

*ASP.NET Web Forms Kompletny przewodnik
dla programistów interaktywnych
aplikacji internetowych w Visual Studio*

Jacek Matulewski

Maciej Grabek

Maciej Pakulski

Dawid Borycki

Spis treści

Rozdział 1. Prosta aplikacja ASP.NET Web Forms, czyli o wszystkim po trochu (15)

- Technologia ASP.NET (15)
- Trivia projektowania aplikacji ASP.NET (16)
 - Tworzenie pustego projektu w Visual Studio 2010 i 2012 (16)
 - Tworzenie pustego projektu w Visual Studio 2013 (17)
 - Dodawanie strony .aspx (18)
 - Projektowanie interfejsu strony (19)
 - Dodawanie wpisu na stronie (21)
- Czas życia aplikacji (23)
 - Dane aplikacji (24)
 - Zdarzenia aplikacji - plik Global.asax (25)
- Przechowywanie stanu aplikacji na dysku serwera (26)
- Przechowywanie danych po stronie klienta (ciasteczka) (30)
- Walidacja po stronie klienta (31)
 - Wymagane pole formularza (31)
 - Błąd w Visual Studio 2012 i 2013 (32)
 - Ograniczanie zawartości wpisów (34)
 - Podsumowanie walidacji (34)
- Zadania (35)

Rozdział 2. Język C# 5.0 (37)

- Platforma .NET (38)
 - Środowisko uruchomieniowe (38)
 - Kod pośredni i podwójna kompilacja (38)
 - Skróty, które warto poznać (39)
- Podstawowe typy danych (40)
 - Deklaracja i zmiana wartości zmiennej (40)
 - Typy liczbowe oraz znakowy (41)
 - Określanie typu zmiennej przy inicjacji (pseudotyp var) (43)
 - Operatory (43)
 - Konwersje typów podstawowych (45)
 - Operatory is i as (46)
 - Łańcuchy (47)
 - Typ wyliczeniowy (50)
 - Leniwe inicjowanie zmiennych (51)
- Metody (52)
 - Przeciążanie metod (53)
 - Domyślne wartości argumentów metod - argumenty opcjonalne (nowość języka C# 4.0) (54)
 - Argumenty nazwane (nowość języka C# 4.0) (55)
 - Wartości zwracane przez metody (55)
 - Zwracanie wartości przez argument metody (55)
 - Delegacje i zdarzenia (57)
 - Wyrażenia lambda (60)
- Typy wartościowe i referencyjne (62)
 - Nullable (63)
 - Pudełkowanie (64)
- Typy dynamiczne (nowość języka C# 4.0) (65)
- Sterowanie przepływem (68)
 - Instrukcja warunkowa if..else (68)
 - Instrukcja wyboru switch (68)
 - Pętle (69)
- Wyjątki (71)
- Dyrektywy preprocesora (73)
 - Kompilacja warunkowa - ostrzeżenia (74)

- Definiowanie stałych preprocesora (74)
 - Bloki (75)
- Atrybuty (76)
- Kolekcje (76)
 - "Zwykłe" tablice (77)
 - Pętla foreach (79)
 - Sortowanie (80)
 - Kolekcja List (81)
 - Kolekcja SortedList i inne słowniki (83)
 - Kolejka i stos (84)
 - Tablice jako argumenty metod oraz metody z nieokreśloną liczbą argumentów (85)
 - Słowo kluczowe yield (86)
- Nowa forma inicjacji obiektów i tablic (88)
- LINQ (88)
 - Operatory LINQ (89)
 - Pobieranie danych (filtrowanie i sortowanie) (91)
 - Najprostsza prezentacja pobranych danych (91)
 - Analiza pobranych danych (92)
 - Wybór elementu (92)
 - Weryfikowanie danych (92)
 - Prezentacja w grupach (93)
 - Łączenie zbiorów danych (93)
 - Łączenie danych z różnych źródeł w zapytaniu LINQ - operator join (94)
 - Możliwość modyfikacji danych źródła (95)
- Elementy programowania współbieżnego (nowość języka C# 4.0) (96)
 - Równoległa pętla for (96)
 - Przerwanie pętli (98)
- Programowanie asynchroniczne. Modyfikator async i operator await (nowość języka C# 5.0) (99)
- Caller Information (nowość języka C# 5.0) (103)

Rozdział 3. Programowanie obiektowe w C# (105)

- Przykład struktury (Ulamek) (106)
 - Przygotowywanie projektu (106)

- Konstruktor i statyczne obiekty składowe (108)
- Pierwsze testy (109)
- Konwersje na łańcuch (metoda ToString) i na typ double (109)
- Metoda upraszczająca ułamek (110)
- Właściwości (111)
- Domyślnie implementowane właściwości (ang. auto-implemented properties) (112)
- Operatory arytmetyczne (113)
- Operatory porównania oraz metody Equals i GetHashCode (114)
- Operatory konwersji (116)
- Implementacja interfejsu (na przykładzie IComparable) (117)
- Definiowanie typów parametrycznych (119)
 - Definiowanie typów ogólnych (119)
 - Określanie warunków, jakie mają spełniać parametry (121)
 - Implementacja interfejsów przez typ ogólny (122)
 - Definiowanie aliasów (124)
 - Typy ogólne z wieloma parametrami (124)
- Rozszerzenia (125)
- Typy anonimowe (127)

Rozdział 4. Wielkie porządki, czyli separacja modelu. Pliki XML (129)

- Separacja modelu (129)
 - Definicja klasy Wpisy (130)
 - Osadzanie modelu w aplikacji (131)
- Zapis kolekcji w plikach XML (133)
 - Podstawy języka XML (133)
 - Użycie LINQ to XML (134)
 - Odczyt danych z pliku XML (137)
 - Zapis do pliku XML (138)
- Rejestrowanie zdarzeń (139)

Rozdział 5. Udostępnianie danych przez usługę WCF (141)

- Tworzenie biblioteki usług WCF (141)
- Definiowanie kontraktów (143)
- Definiowanie metod udostępnianych przez usługę (144)
- Dodawanie odwołania do usługi w aplikacji ASP.NET (146)
- Użycie usługi WCF w aplikacji ASP.NET (147)

Rozdział 6. Baza danych SQL Server w ASP.NET Web Forms. LINQ to SQL (151)

- Tworzenie bazy danych SQL Server w Visual Studio 2010 (152)
- Tworzenie bazy danych SQL Server w Visual Studio 2012 i 2013 (154)
- Klasa encji (156)
- Prezentacja danych w kontrolkach (160)
- Zadania (162)

Rozdział 7. Strony wielojęzyczne (lokalizacja) (163)

Rozdział 8. Podstawowe wiadomości o kaskadowych arkuszach stylów (169)

- Formatowanie na podstawie typu znacznika HTML (170)
- Formatowanie na podstawie identyfikatora (173)
- Formatowanie na podstawie nazwy klasy (174)

Rozdział 9. Kontrolki uwierzytelniania użytkowników w Web Forms (177)

- Tworzenie wzorca (177)
- Strona logowania (179)
- Konfiguracja uwierzytelniania i baza danych (181)
- Wyświetlanie nazwy użytkownika (183)
- Strona rejestrowania nowego użytkownika (185)
- Strona przypominania hasła (187)

- Strona zmiany hasła i problem dostępu do stron (188)
- Odczytywanie informacji o koncie z poziomu kodu (191)
- Zadania (194)

Rozdział 10. Przegląd kontrolek biblioteki Web Forms (195)

- Baza danych (195)
- Strona z formularzem dodawania zdjęć (197)
- Strona przeglądania zbiorów zdjęć (204)
- Menu aplikacji (209)
- Kontrolki GridView i DetailsView (209)
- Zadania (213)

Rozdział 11. Studium przypadku: gra Reversi (215)

- Silnik (216)
- Konstruktor klasy (220)
- Implementacja zasad gry (221)
- Pierwsze testy (223)
- Metody dodatkowe (225)
- Kontrolka prezentująca planszę (226)
- Prezentacja stanu gry w kontrolce (230)
- Wyświetlanie dodatkowych informacji o stanie gry (231)
- Interakcja z użytkownikiem (234)
- Wykrywanie szczególnych sytuacji w grze (238)
- Dziedziczenie (243)
- Jak znaleźć najlepszy ruch? (245)
 - Podpowiedź komputera (248)
 - Gra z komputerem (250)
- Zadania (252)

Rozdział 12. Technologia AJAX (253)

- Kontrolka UpdatePanel (254)
- Dwie kontrolki UpdatePanel (255)
- Kontrolka Timer (257)

- Kontrolka UpdateProgress (259)
- Metody strony (page methods) (262)
- Metody strony - wykorzystanie jQuery (263)

Rozdział 13. AJAX Control Toolkit (265)

- Co to jest AJAX Control Toolkit? (265)
- Używanie kontrolek ACT we własnych projektach (268)
 - Instalacja kontrolek ACT w środowisku Visual Studio (268)
 - Użycie rozszerzenia ConfirmButtonExtender (269)
 - Jak to jest zrobione? (271)
 - Suwaki (272)
 - Reklama (274)

Rozdział 14. Typowe elementy aplikacji internetowych ASP.NET (277)

- Pliki konfiguracyjne (277)
- SiteMap (280)
- Style, skórki i tematy (283)
 - Temat (283)
 - Skórki (285)
- Query String (286)
- Buforowanie (cache) (288)