praxisbeispiele	948
18.9.1	Wichtige ADO.NET-Objekte im Einsatz	948
18.9.2	Eine Aktionsabfrage ausführen	951
18.9.3	Eine StoredProcedure aufrufen	955
18.9.4	Daten mit Entity Framework laden und als JSON speichern	958
19	Weitere Techniken	969
19.1	Zugriff auf die Zwischenablage	969
19.1.1	Das Clipboard-Objekt	969
19.1.2	Zwischenablage-Funktionen für Textboxen	971
19.2	.NET-Reflection	971
19.2.1	Übersicht	972
19.2.2	Assembly laden	972
19.2.3	Mittels GetType und Type Informationen sammeln	973
19.2.4	Dynamisches Laden von Assemblies	975
19.3	Praxisbeispiele	977
19.3.1	Nutzer und Gruppen des aktuellen Systems ermitteln	977
19.3.2	Testen, ob Nutzer in einer Gruppe enthalten ist	980
19.3.3	Die IP-Adressen des Computers ermitteln	981
19.3.4	Diverse Systeminformationen ermitteln	983
	Anhang A: Glossar	991
	Anhang B: Wichtige Dateiextensions	995
	Index	997