

Wydanie VII

<packt>

# C# 11 i .NET 7 dla programistów aplikacji wieloplatformowych

Twórz aplikacje, witryny WWW oraz serwisy sieciowe  
za pomocą ASP.NET Core 7, Blazor i EF Core 7



Helion 

Mark J. Price

Tytuł oryginału: C# 11 and .NET 7 — Modern Cross-Platform Development Fundamentals:  
Start building websites and services with ASP.NET Core 7, Blazor,  
and EF Core 7, 7<sup>th</sup> Edition

Tłumaczenie: Wojciech Moch

ISBN: 978-83-8322-687-3

Copyright © Packt Publishing 2022. First published in the English language under the title 'C# 11 and .NET 7 — Modern Cross-Platform Development Fundamentals — Seventh Edition — (9781803237800)'

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz wydawca dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz wydawca nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<https://helion.pl/user/opinie/c11n77>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Pliki z przykładami omawianymi w książce można znaleźć pod adresem:

<https://ftp.helion.pl/przyklady/c11n77.zip>

Helion S.A.

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel. 32 230 98 63

e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)

WWW: <https://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

# Spis treści |

<b>O autorze</b> .....	<b>23</b>
<b>O korektorze merytorycznym</b> .....	<b>23</b>
<b>Wstęp</b> .....	<b>25</b>
<b>ROZDZIAŁ 1</b>	
<b>Cześć, C#! Witaj, .NET!</b> .....	<b>31</b>
Konfigurowanie środowiska programistycznego .....	33
Wybieranie narzędzia i typu aplikacji właściwych do nauki .....	34
Instalowanie na wielu platformach .....	37
Pobieranie i instalowanie Visual Studio 2022 dla Windows .....	38
Pobieranie i instalowanie Microsoft Visual Studio Code .....	39
Poznawanie .NET .....	43
Poznawanie .NET Framework .....	43
Poznawanie projektów Mono, Xamarin i Unity .....	43
Poznawanie .NET Core .....	44
Droga do jednej platformy .NET .....	44
Plany obsługi platformy .NET .....	46
Co się zmienia w nowoczesnym .NET? .....	48
Poznawanie .NET Standard .....	50
Platformy .NET i narzędzia używane w tym wydaniu .....	52
Poznawanie języka IL .....	53
Porównanie technologii .NET .....	53
Tworzenie aplikacji konsoli za pomocą Visual Studio 2022 .....	54
Zarządzanie wieloma projektami w Visual Studio 2022 .....	54
Pisanie kodu za pomocą Visual Studio 2022 .....	54
Kompilowanie i uruchamianie kodu w Visual Studio .....	56
Programy najwyższego poziomu .....	58
Dodawanie drugiego projektu w Visual Studio 2022 .....	60
Tworzenie aplikacji konsoli za pomocą Visual Studio Code .....	62
Zarządzanie wieloma projektami w Visual Studio Code .....	62
Pisanie kodu za pomocą Visual Studio Code .....	62
Kompilowanie i uruchamianie kodu za pomocą polecenia dotnet .....	66
Dodawanie drugiego projektu w Visual Studio Code .....	67

Badanie kodu w interaktywnych notatnikach .NET .....	69
Używanie interaktywnych notatników .NET do pisania kodu z tej książki .....	69
Przeglądanie folderów i plików projektów .....	70
Wspólne foldery i pliki .....	70
Kod w repozytorium GitHuba .....	71
Wykorzystywanie repozytorium GitHuba w tej książce .....	72
Pobieranie kodu rozwiązań z repozytorium GitHuba .....	72
Używanie systemu Git w Visual Studio Code .....	73
Gdzie znaleźć pomoc? .....	74
Przeglądanie dokumentacji Microsoftu .....	74
Uzyskiwanie pomocy dla narzędzia dotnet .....	74
Przeglądanie definicji typów i ich elementów .....	75
Poszukiwanie odpowiedzi na Stack Overflow .....	78
Poszukiwanie odpowiedzi za pomocą Google .....	78
Subskrybowanie blogów .....	79
Filmy Scotta Hanselmana .....	79
Praktyka i ćwiczenia .....	79
Ćwiczenie 1.1 — sprawdź swoją wiedzę .....	79
Ćwiczenie 1.2 — ćwicz C# gdzie się da .....	80
Ćwiczenie 1.3 — dalsza lektura .....	80
Ćwiczenie 1.4 — motywy kolorystyczne w nowoczesnym .NET .....	80
Podsumowanie .....	81

## ROZDZIAŁ 2

<b>Mówimy w C# .....</b>	<b>82</b>
Wprowadzenie do języka C# .....	82
Rozpoznawanie wersji oraz funkcji języka .....	83
Standardy języka C# .....	87
Odczytywanie wersji używanego kompilatora C# .....	88
Poznawanie gramatyki i słownictwa języka C# .....	91
Wyświetlanie numeru wersji kompilatora .....	91
Gramatyka języka C# .....	93
Instrukcje .....	93
Komentarze .....	93
Bloki .....	95
Przykłady instrukcji i bloków .....	95
Słownictwo języka C# .....	95
Porównanie języków programowania do języków ludzkich .....	96
Zmiana schematu kolorów składni języka C# .....	96
Pomoc przy pisaniu kodu .....	97
Importowanie przestrzeni nazw .....	98

Niejawne i globalne importowanie przestrzeni nazw .....	99
Czasowniki jako metody .....	103
Rzeczowniki to typy, pola i zmienne .....	103
Ujawnienie wielkości słownika języka C# .....	104
Praca ze zmiennymi .....	107
Nazywanie zmiennych i przypisanie wartości .....	107
Literały .....	108
Przechowywanie tekstu .....	108
Przechowywanie liczb .....	111
Przechowywanie liczb rzeczywistych .....	114
Przechowywanie wartości logicznych .....	118
Zapisywanie obiektów dowolnego typu .....	118
Przechowywanie typów dynamicznych .....	119
Deklarowanie zmiennych lokalnych.....	120
Odczytywanie i ustalanie domyślnych wartości typów .....	124
Dokładniejsze poznawanie aplikacji konsoli .....	125
Wyświetlanie informacji dla użytkownika .....	125
Pobieranie danych od użytkownika .....	129
Uprozczone korzystanie z konsoli .....	130
Odczytywanie naciśnięć klawiszy .....	131
Odczytywanie parametrów aplikacji konsoli .....	132
Ustalanie opcji za pomocą argumentów .....	135
Obsługiwanie platform nieobsługujących wybranych API .....	137
Instrukcje async i await .....	139
Poprawianie reakcji aplikacji konsoli .....	139
Praktyka i ćwiczenia .....	141
Ćwiczenie 2.1 — sprawdź swoją wiedzę .....	141
Ćwiczenie 2.2 — sprawdź swoją wiedzę o typach liczbowych .....	141
Ćwiczenie 2.3 — poznaj wielkości i zakresy liczb .....	142
Ćwiczenie 2.4 — dalsza lektura .....	143
Podsumowanie .....	143

## ROZDZIAŁ 3

### **Sterowanie przepływem, konwertowanie typów i obsługa wyjątków .....**

Działania na zmiennych .....	144
Operatory jednoargumentowe .....	145
Dwuargumentowe operatory arytmetyczne .....	146
Operatory przypisania .....	148
Operatory logiczne .....	148
Warunkowe operatory logiczne .....	149

Operatory bitowe i operatory przesunięć .....	151
Operatory różne .....	153
Instrukcje wyboru .....	154
Instrukcja if .....	154
Dopasowywanie wzorców z instrukcją if .....	155
Instrukcja switch .....	156
Dopasowywanie wzorców z instrukcją switch .....	158
Upraszczenie instrukcji switch za pomocą wyrażeń switch .....	161
Instrukcje iteracji .....	162
Instrukcja while .....	162
Instrukcja do .....	163
Instrukcja for .....	163
Instrukcja foreach .....	164
Zapisywanie wielu wartości w tablicy .....	165
Praca z tablicami jednowymiarowymi .....	165
Praca z tablicami wielowymiarowymi .....	167
Praca z tablicami poszarpanymi .....	169
Dopasowywanie wzorców list w tablicach .....	171
Podsumowanie tablic .....	173
Rzutowanie i konwertowanie między typami .....	174
Jawne i niejawne rzutowanie liczb .....	174
Używanie typu System.Convert .....	176
Zaokrąglanie liczb .....	177
Kontrolowanie sposobu zaokrąglania .....	178
Konwersja z dowolnego typu na ciąg znaków .....	179
Konwertowanie obiektu binarnego na ciąg znaków .....	179
Parsowanie ciągów znaków z liczbami, datami i czasem .....	180
Obsługa wyjątków .....	182
Instrukcja try .....	183
Wykrywanie przepelnień .....	188
Instrukcja checked .....	188
Instrukcja unchecked .....	189
Praktyka i ćwiczenia .....	191
Ćwiczenie 3.1 — sprawdź swoją wiedzę .....	191
Ćwiczenie 3.2 — pętle i przepelnienia .....	191
Ćwiczenie 3.3 — pętle i operatory .....	192
Ćwiczenie 3.4 — obsługa wyjątków .....	192
Ćwiczenie 3.5 — sprawdź swoją wiedzę o operatorach .....	193
Ćwiczenie 3.6 — dalsza lektura .....	193
Podsumowanie .....	193

**ROZDZIAŁ 4**

<b>Pisanie, debugowanie i testowanie funkcji .....</b>	<b>194</b>
Tworzenie funkcji .....	194
Programy i funkcje najwyższego poziomu .....	195
Przykład z tabliczką mnożenia .....	197
Dygresja na temat argumentów i parametrów .....	200
Pisanie funkcji zwracającej wartość .....	201
Rekurencyjne obliczanie silni .....	205
Dokumentowanie funkcji za pomocą komentarzy XML .....	209
Używanie wyrażenia lambda w implementacji funkcji .....	210
Debugowanie tworzonego programu .....	213
Używanie zintegrowanego terminala Visual Studio Code podczas debugowania .....	213
Tworzenie aplikacji z celowym błędem .....	214
Tworzenie punktu przerwania .....	215
Pasek narzędzi debugowania .....	218
Okna debugowania .....	219
Krokowe wykonywanie kodu .....	219
Dostosowywanie punktów przerwania .....	221
Przeładowywanie na gorąco w trakcie programowania .....	223
Przeładowywanie na gorąco w Visual Studio 2022 .....	224
Przeładowywanie na gorąco w Visual Studio Code i w wierszu poleceń .....	224
Protokołowanie błędów .....	225
Dostępne opcje protokołowania .....	226
Wykorzystywanie typów Debug i Trace .....	226
Konfigurowanie obiektów nasłuchujących .....	228
Przełączanie poziomów śledzenia .....	230
Protokołowanie informacji o kodzie źródłowym .....	235
Testy jednostkowe .....	237
Różne rodzaje testów .....	238
Tworzenie biblioteki klas wymagającej testowania .....	238
Tworzenie testów jednostkowych .....	241
Rzucanie i wychwytywanie wyjątków w funkcjach .....	243
Rozróżnienie błędów użycia i błędów wykonania .....	244
Wyjątki często rzucane w funkcjach .....	244
Czym jest stos wywołań? .....	245
Gdzie należy wychwytywać wyjątki? .....	249
Ponowne rzucanie wyjątku .....	249
Implementowanie wzorca tester-wykonawca .....	251

Praktyka i ćwiczenia .....	252
Ćwiczenie 4.1 — sprawdź swoją wiedzę .....	252
Ćwiczenie 4.2 — tworzenie funkcji z wykorzystaniem debugowania i testów jednostkowych .....	253
Ćwiczenie 4.3 — dalsza lektura .....	253
Podsumowanie .....	254

## ROZDZIAŁ 5

<b>Tworzenie własnych typów w programowaniu obiektowym .....</b>	<b>255</b>
Programowanie obiektowe .....	256
Tworzenie bibliotek klas .....	257
Tworzenie biblioteki klas .....	257
Definiowanie klasy w przestrzeni nazw .....	258
Elementy klasy .....	260
Tworzenie obiektów .....	260
Importowanie przestrzeni nazw .....	262
Poznawanie obiektów .....	264
Przechowywanie danych w polach .....	265
Definiowanie pól .....	265
Modyfikatory dostępu .....	266
Ustalanie i wypisywanie wartości pól .....	267
Zapisywanie wartości za pomocą słowa kluczowego enum .....	268
Przechowywanie wielu wartości w typie enum .....	269
Zapisywanie wielu wartości za pomocą kolekcji .....	270
Kolekcje generyczne .....	271
Tworzenie pól statycznych .....	272
Tworzenie stałych pól .....	273
Tworzenie pól tylko do odczytu .....	275
Inicjowanie pól w konstruktorach .....	275
Tworzenie i wywoływanie metod .....	277
Zwracanie wartości z metody .....	277
Łączenie wielu wartości za pomocą krotki .....	278
Sterowanie przekazywaniem parametrów .....	282
Przeciążanie metod .....	282
Parametry opcjonalne i nazywane .....	283
Sposoby przekazywania parametrów .....	285
Zwracanie wartości ze słowem kluczowym ref .....	287
Dzielenie klas na części .....	287
Kontrola dostępu za pomocą właściwości i indeksów .....	288
Definiowanie właściwości tylko do odczytu .....	288
Definiowanie właściwości z możliwością przypisania .....	289



Wymaganie podania wartości właściwości przy tworzeniu obiektu .....	291
Definiowanie indeksów .....	294
Więcej informacji o metodach .....	296
Implementowanie działań w metodzie .....	296
Implementowanie działań za pomocą operatora .....	300
Definiowanie funkcji lokalnych .....	302
Dopasowywanie wzorców z obiektami .....	303
Definiowanie listy pasażerów .....	303
Rozszerzenia dopasowywania wzorców w C# 9 i nowszych .....	305
Praca z rekordami .....	306
Właściwości wyłącznie inicjalizowane .....	306
Rekordy .....	307
Pozycyjne elementy danych w rekordach .....	308
Praktyka i ćwiczenia .....	309
Ćwiczenie 5.1 — sprawdź swoją wiedzę .....	309
Ćwiczenie 5.2 — dalsza lektura .....	310
Podsumowanie .....	310

## ROZDZIAŁ 6

<b>Implementowanie interfejsów i dziedziczenie klas .....</b>	<b>311</b>
Konfigurowanie biblioteki klas i aplikacji konsoli .....	312
Wykorzystywanie typów generycznych .....	313
Praca z typami niegenerycznymi .....	313
Praca z typami generycznymi .....	315
Wywoływanie i obsługa zdarzeń .....	316
Wywoływanie metod za pomocą delegatów .....	316
Definiowanie i obsługa delegatów .....	318
Definiowanie i obsługiwane zdarzeń .....	320
Implementowanie interfejsów .....	322
Typowe interfejsy .....	322
Porównywanie obiektów podczas sortowania .....	323
Porównywanie obiektów za pomocą osobnej klasy .....	327
Jawne i niejawne implementowanie interfejsów .....	329
Definiowanie interfejsów z domyślnymi implementacjami .....	330
Zarządzanie pamięcią za pomocą typów referencyjnych i typów wartości .....	331
Definiowanie typów referencyjnych i typów wartości .....	332
Sposób przechowywania w pamięci typów referencyjnych i typów wartości .....	333
Równość typów .....	334
Definiowanie typu kategorii struct .....	336
Praca z typami record struct .....	337

Zwalnianie niezarządzanych zasobów .....	338
Wymuszanie wywołania metody Dispose .....	340
Praca z wartościami null .....	341
Przekształcanie typu wartości w typ nullable .....	341
Inicjalizowanie typów nullable .....	343
Poznawanie nullable typów referencyjnych .....	344
Sterowanie funkcją ostrzeżeń dla typów nullable .....	345
Deklarowanie nullable zmiennych i parametrów .....	345
Sprawdzanie wartości null .....	348
Kontrolowanie wartości null w parametrach metod .....	349
Dziedziczenie klas .....	350
Rozbudowywanie klasy .....	351
Ukrywanie elementów .....	351
Pokrywanie elementów klasy .....	352
Dziedziczenie po klasach abstrakcyjnych .....	353
Blokowanie dziedziczenia i pokrywania .....	355
Polimorfizm .....	355
Rzutowanie w ramach hierarchii dziedziczenia .....	357
Rzutowanie niejawne .....	357
Rzutowanie jawne .....	358
Obsługa wyjątków rzutowania .....	358
Dziedziczenie i rozbudowywanie typów .NET .....	360
Dziedziczenie po wyjątku .....	360
Rozszerzanie typów, po których nie można dziedziczyć .....	362
Tworzenie lepszego kodu .....	364
Traktowanie ostrzeżeń jak błędów .....	364
Fale ostrzegawcze .....	367
Stosowanie analizatorów, aby stworzyć lepszy kod .....	369
Praktyka i ćwiczenia .....	376
Ćwiczenie 6.1 — sprawdź swoją wiedzę .....	376
Ćwiczenie 6.2 — tworzenie hierarchii dziedziczenia .....	377
Ćwiczenie 6.3 — dalsza lektura .....	377
Podsumowanie .....	377

## ROZDZIAŁ 7

<b>Poznawanie typów .NET .....</b>	<b>379</b>
Wprowadzenie do .NET 7 .....	379
.NET Core 1.0 .....	381
.NET Core 1.1 .....	381
.NET Core 2.0 .....	381
.NET Core 2.1 .....	381

.NET Core 2.2 .....	382
.NET Core 3.0 .....	382
.NET Core 3.1 .....	382
.NET 5.0 .....	382
.NET 6.0 .....	383
.NET 7.0 .....	384
Poprawki wydajności między .NET 5 a nowszymi wersjami .....	384
Sprawdzanie dostępności aktualizacji .NET SDK .....	384
Zestawy i przestrzenie nazw .....	385
Zestawy, pakiety i przestrzenie nazw .....	385
Poznanie pakietów SDK dla projektów .NET .....	386
Przestrzenie nazw i typy w zestawach .....	387
Pakiety NuGet .....	387
Czym są frameworki? .....	388
Importowanie przestrzeni nazw w celu użycia typu .....	389
Związki słów kluczowych języka C# z typami .NET .....	389
Wieloplatformowe współdzielenie kodu z bibliotekami klas .NET Standard .....	392
Domyślne ustawienia bibliotek klas w różnych wersjach SDK .....	393
Tworzenie biblioteki klas .NET Standard 2.0 .....	394
Kontrolowanie wersji .NET SDK .....	395
Publikowanie własnych aplikacji .....	396
Tworzenie aplikacji konsoli do publikacji .....	397
Poznanie polecenia dotnet .....	399
Pobieranie informacji na temat platformy .NET i jej środowiska .....	400
Zarządzanie projektami .....	401
Publikowanie samodzielnej aplikacji .....	402
Publikowanie aplikacji jednoplikowej .....	404
Zmniejszanie wielkości aplikacji .....	405
Dekompilowanie zestawów .....	406
Dekompilowanie za pomocą rozszerzenia ILSpy w Visual Studio 2022 .....	406
Przeglądanie oryginalnych źródeł w Visual Studio 2022 .....	412
Nie, nie można zablokować możliwości dekompilowania .....	413
Przygotowywanie własnych pakietów NuGet .....	414
Dodawanie odwołania do pakietu .....	414
Tworzenie pakietu dla NuGet .....	416
Przeszukiwanie pakietów NuGet .....	420
Testowanie pakietu .....	421
Przenoszenie kodu z .NET Framework do .NET Core .....	422
Co można przenieść? .....	423
Co należy przenieść? .....	424

Różnice między .NET Framework i nowoczesnym .NET .....	424
Korzystanie z programu .NET Portability Analyzer .....	425
Asystent uaktualniania programu .NET .....	425
Używanie bibliotek spoza .NET .....	425
Praca z proponowanymi funkcjami .....	427
Wymaganie proponowanych funkcji .....	428
Włączanie proponowanych funkcji .....	428
Praktyka i ćwiczenia .....	429
Ćwiczenie 7.1 — sprawdź swoją wiedzę .....	429
Ćwiczenie 7.2 — dalsza lektura .....	429
Ćwiczenie 7.3 — PowerShell .....	430
Podsumowanie .....	430

## ROZDZIAŁ 8

<b>Używanie typów .NET .....</b>	<b>431</b>
Praca z liczbami .....	431
Praca z wielkimi liczbami całkowitymi .....	432
Praca z liczbami zespolonymi .....	433
Kwaterniony .....	434
Generowanie liczb losowych na potrzeby gier i podobnych aplikacji .....	434
Praca z tekstem .....	435
Odczytywanie długości ciągu znaków .....	435
Odczytywanie znaków z ciągu .....	436
Dzielenie ciągu znaków .....	436
Pobieranie części ciągu znaków .....	437
Poszukiwanie tekstu w ciągu .....	438
Inne elementy klasy string .....	439
Wydajne tworzenie ciągów znaków .....	440
Dopasowywanie wzorców za pomocą wyrażeń regularnych .....	441
Kontrolowanie cyfr wprowadzonych jako tekst .....	441
Poprawianie wydajności wyrażeń regularnych .....	443
Składnia wyrażenia regularnego .....	443
Przykłady wyrażeń regularnych .....	444
Dzielenie złożonych ciągów znaków rozdzielanych przecinkami .....	445
Włączanie kolorowania składni wyrażeń regularnych .....	446
Poprawianie wydajności wyrażeń regularnych za pomocą generatorów kodu .....	450
Praca z kolekcjami .....	452
Wspólne funkcje wszystkich kolekcji .....	453
Poprawianie wydajności przez zdefiniowanie pojemności kolekcji .....	454
Poznanie kolekcji .....	454
Praca z listami .....	459

Praca ze słownikami .....	460
Praca z kolejkami .....	461
Sortowanie kolekcji .....	464
Używanie specjalizowanych kolekcji .....	465
Używanie kolekcji niezmiennych .....	465
Dobre praktyki w pracy z kolekcjami .....	466
Praca z typem Span, indeksami i zakresami .....	467
Wydajne korzystanie z pamięci za pomocą typu Span .....	467
Określanie pozycji za pomocą typu Index .....	468
Definiowanie zakresów za pomocą typu Range .....	468
Używanie indeksów i zakresów .....	469
Praca z zasobami sieciowymi .....	470
Praca z adresami URI, serwerami DNS i adresami IP .....	470
Pingowanie serwera .....	472
Praktyka i ćwiczenia .....	473
Ćwiczenie 8.1 — sprawdź swoją wiedzę .....	473
Ćwiczenie 8.2 — wyrażenia regularne .....	474
Ćwiczenie 8.3 — metody rozszerzające .....	474
Ćwiczenie 8.4 — dalsza lektura .....	474
Podsumowanie .....	475

## ROZDZIAŁ 9

<b>Praca z plikami, strumieniami i serializacją .....</b>	<b>476</b>
Praca z systemem plików .....	476
Obsługa środowisk i systemów plików na wielu platformach .....	476
Obsługa napędów .....	479
Praca z katalogami .....	480
Praca z plikami .....	481
Praca ze ścieżkami .....	483
Odczytywanie informacji o pliku .....	484
Zarządzanie plikami .....	485
Odczytywanie i zapisywanie w strumieniach .....	485
Strumień abstrakcyjne i konkretne .....	486
Praca ze strumieniami tekstowymi .....	488
Praca ze strumieniami XML .....	490
Uproszczenie zwalniania zasobów za pomocą instrukcji using .....	492
Strumień kompresujące .....	493
Praca z archiwami tar .....	496
Kodowanie tekstu .....	501
Kodowanie ciągu znaków jako tablicy bajtów .....	502
Kodowanie i dekodowanie tekstu w plikach .....	505

Odczytywanie i zapisywanie w urządzeniach o dostępie swobodnym .....	505
Serializacja obiektów .....	506
Serializacja do formatu XML .....	507
Generowanie kompaktowej struktury XML .....	510
Deserializacja danych z formatu XML .....	510
Serializowanie do formatu JSON .....	511
Wydajne przetwarzanie danych w formacie JSON .....	513
Kontrolowane przetwarzanie danych JSON .....	515
Nowe metody rozszerzające, które ułatwiają pracę z odpowiedziami HTTP .....	518
Przenoszenie kodu z biblioteki Newtonsoft do nowej biblioteki .....	518
Praktyka i ćwiczenia .....	518
Ćwiczenie 9.1 — sprawdź swoją wiedzę .....	518
Ćwiczenie 9.2 — serializowanie do formatu XML .....	519
Ćwiczenie 9.3 — dalsza lektura .....	519
Podsumowanie .....	520

## ROZDZIAŁ 10

<b>Praca z bazami danych przy użyciu Entity Framework Core .....</b>	<b>521</b>
Nowoczesne bazy danych .....	521
Czym jest Entity Framework? .....	522
Entity Framework Core .....	523
Co znaczy „najpierw baza danych” i „najpierw kod”? .....	524
Usprawnienia wydajności w EF Core 7 .....	524
Tworzenie aplikacji konsoli do pracy z EF Core .....	524
Używanie przykładowej relacyjnej bazy danych .....	525
Używanie SQLite .....	526
Tworzenie przykładowej bazy danych Northwind na serwerze SQLite .....	527
Zarządzanie przykładową bazą danych Northwind za pomocą SQLiteStudio .....	529
Używanie lekkiego dostawcy ADO.NET dla SQLite .....	531
Używanie Microsoft SQL Server w systemie Windows .....	531
Konfigurowanie EF Core .....	531
Wybieranie dostawcy danych EF Core .....	531
Łączenie z bazą danych .....	532
Definiowanie klasy kontekstu bazy danych Northwind .....	532
Definiowanie modeli EF Core .....	534
Konwencje w EF Core .....	534
Atrybuty EF Core .....	535
Płynne API EF Core .....	536
Tworzenie modelu w EF Core .....	537
Dodawanie tabel do klasy kontekstu bazy danych Northwind .....	540

Konfigurowanie narzędzia dotnet-ef .....	541
Tworzenie modeli na podstawie istniejącej bazy danych .....	542
Dostosowywanie szablonów wstecznej inżynierii .....	546
Konfigurowanie konwencji .....	546
Zapytania do modelu EF Core .....	547
Filtrowanie dołączanych encji .....	550
Filtrowanie i sortowanie produktów .....	552
Pobieranie generowanych instrukcji SQL .....	554
Protokołowanie w EF Core .....	555
Dopasowywanie wzorców za pomocą instrukcji Like .....	557
Generowanie liczb losowych w zapytaniach .....	559
Definiowanie globalnych filtrów .....	560
Wzorce ładowania w EF Core .....	561
Chętne ładowanie encji za pomocą metody rozszerzającej Include .....	561
Włączenie leniwego ładowania .....	562
Jawne ładowanie encji za pomocą metody Load .....	563
Manipulowanie danymi w EF Core .....	566
Wstawianie encji .....	566
Aktualizowanie encji .....	569
Usuwanie encji .....	571
Wydajniejsze aktualizowanie i usuwanie .....	572
Grupowanie kontekstów baz danych .....	576
Transakcje .....	576
Sterowanie transakcjami za pomocą poziomów izolacji .....	577
Jawne definiowanie transakcji .....	577
Modele Code First w EF Core .....	578
Praktyka i ćwiczenia .....	579
Ćwiczenie 10.1 — sprawdź swoją wiedzę .....	579
Ćwiczenie 10.2 — eksportowanie danych z wykorzystaniem różnych formatów serializacji .....	579
Ćwiczenie 10.3 — dalsza lektura .....	580
Ćwiczenie 10.4 — poznawanie baz danych NoSQL .....	580
Podsumowanie .....	580
<b>ROZDZIAŁ 11</b>	
<b>Odczytywanie danych i manipulowanie nimi za pomocą LINQ .....</b>	<b>581</b>
Dlaczego LINQ? .....	581
Porównanie imperatywnych i deklaratywnych funkcji języka .....	581
Tworzenie wyrażeń LINQ .....	582
Z czego składa się LINQ? .....	583

Rozbudowa sekwencji za pomocą klas wyliczeniowych .....	583
Czym jest opóźnione wykonanie? .....	586
Filtrowanie encji za pomocą metody Where .....	588
Korzystanie z metody nazwanej .....	590
Upraszczanie kodu przez usunięcie jawnego tworenia delegata .....	590
Korzystanie z wyrażenia lambda .....	591
Sortowanie encji .....	592
Sortowanie według elementów .....	593
Deklarowanie zapytania za pomocą słowa kluczowego var lub określonego typu .....	593
Filtrowanie według typu .....	594
Praca ze zbiorami .....	595
Używanie LINQ z EF Core .....	597
Tworzenie modelu danych EF Core .....	598
Filtrowanie i sortowanie sekwencji .....	601
Projekcje sekwencji na nowe typy .....	603
Łączenie i grupowanie .....	605
Agregowanie sekwencji .....	608
Uważaj na właściwość Count! .....	611
Stronicowanie z LINQ .....	612
Upiększanie składni .....	617
Używanie wielu wątków w równoległych zapytaniach LINQ .....	618
Tworzenie własnych metod rozszerzających dla LINQ .....	618
Próba użycia nowych metod rozszerzających .....	621
Praca z LINQ to XML .....	622
Generowanie danych XML za pomocą LINQ to XML .....	622
Odczytywanie danych XML za pomocą LINQ to XML .....	623
Praktyka i ćwiczenia .....	625
Ćwiczenie 11.1 — sprawdź swoją wiedzę .....	625
Ćwiczenie 11.2 — zapytania LINQ .....	625
Ćwiczenie 11.3 — dalsza lektura .....	626
Podsumowanie .....	626

## ROZDZIAŁ 12

### Wprowadzenie do aplikacji sieciowych w ASP.NET Core .....627

Czym jest ASP.NET Core? .....	628
Klasyczna ASP.NET kontra ASP.NET Core .....	629
Tworzenie stron WWW za pomocą ASP.NET Core .....	630
Tworzenie serwisów sieciowych .....	632



Nowe funkcje w ASP.NET Core .....	633
ASP.NET Core 1.0 .....	633
ASP.NET Core 1.1 .....	633
ASP.NET Core 2.0 .....	633
ASP.NET Core 2.1 .....	633
ASP.NET Core 2.2 .....	634
ASP.NET Core 3.0 .....	634
ASP.NET Core 3.1 .....	635
Blazor WebAssembly 3.2 .....	635
ASP.NET Core 5.0 .....	635
ASP.NET Core 6.0 .....	635
ASP.NET Core 7.0 .....	636
Struktury projektów .....	637
Struktura projektów w rozwiązaniu lub przestrzeni roboczej .....	637
Tworzenie modelu danych dla bazy danych Northwind .....	638
Tworzenie biblioteki klas dla modelu encji Northwind .....	639
Tworzenie biblioteki klas modelu encji dla SQL Server .....	649
Testowanie bibliotek klas .....	652
Tworzenie w sieci WWW .....	654
Protokół HTTP .....	654
Używanie Google Chrome do wykonywania żądań HTTP .....	656
Tworzenie oprogramowania dla sieci WWW po stronie klienta .....	659
Praktyka i ćwiczenia .....	660
Ćwiczenie 12.1 — sprawdź swoją wiedzę .....	660
Ćwiczenie 12.2 — znasz te skrótowce? .....	660
Ćwiczenie 12.3 — dalsza lekura .....	661
Podsumowanie .....	661

## **ROZDZIAŁ 13**

<b>Tworzenie witryn WWW przy użyciu ASP.NET Core Razor Pages .....</b>	<b>662</b>
ASP.NET Core .....	662
Tworzenie pustego projektu ASP.NET Core .....	662
Testowanie i zabezpieczanie witryny .....	665
Kontrola środowiska hostingowego .....	670
Włączanie plików statycznych .....	672
Technologia Razor Pages .....	674
Włączanie technologii Razor Pages .....	674
Definiowanie strony Razor .....	675
Używanie wspólnego układu w wielu stronach Razor .....	677
Używanie plików code-behind w stronach Razor .....	680

Używanie Entity Framework Core z ASP.NET Core .....	682
Konfigurowanie Entity Framework Core jako serwisu .....	682
Manipulowanie danymi na stronach Razor .....	685
Wstrzykiwanie zaleźnego serwisu na stronę Razor .....	687
Używanie bibliotek klas Razor .....	688
Wyłączanie kompaktowych folderów w Visual Studio Code .....	688
Tworzenie biblioteki klas Razor .....	689
Implementowanie widoku cząstkowego do wyświetlania danych pracownika .....	692
Używanie i testowanie biblioteki klas Razor .....	693
Konfigurowanie serwisów i potoku obsługi żądań HTTP .....	694
Routowanie punktów końcowych .....	694
Konfigurowanie routowania punktów końcowych .....	695
Przeglądanie konfiguracji routowania punktów końcowych w naszym projekcie .....	696
Przygotowywanie potoku obsługi żądań HTTP .....	698
Podsumowanie najważniejszych metod rozszerzających oprogramowania pośredniego .....	699
Wizualizacja potoku HTTP .....	700
Implementowanie oprogramowania pośredniego jako anonimowego delegata .....	701
Włączanie obsługi dekompresji żądań .....	703
Włączanie obsługi HTTP/3 .....	704
Praktyka i ćwiczenia .....	706
Ćwiczenie 13.1 — sprawdź swoją wiedzę .....	706
Ćwiczenie 13.2 — tworzenie witryny obsługującej dane .....	707
Ćwiczenie 13.3 — zastępowanie aplikacji konsoli stronami WWW .....	707
Ćwiczenie 13.4 — dalsza lektura .....	707
Podsumowanie .....	707

## ROZDZIAŁ 14

### Tworzenie aplikacji WWW przy użyciu ASP.NET Core MVC .....

Konfigurowanie witryny ASP.NET Core MVC .....	709
Tworzenie witryny ASP.NET Core MVC .....	710
Tworzenie bazy danych uwierzytelniania na serwerze SQL Server LocalDB .....	712
Przeglądanie domyślnej witryny ASP.NET Core MVC .....	714
Uruchamianie projektu witryny MVC .....	715
Rejestrowanie użytkowników .....	716
Przegląd szablonu projektu ASP.NET Core MVC .....	717
Sprawdzanie bazy danych ASP.NET Core Identity .....	719

Poznanianie mechanizmów ASP.NET Core MVC .....	720
Rozruch ASP.NET Core .....	720
Czym jest domyślna ścieżka? .....	723
Kontrolery i akcje .....	724
Konwencja wyszukiwania ścieżek widoku .....	728
Protokołowanie z wykorzystaniem serwisu zależnego .....	729
Modele encji i widoków .....	730
Widoki .....	733
Jak działa cache busting włączany znacznikami pomocniczymi? .....	736
Dostosowywanie witryny ASP.NET Core MVC .....	737
Definiowanie własnych stylów .....	737
Konfigurowanie obrazków dla kategorii .....	737
Składnia i wyrażenia Razor .....	737
Definiowanie typu dla widoku .....	738
Przekazywanie parametrów przy użyciu wartości ścieżki .....	742
Wiązanie modeli .....	745
Sprawdzanie poprawności modelu .....	749
Poznanianie pomocniczych metod widoku .....	752
Definiowanie widoków za pomocą znaczników pomocniczych .....	753
Czym są filtry? .....	754
Zapisywanie danych wyjściowych w pamięci podręcznej .....	761
Odczytywanie danych z bazy i używanie szablonów wyświetlania .....	767
Poprawianie skalowalności za pomocą asynchronicznych zadań .....	770
Przygotowanie asynchronicznych metod akcji kontrolera .....	771
Praktyka i ćwiczenia .....	772
Ćwiczenie 14.1 — sprawdź swoją wiedzę .....	772
Ćwiczenie 14.2 — implementowanie wzorca MVC w tworzonej stronie danych kategorii .....	773
Ćwiczenie 14.3 — poprawianie skalowalności przez poznanianie i implementowanie asynchronicznych metod akcji .....	773
Ćwiczenie 14.4 — testy jednostkowe dla kontrolerów .....	774
Ćwiczenie 14.5 — dalsza lektura .....	774
Podsumowanie .....	774

## **ROZDZIAŁ 15**

<b>Tworzenie i używanie serwisów sieciowych .....</b>	<b>775</b>
Tworzenie serwisów w technologii ASP.NET Core Web API .....	775
Skróty stosowane w serwisach sieciowych .....	776
Żądania i odpowiedzi HTTP w Web API .....	776
Tworzenie projektu ASP.NET Core Web API .....	779
Sprawdzanie funkcji serwisu sieciowego .....	783

Tworzenie serwisu internetowego dla bazy danych Northwind .....	785
Tworzenie repozytorium danych dla encji .....	787
Implementowanie kontrolera Web API .....	790
Konfigurowanie repozytorium klientów i kontrolera Web API .....	793
Podawanie szczegółów problemu .....	797
Kontrola nad serializacją XML .....	798
Dokumentowanie i testowanie serwisów .....	799
Testowanie żądań GET za pomocą przeglądarki .....	799
Testowanie żądań HTTP za pomocą rozszerzenia REST Client .....	800
Włączanie narzędzia Swagger .....	804
Testowanie żądań w narzędziu SwaggerUI .....	805
Włączanie protokołowania HTTP .....	809
Obsługa protokołowania dodatkowych nagłówków żądań w systemie W3CLogger .....	812
Używanie serwisu za pomocą klientów HTTP .....	812
Klasa HttpClient .....	813
Konfigurowanie klientów HTTP za pomocą klasy HttpClientFactory .....	813
Pobieranie w kontrolerze listy klientów w formacie JSON .....	814
Uruchamianie wielu projektów .....	817
Uruchamianie projektów serwisu sieciowego i klienta MVC .....	819
Implementowanie zaawansowanych funkcji .....	820
Tworzenie serwisów sieciowych używających minimalnego API .....	820
Testowanie minimalnego serwisu pogodowego .....	823
Dodawanie prognozy pogody do głównej strony witryny Northwind .....	823
Praktyka i ćwiczenia .....	826
Ćwiczenie 15.1 — sprawdź swoją wiedzę .....	826
Ćwiczenie 15.2 — ćwiczenia w tworzeniu i usuwaniu klientów za pomocą HttpClient .....	827
Ćwiczenie 15.3 — dalsza lektura .....	827
Podsumowanie .....	827

## ROZDZIAŁ 16

### Tworzenie interfejsów użytkownika w technologii Blazor ..... 828

Technologia Blazor .....	828
JavaScript i podobne .....	829
Silverlight — C# i .NET w formie wtyczki .....	829
WebAssembly — podstawa technologii Blazor .....	830
Różne modele hostowania komponentów Blazora .....	830
Omówienie komponentów tworzonych za pomocą Blazora .....	831
Czym różni się Blazor i Razor? .....	832

Porównanie szablonów projektów Blazor .....	833
Przeglądanie szablonu projektu Blazor Server .....	833
Routowanie do komponentów stronicowych Blazora .....	840
Uruchamianie szablonu projektu Blazor Server .....	843
Przeglądanie szablonu projektu Blazor WebAssembly .....	845
Tworzenie komponentów za pomocą Blazor Server .....	850
Definiowanie i testowanie prostego komponentu .....	850
Przekształcanie komponentu w routowalny komponent stronicowy .....	851
Dodawanie encji do komponentu .....	852
Tworzenie abstrakcji serwisu dla komponentu Blazora .....	856
Definiowanie formularzy za pomocą komponentu EditForm .....	858
Tworzenie i używanie komponentu formularza danych klienta .....	859
Tworzenie komponentów do tworzenia, edytowania i usuwania klientów .....	861
Testowanie komponentu formularza danych klienta .....	863
Tworzenie komponentów za pomocą Blazor WebAssembly .....	864
Konfigurowanie serwera dla projektu Blazor WebAssembly .....	865
Konfigurowanie klienta aplikacji Blazor WebAssembly .....	868
Testowanie komponentów i serwisu Blazor WebAssembly .....	871
Usprawnianie aplikacji tworzonych za pomocą Blazor WebAssembly .....	873
Praktyka i ćwiczenia .....	873
Ćwiczenie 16.1 — sprawdź swoją wiedzę .....	873
Ćwiczenie 16.2 — przygotowanie komponentu tabliczki mnożenia .....	874
Ćwiczenie 16.3 — przygotowanie elementu nawigowania według krajów .....	874
Ćwiczenie 16.4 — dalsza lektura .....	875
Podsumowanie .....	875
<b>Epilog .....</b>	<b>876</b>
Następne kroki Twojej podróży w świecie C# i .NET .....	876
Poprawianie swoich umiejętności za pomocą wskazówek projektowych .....	876
Książka uzupełniająca .....	877
Z których książek uczyć się dalej? .....	878
Następne wydanie tej książki .....	878
Powodzenia! .....	878
<b>DODATEK A</b>	
<b>Odpowiedzi na pytania z testów .....</b>	<b>879</b>



# Wprowadzenie do aplikacji sieciowych w ASP.NET Core

Rozdział

12

Trzecia część tej książki została poświęcona tworzeniu aplikacji sieciowych za pomocą ASP.NET Core. Dowiesz się, jak tworzyć pełne wieloplatformowe aplikacje, takie jak witryny WWW albo serwisy internetowe, a także aplikacje dla komputerów stacjonarnych i dla urządzeń mobilnych.

Firma Microsoft nazywa platformy przeznaczone do budowania aplikacji **modelami aplikacji** (ang. *app models*).

Zalecam sekwencyjne przejście przez ten i kolejne rozdziały, ponieważ w dalszych rozdziałach będziemy korzystać z projektów przygotowanych we wcześniejszych rozdziałach. Poza tym podczas lektury kolejnych rozdziałów zgromadzisz informacje i umiejętności ułatwiające radzenie sobie z bardziej złożonymi problemami, które pojawią się w późniejszych rozdziałach.

W tym rozdziale zostaną omówione następujące zagadnienia:

- czym jest ASP.NET Core;
- nowe funkcje w ASP.NET Core;
- struktury projektów;
- tworzenie modelu encji dla kolejnych rozdziałów;
- sposoby tworzenia aplikacji sieciowych.

## Czym jest ASP.NET Core?

Ta książka jest poświęcona językowi C# i platformie .NET, dlatego przedstawię tutaj różne modele aplikacji, których można użyć do tworzenia praktycznych aplikacji, z jakimi zetkniemy się w pozostałych rozdziałach.

### Uwaga

Firma Microsoft udostępnia rozbudowany przewodnik implementowania różnych modeli aplikacji. Jest to część dokumentacji .NET Application Architecture Guidance, dostępnej pod adresem: <https://www.microsoft.com/net/learn/architecture>.

Microsoft ASP.NET Core jest częścią historii tworzonych przez Microsoft technologii, przeznaczonych do projektowania aplikacji i serwisów WWW, które ewoluowały przez całe lata:

- **Active Server Pages (ASP)** powstała już w 1996 r. jako pierwsza próba Microsoftu stworzenia platformy pozwalającej na dynamiczne wykonywanie kodu aplikacji WWW po stronie serwera. Pliki ASP tworzone były w języku VBScript.
- **ASP.NET Web Forms** została wydana w 2002 r. jako część .NET Framework. Biblioteka ta miała pozwolić programistom niezwiązanym z siecią WWW, ale np. znającym język Visual Basic, na szybkie tworzenie aplikacji WWW przez przeciąganie i upuszczanie komponentów graficznych i dopisywanie do nich kodu reagującego na zdarzenia, wykorzystującego język Visual Basic lub C#. W nowych projektach należy unikać stosowania tej technologii i wybierać raczej ASP.NET MVC.
- **Windows Communication Foundation (WCF)** została wydana w 2006 r. Umożliwia programistom tworzenie serwisów SOAP oraz REST. Technologia SOAP ma bardzo duże możliwości, ale jest też bardzo skomplikowana, dlatego należy unikać jej stosowania, chyba że naprawdę potrzebne są oferowane przez nią funkcje, takie jak transakcje rozproszone albo złożone topologie wysyłania wiadomości.
- **ASP.NET MVC** powstała w 2009 r. i została zaprojektowana tak, żeby stworzyć jasny podział pomiędzy zadaniami dla programistów. I tak: **model** przechowuje tymczasowo dane, **widok** prezentuje je, stosując różne formaty w ramach interfejsu użytkownika, natomiast **kontroler** pobiera dane z modelu i przekazuje je do widoku. Takie rozdzielenie zadań umożliwia skuteczniejsze ponowne wykorzystywanie kodu oraz ułatwia tworzenie testów jednostkowych.



- **ASP.NET Web API** została wydana w 2012 r. Pozwala programistom na tworzenie serwisów HTTP lub REST, które są znacznie prostsze i pozwalają się lepiej skalować niż serwisy SOAP.
- **ASP.NET SignalR** powstała w 2013 r. Umożliwia komunikację w czasie rzeczywistym w ramach aplikacji WWW, ukrywając wszystkie niższe technologie i techniki, takie jak *Web Sockets* lub *Long Polling*. Pozwala to implementować na stronach WWW takie funkcje jak komunikacja na żywo, aktualizowanie na bieżąco ważnych danych, np. cen akcji. To wszystko działa w wielu różnych przeglądarkach, nawet jeżeli te nie obsługują nowoczesnych technologii, takich jak WebSocket.
- **ASP.NET Core** została wydana w 2016 r. i łączy nowoczesne implementacje starszych technologii pochodzących z .NET Framework, takich jak MVC, Web API i SignalR, z nowszymi technologiami, takimi jak Razor Pages, gRPC lub Blazor, dzięki czemu wszystkie one mogą działać w ramach nowoczesnego .NET. W ten sposób ta technologia może być stosowana niezależnie od platformy. W ASP.NET Core istnieje wiele szablonów pozwalających na rozpoczęcie pracy z wieloma obsługiwanymi technologiami.

#### Wskazówka

**Dobra praktyka:** Do tworzenia aplikacji i serwisów WWW wybieraj bibliotekę ASP.NET Core, ponieważ zawiera ona wiele technologii związanych z siecią WWW, jest nowoczesna i wieloplatformowa.

## Klasyczna ASP.NET kontra ASP.NET Core

Jak dotąd cała biblioteka tworzona była jako jeden zestaw w ramach .NET Framework — *System.Web.dll*. Jest on ściśle powiązany z serwerem IIS (ang. *Internet Information Services*) tworzonym przez Microsoft wyłącznie dla systemów Windows. Przez lata zgromadziło się tam wiele różnych funkcji. Niestety, część z nich zupełnie nie nadaje się do tworzenia rozwiązań wieloplatformowych.

ASP.NET Core to całkowicie przebudowana ASP.NET. Usunięto z niej zależność od zestawu *System.Web.dll* i serwera IIS, a zamiast tego biblioteka składa się z modularnych, lekkich pakietów, tak jak całość nowoczesnego .NET. ASP.NET Core nadal pozwala używać IIS jako serwera WWW, ale udostępnia też znacznie lepsze rozwiązanie.

Wieloplatformowe aplikacje ASP.NET Core można tworzyć w systemach Windows, macOS oraz Linux. Microsoft przygotował nawet wieloplatformowy, bardzo wydajny serwer WWW o nazwie **Kestrel**. Całość stosu serwera została udostępniona w postaci otwartych źródeł.

Projekty tworzone na bazie ASP.NET Core 2.2 domyślnie stosują nowy wbudowany model hostowania stron. Pozwala to uzyskać zwiększenie wydajności o 400% w porównaniu do hostowania stron na serwerze Microsoft IIS, mimo to firma Microsoft zaleca stosowanie serwera Kestrel, gdyż pozwala on uzyskać jeszcze lepszą wydajność.

## Tworzenie stron WWW za pomocą ASP.NET Core

**Witryny WWW** składają się z wielu stron ładowanych statycznie z systemu plików albo generowanych dynamicznie przez technologie działające po stronie serwera, takie jak ASP.NET Core. Przeglądarka WWW wysyła żądania GET, podając w nich adresy URL identyfikujące poszczególne strony. Może też manipulować danymi przechowywanymi na serwerze, stosując żądania POST, PUT i DELETE.

W przypadku witryn WWW przeglądarka traktowana jest jak warstwa prezentacji, a niemal wszystkie prace wykonywane są po stronie serwera. Po stronie klienta mogą się pojawiać niewielkie porcje kodu JavaScript, implementujące różne funkcje prezentacyjne, takie jak karuzele obrazów.

ASP.NET Core udostępnia kilka technologii tworzenia witryn WWW:

- **ASP.NET Core Razor Pages** i **biblioteki klas Razor** są metodą dynamicznego generowania kodu HTML dla prostych stron WWW. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale 13., „Tworzenie witryn WWW przy użyciu ASP.NET Core Razor Pages”.
- **ASP.NET Core MVC** jest implementacją wzorca Model-View-Controller, czyli bardzo popularnej metody tworzenia złożonych witryn WWW. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale 14., „Tworzenie aplikacji WWW przy użyciu ASP.NET Core MVC”.
- **Technologia Blazor** umożliwia tworzenie serwerowych i klienckich komponentów i interfejsów użytkownika za pomocą języka C#, a nie za pomocą frameworków zbudowanych w języku JavaScript, takich jak Angular, React lub Vue. **Blazor Web Assembly** uruchamia nasz kod w przeglądarce, gdzie działa on tak samo jak kod z frameworków języka JavaScript. **Blazor Server** uruchamia kod na serwerze, gdzie dynamicznie aktualizuje zawartość strony WWW. Więcej informacji na temat technologii Blazor znajdziesz w rozdziale 16., „Tworzenie interfejsów użytkownika w technologii Blazor”. Ta technologia nie jest przeznaczona wyłącznie do tworzenia witryn WWW, lecz można jej też używać do tworzenia hybrydowych aplikacji mobilnych i stacjonarnych, po umieszczeniu jej w aplikacji .NET MAUI.

## Tworzenie witryn WWW za pomocą systemu zarządzania treścią

Niektóre witryny zawierają bardzo dużo treści, a każdorazowe angażowanie programistów przy zmianach tych treści byłoby bardzo niepraktyczne. **Systemy zarządzania treścią** (ang. *content management system* — **CMS**) umożliwiają zdefiniowanie struktury i szablonów zapewniających spójność wyglądu, którymi później zarządzają właściciele witryny. Mogą oni tworzyć zupełnie nowe strony albo inne bloki treści, aktualizować już istniejące i mieć niezbitą pewność, że całość będzie świetnie wyglądać na ekranach urządzeń użytkowników.

Istnieje wiele różnych systemów zarządzania treścią działających na różnych platformach sieciowych, takich jak WordPress dla PHP albo Django dla Pythona. Rozbudowane systemy CMS zbudowane w nowoczesnym .NET to Optimizely Content Cloud, Piranha CMS albo Orchard Core.

Główną zaletą stosowania systemu CMS jest możliwość korzystania z przyjaznego interfejsu użytkownika do zarządzania treściami. Właściciele witryn mogą się zalogować do swojego systemu i sami zarządzać wszystkimi treściami. Tak przygotowany materiał jest następnie renderowany i pokazywany użytkownikom za pośrednictwem kontrolerów i widoków ASP.NET MVC albo serwisowych punktów końcowych w sieci WWW, nazywanych też **headless CMS**, które dostarczają treści dla aplikacji zaimplementowanych dla urządzeń mobilnych lub stacjonarnych i innych.

W tej książce nie omawiam systemów CMS tworzonych w .NET, dlatego pod poniższym adresem podaję linki do artykułów omawiających ten temat:

<https://github.com/markjprice/cs11dotnet7/blob/main/book-links.md#net-content-management-systems>

## Tworzenie aplikacji WWW za pomocą framework SPA

Aplikacje WWW, znane też pod nazwą **aplikacji jednostronicowych** (ang. *Single-Page application* — **SPA**), składają się z pojedynczej strony WWW zbudowanej za pomocą technologii działającej w przeglądarce, takiej jak Blazor WebAssembly, Angular, React, Vue, albo innych własnościowych bibliotek JavaScript, które są w stanie wysłać żądania do serwera sieciowego, aby pobierać dodatkowe informacje i przesyłać zaktualizowane dane. Wykorzystują do tego standardowe formaty serializacji, takie jak XML lub JSON. Typowym przykładem tego rodzaju aplikacji mogą być aplikacje Google, np.: Gmail, Maps lub Docs.

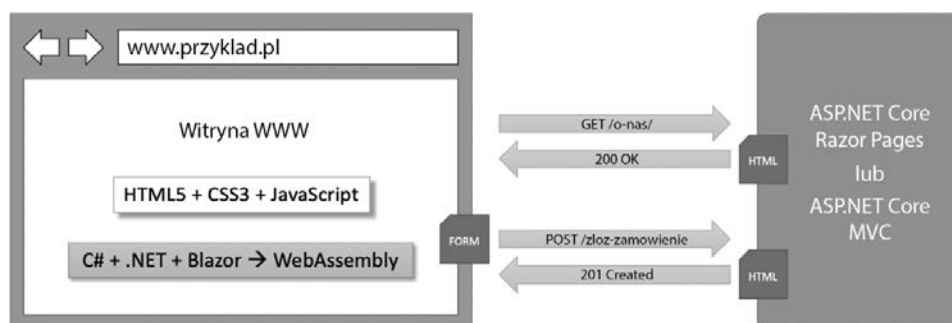
W przypadku aplikacji WWW używane są biblioteki języka JavaScript działające po stronie klienta, gdzie obsługują złożone interakcje z użytkownikiem. Mimo to główne procesy przetwarzania i dostępu do danych realizowane są po stronie serwera, ponieważ przeglądarki mają tylko ograniczony dostęp do zasobów systemowych.

JavaScript jest językiem o luźnym typowaniu, który nie jest przygotowany do obsługi złożonych projektów, dlatego większość bibliotek JavaScriptu używa dzisiaj języka

Microsoft TypeScript, który wprowadził silne typowanie oraz wiele funkcji nowoczesnych języków programowania umożliwiających realizację złożonych implementacji.

W .NET SDK dostępne są szablony projektów dla aplikacji SPA w języku JavaScript i Type-Script, jednak w tej książce nie będziemy zajmować się metodami tworzenia aplikacji SPA w tym języku, mimo że zazwyczaj wykorzystują one system ASP.NET Core po stronie serwera. To jest jednak książka o C#, a nie o innych językach programowania.

Podsumowując: język C# i platforma .NET mogą być używane zarówno po stronie serwera, jak i po stronie klienta, tworząc rozbudowane witryny, tak jak na rysunku 12.1.



Rysunek 12.1. Sposób użycia języka C# i środowiska .NET do tworzenia serwisów sieciowych po stronie serwera i po stronie klienta

## Tworzenie serwisów sieciowych

Co prawda nie będziemy zajmować się tworzeniem aplikacji SPA w języku JavaScript lub TypeScript, ale nauczymy się budować serwisy sieciowe za pomocą **ASP.NET Core Web API** i wywoływać je z kodu działającego po stronie serwera w aplikacjach witryn ASP.NET Core. Później wywołamy przygotowaną usługę sieciową z aplikacji systemu Windows oraz wieloplatformowych aplikacji mobilnych.

Nie istnieją żadne formalne definicje, ale usługi są często opisywane pod kątem stopnia ich złożoności:

- **Serwis** — wszystkie funkcje używane przez aplikację kliencką znajdują się w jednym, monolitycznym serwisie.
- **Mikroservis** — wiele serwisów skupiających się na realizacji małego zbioru funkcji.
- **Nanoservis** — dany serwis realizuje tylko jedną funkcję. W przeciwieństwie do serwisów i mikroservisów, które muszą działać 24/7/365, nanoservisy są nieaktywne i są aktywowane dopiero w momencie ich wywołania, co pozwala oszczędzać zasoby i koszty.

# Nowe funkcje w ASP.NET Core

Przez kilka ostatnich lat Microsoft bardzo szybko rozbudowywał możliwości biblioteki ASP.NET Core. Na poniższej liście podaję informacje, które wersje są obsługiwane na poszczególnych platformach .NET:

- ASP.NET 1.0 do 2.2 działają zarówno na .NET Core, jak i .NET Framework.
- ASP.NET Core 3.0 działa wyłącznie na .NET Core 3.0.

## ASP.NET Core 1.0

ASP.NET Core 1.0 została wydana w czerwcu 2016 r. i skupiała się na implementowaniu interfejsu API odpowiedniego dla budowania nowoczesnych, wieloplatformowych stron WWW i serwisów sieciowych dla systemów Windows, macOS i Linux.

## ASP.NET Core 1.1

ASP.NET Core 1.1 została wydana w listopadzie 2016 r. i była zbiorem poprawek błędów oraz ogólnych usprawnień wydajności i istniejących funkcji.

## ASP.NET Core 2.0

ASP.NET Core 2.0 została wydana w sierpniu 2017 r. i skupiała się na wprowadzaniu nowych funkcji, takich jak Razor Pages, na łączeniu zestawów w ramach metapakiety `Microsoft.AspNetCore.All`, na zgodności z .NET Standard 2.0, udostępnianiu nowego modelu uwierzytelniania oraz zwiększeniu wydajności pracy.

Najważniejszymi funkcjami wprowadzonymi w ASP.NET Core 2.0 były ASP.NET Core Razor Pages, którą opiszę dokładnie w rozdziale 13., „Tworzenie witryn WWW przy użyciu ASP.NET Core Razor Pages” oraz ASP.NET Core OData.

## ASP.NET Core 2.1

ASP.NET Core 2.1 została wydana w maju 2018 r., w ramach wydania z długoterminową obsługą (**LTS**), co oznacza, że była obsługiwana przez 3 lata aż do 21 sierpnia 2021 roku. Oznaczenie LTS zostało dodane do tego wydania dopiero w sierpniu 2018 roku razem z wersją 2.1.3.

To wydanie skupiało się na dodawaniu nowych funkcji, takich jak technologia **SignalR** związana z komunikacją w czasie rzeczywistym, **bibliotek klas związanych ze stronami Razor**, funkcji **ASP.NET Core Identity**, jak również na lepszej obsłudze protokołu HTTPS oraz regulacji związanych z europejską ustawą RODO. Najważniejsze tematy związane z tą wersją zostały zebrane w poniższej tabeli:

Funkcja	Rozdział	Temat
Biblioteki klas Razor	13.	Używanie bibliotek klas Razor
Obsługa RODO	14.	Tworzenie i używanie witryny ASP.NET Core MVC
Biblioteki Identity UI	14.	Witryny ASP.NET Core MVC
Testy integracyjne	14.	Testowanie witryny ASP.NET Core MVC
Typ [ApiController], ActionResult<T>	15.	Tworzenie projektu ASP.NET Core Web API
Szczegóły problemów	15.	Implementowanie kontrolera Web API
Interfejs IHttpConnectionFactory	15.	Konfigurowanie klientów HTTP za pomocą typu HttpClientFactory

## ASP.NET Core 2.2

ASP.NET Core 2.2 została wydana w grudniu 2018 r. i skupiała się na usprawnianiu i tworzeniu API RESTful HTTP, aktualizowaniu szablonów projektów do wersji Bootstrap 4 i Angular 6, optymalizowaniu konfiguracji prowadzenia aplikacji w usłudze Azure, zwiększeniu wydajności pracy oraz tematach zebranych w poniższej tabeli:

Funkcja	Rozdział	Temat
HTTP/2 w serwerze Kestrel	13.	Klasyczne ASP.NET i nowoczesne ASP.NET Core
Model hosta	13.	Tworzenie projektu ASP.NET Core
Trasowanie punktów końcowych	13.	Czym jest trasowanie punktu końcowego
API Health Check	15.	Implementowanie API Health Check
Analizatory Open API	15.	Implementowanie analizatorów Open API i stosowanie konwencji

## ASP.NET Core 3.0

ASP.NET Core 3.0 została wydana we wrześniu 2019 r. i skupiała się na jak najlepszym wykorzystaniu możliwości .NET Core 3.0 i .NET Standard 2.1, co oznacza, że zarzucona została obsługa .NET Framework. Oprócz tego dodano kilka przydatnych rozszerzeń oraz funkcje wymienione w poniższej tabeli:

Funkcja	Rozdział	Temat
Styczne elementy w bibliotekach klas Razor	13.	Używanie bibliotek klas Razor
Nowe opcje rejestracji serwisów MVC	14.	Rozruch systemu ASP.NET Core MVC
Technologia Blazor po stronie serwera	16.	Technologia Blazor

## ASP.NET Core 3.1

ASP.NET Core 3.1 została wydana w grudniu 2019 roku jako wydanie LTS, co oznacza, że będzie otrzymywała aktualizacje do grudnia 2022 roku. W tym wydaniu skupiono się na wprowadzaniu różnych usprawnień, takich jak obsługa klas częściowych w komponentach Razor i nowy znacznik pomocniczy `<component>`.

## Blazor WebAssembly 3.2

Technologia Blazor WebAssembly 3.2 została udostępniona w maju 2020 roku. Jest to wydanie z linii Current (która teraz nosi nazwę *standard*), co oznacza, że projekty musiały zostać zaktualizowane do wersji .NET 5 w ciągu trzech miesięcy od pojawienia się tej wersji, czyli do lutego 2021 roku. Microsoft w końcu spełnił obietnicę dostarczenia całościowej technologii tworzenia aplikacji WWW w .NET. Dodatkowe informacje na temat Blazor Server i Blazor WebAssembly znajdziesz w rozdziale 16., „Tworzenie interfejsów użytkownika w technologii Blazor”.

## ASP.NET Core 5.0

ASP.NET Core 5.0 została wydana w listopadzie 2020 roku i skupiała się na poprawianiu błędów, zwiększaniu wydajności kodu przez zastosowanie pamięci podręcznej dla mechanizmu uwierzytelniania certyfikatów, wprowadzeniu mechanizmu dynamicznego kompresowania HPACK w nagłówkach protokołu HTTP/2 wysyłanych przez serwer Kestrel, wprowadzeniu nullable atrybutów dla zestawów ASP.NET Core, zredukowaniu wielkości obrazów kontenerów oraz tematach zebranych w poniższej tabeli:

Funkcja	Rozdział	Temat
Metoda rozszerzająca, która umożliwia anonimowy dostęp do punktu końcowego	15.	Zabezpieczanie usług sieciowych
Metoda rozszerzająca JSON dla typów <code>HttpRequest</code> i <code>HttpResponse</code>	15.	Pobieranie w kontrolerze listy klientów w formacie JSON

## ASP.NET Core 6.0

ASP.NET Core 6.0 została wydana w listopadzie 2021 roku i skupiała się na usprawnianiu wydajności pracy przez minimalizowanie ilości kodu niezbędnego do zaimplementowania serwisów i stron WWW, wprowadzaniu techniki .NET Hot Reload, nowych opcji hostowania dla technologii Blazor, takich jak aplikacje hybrydowe używające .NET MAUI. Oprócz tego wprowadzono tematy zebrane w poniższej tabeli:

Funkcja	Rozdział	Temat
Nowy szablon projektu pustej strony	13.	Szablon pustej strony
Minimalne API	15.	Implementowanie minimalnych Web API
Kompilacja AOT w Blazor WebAssembly	16.	Włączanie kompilacji wczesnej w Blazor WebAssembly

## ASP.NET Core 7.0

ASP.NET Core 7.0 została wydana w listopadzie 2022 roku i skupiała się na znanych brakach w udostępnianych funkcjach, takich jak obsługa protokołu HTTP/3 i pamięć podręczna dla danych wyjściowych, a także na drobnych poprawkach w technologii Blazor oraz tematach zebranych w poniższej tabeli:

Funkcja	Rozdział	Temat
Dekompresja żądań HTTP	13.	Włączanie obsługi dekompresji żądań
Obsługa protokołu HTTP/3	13.	Włączanie obsługi protokołu HTTP/3
Zapisywanie danych wyjściowych w pamięci podręcznej	14.	Używanie filtra do umieszczania danych wyjściowych w pamięci podręcznej
Protokołowanie dodatkowych nagłówków	15.	Obsługa protokołowania dodatkowych nagłówków żądań w systemie W3CLogger
Obsługa klientów HTTP/3	15.	Włączanie obsługi HTTP/3 w klasie <code>HttpClient</code>
Puste szablony projektów tworzonych z użyciem Blazora	16.	Porównanie szablonów projektów tworzonych z użyciem Blazora
Obsługa zmiany lokalizacji	16.	Obsługa zdarzenia zmiany lokalizacji

### Uwaga

Pełną informację o planach na przyszłość dla ASP.NET Core znajdziesz pod adresem <https://github.com/dotnet/aspnetcore/issues/39504>.



## Struktury projektów

Jak należy zatem przygotowywać struktury projektów? Dotychczas tworzyliśmy tylko proste aplikacje konsoli, aby zilustrować funkcje języka lub biblioteki. W dalszej części tej książki utworzymy wiele projektów wykorzystujących różne technologie, które będą ze sobą współpracowały tworząc jedno rozwiązanie.

W wielkich i złożonych rozwiązaniach nawigowanie w kodzie bywa kłopotliwe. Podstawowym powodem planowania struktury projektów jest ułatwienie wyszukiwania komponentów. Dobrze jest też wybrać ogólną nazwę rozwiązania lub przestrzeni roboczej odzwierciedlającą przeznaczenie tworzonej aplikacji.

Zbudujemy teraz kilka projektów dla fikcyjnej firmy **Northwind**. Rozwiązaniu lub przestrzeni roboczej nadamy nazwę `PraktyczneAplikacje`, natomiast nazwy projektów uzupełnimy przedrostkiem `Northwind`.

Istnieje wiele sposobów tworzenia struktury projektu i nadawania nazw projektom i rozwiązaniom. Na przykład można wykorzystywać hierarchię folderów albo stosować wybrane konwencje nazewnictwa. Jeżeli pracujesz w zespole, to upewnij się, że wiesz, jak robi to cały zespół.

## Struktura projektów w rozwiązaniu lub przestrzeni roboczej

Dobrze jest mieć konwencję nazywania projektów w rozwiązaniu lub przestrzeni roboczej, dzięki której każdy programista będzie od razu wiedzieć, do czego służy dany projekt. Często stosowaną metodą jest użycie typu projektu, na przykład biblioteka klas lub aplikacja konsoli, strona WWW itd., podobnie jak w projektach z poniższej tabeli:

Nazwa	Opis
<code>Northwind.Wspolne</code>	Projekt biblioteki klas przechowującej wspólne typy, takie jak interfejsy, enumeracje, klasy, rekordy i struktury, które są używane w wielu projektach
<code>Northwind.Wspolne.ModeleEncji</code>	Projekt biblioteki klas przechowującej modele encji EF Core; modele encji zwykle są używane przez klienta i przez serwer, dlatego lepiej jest oddzielić zależności od konkretnych dostawców baz danych
<code>Northwind.Wspolne.KontekstDanych</code>	Projekt biblioteki klas przechowującej kontekst bazy danych EF Core z zależnościami od konkretnych dostawców

Nazwa	Opis
Northwind.Web	Projekt ASP.NET Core tworzący prostą witrynę WWW wykorzystującą mieszankę statycznych plików HTML i dynamicznych stron Razor Pages.
Northwind.Razor.Komponenty	Projekt biblioteki klas na potrzeby stron Razor wykorzystywany w wielu projektach
Northwind.MVC	Projekt ASP.NET Core dla złożonej witryny zbudowanej zgodnie ze wzorcem MVC, ułatwiającym tworzenie testów jednostkowych
Northwind.WebAPI	Projekt ASP.NET Core dla serwisu HTTP API; jest dobrym rozwiązaniem do zintegrowania z witrynami WWW, ponieważ umożliwia komunikację z dowolną biblioteką JavaScript albo Blazor.
Northwind.BlazorServer	Projekt serwera ASP.NET Core Blazor Server
Northwind.BlazorWasm.Client	Projekt klienta ASP.NET Core Blazor WebAssembly
Northwind.BlazorWasm.Server	Projekt serwera ASP.NET Core Blazor WebAssembly

## Tworzenie modelu danych dla bazy danych Northwind

Praktyczne aplikacje zazwyczaj muszą pracować z danymi zapisanymi w relacyjnej bazie danych albo w innej składnicy danych. W tym rozdziale zdefiniujemy model danych dla bazy Northwind przechowywanej na serwerze SQL Server lub SQLite. Przygotowany tu model danych będzie używany w większości aplikacji, jakie będziemy tworzyć w kolejnych rozdziałach.

Pliki skryptów *Northwind4SQLServer.sql* i *Northwind4SQLite.sql* nie są identyczne. Skrypt dla SQL Server tworzy 13 tabel oraz powiązane z nimi widoki i procedury składowane. Skrypt dla SQLite jest jego uproszczoną wersją, tworzącą tylko 10 tabel. Wynika to z faktu, że SQLite nie obsługuje wielu funkcji dostępnych w SQL Server. Głównie projekty z tej książki wykorzystują jednak tylko 10 tabel, dlatego wszystkie prezentowane tu zadania można wykonać z dowolnym serwerem baz danych.

Dokładny opis procedury instalowania serwera SQL Server lub SQLite znajduje się w rozdziale 10., „Praca z bazami danych przy użyciu Entity Framework Core”. Znajdziesz w nim też instrukcje dotyczące instalowania narzędzia `dotnet-ef`, które wykorzystamy tutaj do utworzenia modelu encji na podstawie istniejącej bazy danych.

Instrukcję instalowania serwera SQL Server można znaleźć w repozytorium GitHub dla tej książki pod adresem <https://github.com/markjprice/cs11dotnet7/blob/main/docs/sql-server/README.md>.

**Wskazówka**

**Dobra praktyka:** Dobrze jest utworzyć osobny projekt biblioteki klas przeznaczony na model encji. Znacznie ułatwia to współdzielenie modelu przez centralny serwer oraz wszystkie aplikacje klienckie, mobilne oraz klientów Blazor WebAssembly.

## Tworzenie biblioteki klas dla modelu encji Northwind

Teraz zdefiniujemy model encji w bibliotece klas, tak aby można było go używać w innych rodzajach projektów, w tym w modelach aplikacji klienckich. Jeżeli nie korzystasz z serwera SQL Server, to musisz utworzyć jedynie bibliotekę klas dla SQLite. Jeżeli jednak używasz serwera SQL Server, to lepiej będzie utworzyć dwie biblioteki klas — jedną dla SQL Server, a drugą dla SQLite. Da Ci to później możliwość wybrania serwera zależnie od sytuacji.

Wygenerujemy teraz automatycznie część modeli encji za pomocą narzędzi wiersza poleceń:

1. Użyj swojego edytora kodu, aby utworzyć nowy projekt, używając ustawień z następującej listy:
  - Szablon projektu: *Biblioteka klas* lub `classlib`.
  - Plik lub folder projektu: *Northwind.Wspolne.ModeleEncji.SQLite*.
  - Plik rozwiązania lub folder obszaru roboczego: *PraktyczneAplikacje*.
2. W pliku projektu *Northwind.Wspolne.ModeleEncji.SQLite* dodaj referencję pakietu dostawcy danych SQLite oraz pakietu projektowania w EF Core:

```
<ItemGroup>
  <PackageReference
    Include="Microsoft.EntityFrameworkCore.Sqlite"
    Version="7.0.0" />
  <PackageReference
    Include="Microsoft.EntityFrameworkCore.Design"
    Version="7.0.0">
  <PrivateAssets>all</PrivateAssets>
  <IncludeAssets>runtime; build; native; contentfiles; analyzers;
  ↪buildtransitive</IncludeAssets>
</PackageReference>
</ItemGroup>
```

3. Usuń plik *Class1.cs*.
4. Skompiluj projekt.

5. Utwórz plik *Northwind.db*, kopiując plik *Northwind4SQLite.sql* do folderu *PraktyczneAplikacje*, a następnie wprowadzając poniższe polecenie w oknie terminala lub wiersza poleceń:

```
sqlite3 Northwind.db -init Northwind4SQLite.sql
```

6. Poczekaj cierpliwie, ponieważ ten skrypt potrzebuje kilku chwil na utworzenie całej struktury bazy danych, co widać też na poniższym wydruku:

```
-- Loading resources from Northwind4SQLite.sql
SQLite version 3.35.5 2022-04-19 14:49:49
Enter ".help" for usage hints.
sqlite>
```

7. Naciśnij klawisze *Ctrl+C* w systemie Windows lub *Cmd+D* w systemie macOS, aby zakończyć tryb poleceń SQLite.
8. Otwórz okno wiersza poleceń lub terminala w folderze *Northwind.Wspolne.ModeleEncji.SQLite*.
9. W wierszu poleceń wygeneruj model danych encji dla wszystkich tabel, używając poniższego polecenia:

```
dotnet ef dbcontext scaffold "Filename=./Northwind.db"
↳Microsoft.EntityFrameworkCore.Sqlite --namespace BibliotekaWspolna
↳--data-annotations
```

Zwróć uwagę na następujące szczegóły:

- Uruchamiane jest polecenie `dbcontext scaffold`.
  - Ciąg znaków połączenia to `"Filename=./Northwind.db"`.
  - Dostawca bazy danych to `Microsoft.EntityFrameworkCore.Sqlite`.
  - Przestrzeń nazw to `--namespace BibliotekaWspolna`.
  - Włączenie użycia atrybutów i płynnego API: `--data-annotations`.
10. Przejrzyj wypisywane komunikaty i ostrzeżenia, takie jak te z poniższego wydruku:

```
Build started...
Build succeeded.
To protect potentially sensitive information in your connection string,
you should move it out of source code. You can avoid scaffolding the
connection string by using the Name= syntax to read it from configuration
- see https://go.microsoft.com/fwlink/?linkid=2131148. For more
guidance on storing connection strings, see http://go.microsoft.com/
/fwlink/?LinkId=723263.
```

## Usprawnianie odwzorowania klas na tabele

Polecenie `dotnet-ef` generuje inny kod dla serwera SQL Server, a inny dla baz SQLite, ponieważ oba rozwiązania obsługują odmienne zestawy funkcji.

Na przykład w SQL Server kolumny tekstowe mogą mieć ograniczoną liczbę znaków. SQLite nie obsługuje tej funkcji. W związku z tym polecenie `dotnet-ef` wygeneruje atrybuty kontrolne zapewniające, że właściwości typu `string` będą zgodne z ograniczeniem liczby znaków wyłączenie dla serwera SQL Serve, ale pominie je dla SQLite, tak jak w poniższym kodzie:

```
// kod wygenerowany przez dostawcę SQLite
[Column(TypeName = "nvarchar (15)")]
public string CategoryName { get; set; } = null!;
```

```
// kod wygenerowany przez dostawcę SQL Server
[StringLength(15)]
public string CategoryName { get; set; } = null!;
```

Żaden z dostawców baz danych nie oznaczy niennullowalnej właściwości `string` jako wymaganej:

```
// brak kontroli dla właściwości niennullowalnych
public string CategoryName { get; set; } = null!;
```

```
// właściwość nullowalna
public string? Description { get; set; }
```

```
// dodaj atrybut, aby wymusić kontrolę w trakcie pracy aplikacji
[Required]
public string CategoryName { get; set; } = null!;
```

Wprowadzimy tu kilka małych zmian, aby usprawnić odwzorowania modelu encji i dodać reguły kontroli poprawności dla SQLite.

### Uwaga

---

Pamiętaj, że całość kodu jest dostępna na serwerze FTP wydawnictwa Helion. Samodzielnie wpisując całość kodu wiele się nauczysz, ale wcale nie musisz tego robić. Możesz też pobrać kod z tej książki z adresu <https://ftp.helion.pl/przyklady/c11n77.zip>.

---

Po pierwsze, dodamy wyrażenie regularne sprawdzające, czy wartość pola `CustomerId` składa się z pięciu wielkich liter. Po drugie, wprowadzimy wymogi dotyczące długości ciągu znaków w tych modelach encji, co do których znamy już maksymalną dozwoloną długość wartości tekstowych.

1. Otwórz plik *Customer.cs* i dodaj wyrażenie regularne sprawdzające poprawność klucza głównego i pozwalające stosować wyłącznie wielkie litery alfabetu łacińskiego:

```
[Key]
[Column(TypeName = "nchar (5)")]
[RegularExpression("[A-Z]{5}")]
public string CustomerId { get; set; }
```

2. W swoim edytorze kodu wywołaj funkcję wyszukiwania i zamiany (w Visual Studio 2022 wybierz z menu pozycję *Edycja/Znajdź i zamień/Szybkie zamienianie*), włącz opcję *Użyj wyrażen regularnych*, a potem w polu wyszukiwania wpisz poniższe wyrażenie regularne:

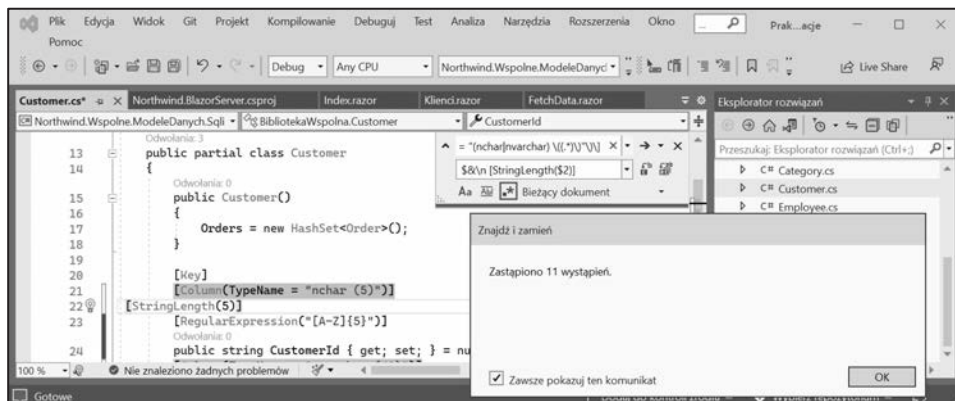
```
\[Column\(TypeName = "(nchar|nvarchar) \((.*)\)")\]
```

3. W polu *Zastąp...* wpisz nowe wyrażenie regularne:

```
$&\n [StringLength($2)]
```

Za znakiem nowego wiersza (`\n`) wstawiłem cztery znaki spacji, aby wprowadzić wcięcia właściwe dla mojego systemu, w którym używam dwóch spacji na każdy poziom wcięcia. W swoim kodzie możesz użyć tylu spacji, ile będzie Ci potrzebne.

4. Zaznacz opcję wyszukiwania i zamieniania we wszystkich plikach aktualnego projektu.
5. Uruchom wyszukiwanie i zamienianie, klikając przycisk *Zamień wszystkie*, tak jak na rysunku 12.2.



**Rysunek 12.2. Wyszukaj i zamień wszystkie dopasowania wyrażenia regularnego w Visual Studio 2022**

6. Zmień wszystkie właściwości związane z datą lub czasem, na przykład w pliku *Employee.cs*, tak żeby kod używał nullable typu `DateTime`, a nie tablicy bajtów:

```
// przed zmianą
[Column(TypeName = "datetime")]
public byte[] BirthDate { get; set; }

// po zmianie
[Column(TypeName = "datetime")]
public DateTime? BirthDate { get; set; }
```

### Wskazówka

**Więcej informacji:** Użyj w swoim edytorze kodu funkcji *Wyszukaj i zamień*, aby poszukać tekstu „datetime” i znaleźć wszystkie właściwości wymagające modyfikacji.

7. Zmień wszystkie właściwości związane z typem money, na przykład w pliku *Order.cs*, tak żeby kod używał nullable typu `Decimal`, a nie tablicy bajtów:

```
// przed zmianą
[Column(TypeName = "money")]
public byte[] Freight { get; set; }

// po zmianie
[Column(TypeName = "money")]
public decimal? Freight { get; set; }
```

### Wskazówka

**Więcej informacji:** Użyj w swoim edytorze kodu funkcji *Wyszukaj i zamień*, aby poszukać tekstu „money” i znaleźć wszystkie właściwości wymagające modyfikacji.

8. W pliku *Product.cs* zmień typ właściwości `Discontinued` z tablicy bajtów na `bool` i usuń inicjalizator przypisujący jej początkową wartość `null`:
- ```
[Column(TypeName = "bit")]
public bool Discontinued { get; set; }
```
9. W pliku *Category.cs* zmień typ właściwości `CategoryId` na `int`:
- ```
[Key]
public int CategoryId { get; set; }
```
10. W pliku *Category.cs* dopisz atrybut `Required` do właściwości `CategoryName`:
- ```
[Required]
[Column(TypeName = "nvarchar (15)")]
[StringLength(15)]
public string CategoryName { get; set; }
```

11. W pliku *Customer.cs* dopisz atrybut `Required` do właściwości `CompanyName`:

```
[Required]
[Column(TypeName = "nvarchar (40)")]
[StringLength(40)]
public string CompanyName { get; set; }
```

12. W pliku *Employee.cs*:

- Zmień typ właściwości `EmployeeId` z `long` na `int`.
- Dopisz atrybut `Required` do właściwości `FirstName` i `LastName`.
- Zmień typ właściwości `ReportsTo` z `long?` na `int?`.

13. W pliku *EmployeeTerritory.cs*:

- Zmień typ właściwości `EmployeeId` z `long` na `int`.
- Dopisz atrybut `Required` do właściwości `TerritoryId`.

14. W pliku *Order.cs*:

- Zmień typ właściwości `OrderId` z `long` na `int`.
- Dopisz do właściwości `CustomerId` atrybut wyrażenia regularnego wymuszającego stosowanie pięciu wielkich liter.
- Zmień typ właściwości `EmployeeId` z `long?` na `int?`.
- Zmień typ właściwości `ShipVia` z `long?` na `int?`.

15. W pliku *OrderDetail.cs*:

- Zmień typ właściwości `OrderId` z `long` na `int`.
- Zmień typ właściwości `ProductId` z `long` na `int`.
- Zmień typ właściwości `Quantity` z `long` na `short`.

16. W pliku *Product.cs*:

- Zmień typ właściwości `ProductId` z `long` na `int`.
- Dopisz atrybut `Required` do właściwości `ProductName`.
- Zmień typ właściwości `SupplierId` i `CategoryId` z `long?` na `int?`.
- Zmień typ właściwości `UnitsInStock`, `UnitsOnOrder` i `ReorderLevel` z `long?` na `short?`.

17. W pliku *Shipper.cs*:

- Zmień typ właściwości `ShipperId` z `long` na `int`.
- Dopisz atrybut `Required` do właściwości `CompanyName`.

18. W pliku *Supplier.cs*:

- Zmień typ właściwości `SupplierId` z `long` na `int`.
- Dopisz atrybut `Required` do właściwości `CompanyName`.



19. W pliku *Territory.cs*:

- Zmień typ właściwości `RegionId` z `long` na `int`.
- Dopisz atrybut `Required` do właściwości `TerritoryId` i `TerritoryDescription`.

Skoro mamy już bibliotekę klas przechowującą klasy encji, możemy utworzyć bibliotekę klas z kontekstem bazy danych.

## Tworzenie biblioteki klas z kontekstem bazy danych Northwind

Teraz zdefiniujemy kontekst bazy danych.

1. Do rozwiązania lub obszaru roboczego dodaj projekt biblioteki klas, używając następujących ustawień:
  - Szablon projektu: *Biblioteka klas* lub `classlib`.
  - Plik lub folder projektu: *Northwind.Wspolne.KontekstDanych.Sqlite*.
  - Plik rozwiązania lub folder przestrzeni roboczej: *PraktyczneAplikacje*.
2. W Visual Studio jako projekt startowy wybierz opcję *Bieżące zaznaczenie*. W Visual Studio Code wybierz projekt *Northwind.Wspolne.KontekstDanych.Sqlite* jako aktywny dla usługi OmniSharp.
3. Zmień zawartość pliku *Northwind.Wspolne.KontekstDanych.Sqlite.csproj*, dodając referencję do projektu *Northwind.Wspolne.ModeleEncji.Sqlite* oraz pakietu *Entity Framework Core for SQLite*, tak jak w poniższym kodzie:

```
<ItemGroup>
  <PackageReference
    Include="Microsoft.EntityFrameworkCore.SQLite"
    Version="7.0.0" />
</ItemGroup>

<ItemGroup>
  <ProjectReference
    Include="..\Northwind.Wspolne.ModeleEncji.Sqlite\
↳Northwind.Wspolne.ModeleEncji.Sqlite.csproj" />
</ItemGroup>
```

### Wskazówka

**Ostrzeżenie:** W pliku projektu ścieżka zapisana w referencji projektu nie powinna zawierać znaków końca wiersza.

4. W projekcie *Northwind.Wspolne.KontekstDanych.Sqlite* usuń plik *Class1.cs*.
5. Skompiluj projekt *Northwind.Wspolne.KontekstDanych.Sqlite*.

- Przenieś plik *NorthwindContext.cs* z folderu projektu *Northwind.Wspolne.ModeleEncji.Sqlite* do folderu projektu *Northwind.Wspolne.KontekstDanych.Sqlite*.

### Wskazówka

---

**Więcej informacji:** W Visual Studio w okienku *Eksplorator rozwiązań* przeciągnięcie pliku między projektami spowoduje jego skopiowanie. Jeżeli podczas przeciągania przytrzymasz przycisk *Shift*, to plik zostanie przeniesiony. W Visual Studio Code w okienku *Explorer* przeciągnięcie pliku między projektami spowoduje jego przeniesienie. Aby skopiować plik, musisz go przeciągnąć, przytrzymując klawisz *Ctrl*.

---

- W pliku *NorthwindContext.cs*, w metodzie *OnConfiguring*, usuń ostrzeżenie kompilatora dotyczące ciągu znaków połączenia.

### Wskazówka

---

**Dobra praktyka:** Domyślny ciąg znaków połączenia będziemy pokrywać w tworzonych projektach, takich jak projekty stron WWW, które muszą współpracować z bazą danych Northwind. Oznacza to, że klasa wywiedziona z klasy *DbContext* musi udostępniać konstruktor przyjmujący parametr typu *DbContextOptions*, taki jak w poniższym kodzie:

```
public NorthwindContext(DbContextOptions<NorthwindContext> options)
    : base(options)
{
}
```

---

- W pliku *NorthwindContext.cs*, w metodzie *OnConfiguring*, dopisz instrukcje sprawdzające aktualny katalog, aby dopasować się do sytuacji, gdy aplikacja uruchamiana jest w Visual Studio 2022 lub w wierszu poleceń Visual Studio Code, zgodnie z wyróżnieniami w poniższym kodzie:

```
protected override void OnConfiguring(DbContextOptionsBuilder
↳optionsBuilder)
{
    if (!optionsBuilder.IsConfigured)
    {
        string katalog = Environment.CurrentDirectory;
        string sciezka = string.Empty;

        if (katalog.EndsWith("net7.0"))
        {
            // Uruchomienie w katalogu <projekt>\bin\<Debug/Release>\net7.0
            sciezka = Path.Combine("..", "..", "..", "..", "Northwind.db");
        }
    }
}
```

```

    }
    else
    {
        // Uruchomienie w katalogu <projekt>
        sciezka = Path.Combine("../", "Northwind.db");
    }

    optionsBuilder.UseSqlite($"Filename={path}");
}
}

```

9. W metodzie `OnModelCreating` usuń wszystkie instrukcje płynnego API wywołujące metodę `ValueGeneratorNever` w celu skonfigurowania właściwości klucza głównego, takich jak `SupplierId`, tak jak w poniższym kodzie. Chodzi o to, żeby nigdy nie generować automatycznie wartości klucza. Można też wywołać metodę `HasDefaultValueSql`.

```

modelBuilder.Entity<Supplier>(entity =>
{
    entity.Property(e => e.SupplierId).ValueGeneratedNever();
});

```

### Wskazówka

**Więcej informacji:** Jeżeli nie usuniemy z konfiguracji pokazanych wyżej instrukcji, to podczas dodawania nowego dostawcy właściwość `SupplierId` będzie zawsze miała wartość 0, przez co będziemy mogli dodać tylko jednego dostawcę z takim identyfikatorem. Wszystkie kolejne próby dodania dostawcy będą kończyły się rzuceniem wyjątku.

10. W encji `Product` poinformuj serwer `SQLite`, że w przypadku kolumny `UnitPrice` można zmienić typ `decimal` na `double`. Metoda `OnModelCreating` powinna zostać uproszczona, tak jak w poniższym kodzie:

```

protected override void OnModelCreating(ModelBuilder modelBuilder)
{
    modelBuilder.Entity<OrderDetail>(encja =>
    {
        encja.HasKey(e => new { e.OrderId, e.ProductId });

        encja.HasOne(d => d.Order)
            .WithMany(p => p.OrderDetails)
            .HasForeignKey(d => d.OrderId)
            .OnDelete(DeleteBehavior.ClientSetNull);

        encja.HasOne(d => d.Product)

```

```

        .WithMany(p => p.OrderDetails)
        .HasForeignKey(d => d.ProductId)
        .OnDelete(DeleteBehavior.ClientSetNull);
    });

    modelBuilder.Entity<Product>()
        .Property(produkt => produkt.UnitPrice)
        .HasConversion<double>();

    OnModelCreatingPartial(modelBuilder);
}

```

11. W projekcie *Northwind.Wspolne.KontekstDanych.Sqlite* dodaj klasę o nazwie *NorthwindContextExtensions.cs* i zmień jej zawartość tak, żeby zdefiniować metodę rozszerzającą, która doda kontekst bazy danych Northwind do kolekcji zależnych serwisów:

```

using Microsoft.EntityFrameworkCore; // UseSqlite
using Microsoft.Extensions.DependencyInjection; // IServiceCollection

namespace BibliotekaWspolna;

public static class NorthwindContextExtensions
{
    /// <summary>
    /// Dodaje obiekt NorthwindContext do wskazanej kolekcji typu
    /// IServiceCollection. Używa dostawcy bazy danych Sqlite.
    /// </summary>
    /// <param name="serwisy"></param>
    /// <param name="sciezkaWzględna">Ta wartość podmienia domyślną
    /// ścieżkę ".."</param>
    /// <returns>Kolekcja typu IServiceCollection,
    /// której można użyć do dodawania kolejnych serwisów.</returns>
    public static IServiceCollection AddNorthwindContext(
        this IServiceCollection serwisy, string sciezkaWzględna = "..")
    {
        string sciezkaBazyDanych = Path.Combine(
            sciezkaWzględna, "Northwind.db");

        serwisy.AddDbContext<NorthwindContext>(opcje =>
        {
            opcje.UseSqlite($"Data Source={sciezkaWzględna}")
            opcje.LogTo(WriteLine, // Console
                new[] { Microsoft.EntityFrameworkCore
                    .Diagnostics.RelationalEventId.CommandExecuting });
        });
    }
}

```

```
        return serwisy;  
    }  
}
```

12. Skompiluj dwie biblioteki klas i popraw ewentualne błędy kompilatora.

## Tworzenie biblioteki klas modelu encji dla SQL Server

Jeżeli masz już skonfigurowaną bazę danych Northwind zgodnie z instrukcjami z rozdziału 10., „Praca z bazami danych przy użyciu Entity Framework Core”, to nie musisz już nic więcej robić. Pozostaje tylko przygotować model danych za pomocą narzędzia `dotnet-ef`.

1. Użyj swojego edytora kodu, aby dodać projekt biblioteki klas, stosując ustawienia z następującej listy:
  - Szablon projektu: *Biblioteka klas* lub `classlib`.
  - Plik lub folder projektu: *Northwind.Wspolne.ModeleEncji.SqlServer*.
  - Plik rozwiązania lub folder obszaru roboczego: *PraktyczneAplikacje*.
2. W projekcie *Northwind.Wspolne.ModeleEncji.SqlServer* dodaj referencję pakietu dostawcy baz danych SQL Server oraz pakietu z funkcjami EF Core, tak jak w poniższym kodzie:

```
<ItemGroup>  
  <PackageReference  
    Include="Microsoft.EntityFrameworkCore.SqlServer"  
    Version="7.0.0" />  
  <PackageReference  
    Include="Microsoft.EntityFrameworkCore.Design"  
    Version="7.0.0">  
    <PrivateAssets>all</PrivateAssets>  
    <IncludeAssets>runtime; build; native; contentfiles; analyzers;  
      buildtransitive</IncludeAssets>  
  </PackageReference>  
</ItemGroup>
```

3. Usuń plik *Class1.cs*.
4. Skompiluj projekt.
5. Otwórz okno wiersza poleceń lub terminala w folderze *Northwind.Wspolne.ModeleEncji.SqlServer*.
6. W wierszu poleceń wygeneruj model klas encji dla wszystkich tabel, stosując poniższe polecenie:

```
dotnet ef dbcontext scaffold "Data Source=.;Initial
Catalog=Northwind;Integrated Security=true;" Microsoft.
EntityFrameworkCore.SqlServer --namespace BibliotekaWspolna
↳--data-annotations
```

Zwróć uwagę na następujące szczegóły:

- Uruchamiane polecenie: `dbcontext scaffold`.
  - Ciąg znaków połączenia: `"Data Source=.;Initial Catalog=Northwind;Integrated Security=true;"`.
  - Dostawca bazy danych: `Microsoft.EntityFrameworkCore.SqlServer`.
  - Przestrzeń nazw: `--namespace BibliotekaWspolna`.
  - Włączenie użycia atrybutów i płynnego API: `--data-annotations`.
7. W pliku *Customer.cs* dopisz wyrażenie regularne sprawdzające poprawność wartości klucza głównego i pozwalające stosować wyłącznie wielkie litery alfabetu łacińskiego:

```
[Key]
[StringLength(5)]
[RegularExpression("[A-Z]{5}")]
public string CustomerId { get; set; } = null!;
```

8. W pliku *Customer.cs* dopisz atrybut `Required` do właściwości `CustomerId` i `CompanyName`.
9. Dodaj projekt biblioteki klas używając ustawień z następującej listy:
- Szablon projektu: *Biblioteka klas* lub `classlib`.
  - Plik lub folder projektu: *Northwind.Wspolne.KontekstDanych.SqlServer*.
  - Plik rozwiązania lub folder obszaru roboczego: *PraktyczneAplikacje*.
  - W Visual Studio Code wybierz ten projekt jako aktywny dla usługi `OmniSharp`.
10. W projekcie *Northwind.Wspolne.KontekstDanych.SqlServer* dodaj referencję do projektu *Northwind.Wspolne.ModeleEncji.SqlServer* oraz do pakietu EF Core z dostawcą danych SQL Server:

```
<ItemGroup>
  <PackageReference
    Include="Microsoft.EntityFrameworkCore.SqlServer"
    Version="7.0.0" />
</ItemGroup>

<ItemGroup>
  <ProjectReference Include=
    "..\Northwind.Wspolne.ModeleEncji.SqlServer\
    ↳Northwind.Wspolne.ModeleEncji.SqlServer.csproj" />
</ItemGroup>
```

**Wskazówka**

**Ostrzeżenie:** W pliku projektu ścieżka zapisana w referencji projektu nie powinna zawierać znaków końca wiersza.

11. W projekcie *Northwind.Wspolne.KontekstDanych.SqlServer* usuń plik klasy *Class1.cs*.
12. Skompiluj projekt *Northwind.Wspolne.KontekstDanych.SqlServer*.
13. Przenieś plik *NorthwindContext.cs* z folderu projektu *Northwind.Wspolne.ModeleEncji.SqlServer* do folderu projektu *Northwind.Wspolne.KontekstDanych.SqlServer*.
14. W projekcie *Northwind.Wspolne.KontekstDanych.SqlServer*, w pliku *NorthwindContext.cs*, usuń ostrzeżenie kompilatora dotyczące ciągu znaków połączenia.
15. W projekcie *Northwind.Wspolne.KontekstDanych.SqlServer* dodaj do projektu plik klasy o nazwie *NorthwindContextExtensions.cs* i zmień jego zawartość, definiując metodę rozszerzającą, która dodaje kontekst bazy danych Northwind do kolekcji zależnych serwerów:

```
using Microsoft.EntityFrameworkCore; // UseSqlServer
using Microsoft.Extensions.DependencyInjection; // IServiceCollection

namespace BibliotekaWspolna;

public static class NorthwindContextExtensions
{
    /// <summary>
    /// Dodaje obiekt typu NorthwindContext do wskazanej kolekcji
    /// IServiceCollection. Używa dostawcy danych SqlServer.
    /// </summary>
    /// <param name="serwisy"></param>
    /// <param name="polaczenie">Przypisz wartość, aby zmienić domyślną.</param>
    /// <returns>Kolekcja typu IServiceCollection, której można użyć do dodawania
    /// kolejnych serwisów.</returns>
    public static IServiceCollection DodajKontekstNorthwind(
        this IServiceCollection serwisy, string polaczenie =
            "Data Source=.;Initial Catalog=Northwind;"
            + "Integrated Security=true;MultipleActiveResultsets=true;")
    {
        serwisy.AddDbContext<NorthwindContext>(opcje =>
        {
            options.UseSqlServer(polaczenie);

            options.LogTo(WriteLine, // Console
```

```
        new[] { Microsoft.EntityFrameworkCore
            .Diagnostics.RelationalEventId.CommandExecuting });
    });

    return services;
}
}
```

16. Skompiluj obie biblioteki klas i popraw ewentualne błędy kompilacji.

### Wskazówka

**Dobra praktyka:** Metoda `DodajKontekstNorthwind` przyjmuje parametry opcjonalne pozwalające zmienić domyślnie wpisane w kodzie nazwę plików bazy danych SQLite i ciąg znaków połączenia SQL Server. Pozwala to zachować elastyczność pracy, na przykład umożliwiając załadowanie tych wartości z pliku konfiguracyjnego.

## Testowanie bibliotek klas

Przygotujmy teraz kilka testów jednostkowych, aby upewnić się, że nasze biblioteki klas działają poprawnie:

1. W swoim edytorze kodu dodaj nowy projekt o nazwie *Northwind.Wspolne.TestyJednostkowe*, umieszczając go w rozwiązaniu lub obszarze roboczym *PraktyczneAplikacje*. Do tworzenia projektu użyj szablonu *Projekt Testów xUnit [C#]* lub *xunit*.
2. W projekcie *Northwind.Wspolne.TestyJednostkowe* dodaj referencję projektu *Northwind.Wspolne.KontekstDanych* właściwą dla serwera SQLite lub SQL Server, zależnie od tego, którego z nich używasz. Zastosuj kod wyróżniony poniżej:

```
<ItemGroup>
  <!-- możesz zmienić Sqlite na SqlServer -->
  <ProjectReference Include="..\Northwind.Wspolne.KontekstDanych.Sqlite\
Northwind.Wspolne.KontekstDanych.Sqlite.csproj" />
</ItemGroup>
```

### Wskazówka

**Ostrzeżenie:** Referencja projektu nie powinna zawierać znaków końca wiersza.

3. Skompiluj projekt *Northwind.Wspolne.TestyJednostkowe*.
4. Zmień nazwę pliku *UnitTest1.cs* na *TestyModeluEncji.cs*.



5. Zmień zawartość tego pliku, wpisując do niego dwa testy. Pierwszy z nich będzie próbował połączyć się z bazą danych, a drugi ma potwierdzić, że w bazie danych znajduje się osiem kategorii. Użyj poniższego kodu:

```
using BibliotekaWspolna; // NorthwindContext

namespace Northwind.Wspolne.TestyJednostkowe
{
    public class TestyModeluEncji
    {
        [Fact]
        public void TestPolaczeniaZBazaDanych()
        {
            using (NorthwindContext db = new())
            {
                Assert.True(db.Database.CanConnect());
            }
        }

        [Fact]
        public void TestLiczbyKategorii()
        {
            using (NorthwindContext db = new())
            {
                int oczekiwane = 8;
                int faktyczne = db.Categories.Count();
                Assert.Equal(oczekiwane, faktyczne);
            }
        }
    }
}
```

6. Uruchom testy jednostkowe:

- Jeżeli używasz Visual Studio 2022, wybierz z menu pozycję *Test/Uruchom wszystkie testy*, a ich wyniki przejrzyj w okienku *Ekspolorator testów*.
- Jeżeli używasz Visual Studio Code, w oknie terminala dla projektu *Northwind.Wspolne.TestyJednostkowe* uruchom test, wydając polecenie `dotnet test`.

7. W wynikach testów powinna znaleźć się informacja, że oba testy zostały uruchomione i oba zakończyły się poprawnie. Jeżeli jakiś test zgłosi błąd, to spróbuj usunąć jego przyczynę. Na przykład, jeżeli używasz serwera SQLite, możesz sprawdzić, czy plik *Northwind.db* rzeczywiście znajduje się w katalogu rozwiązania (poziom wyżej względem katalogów projektów).

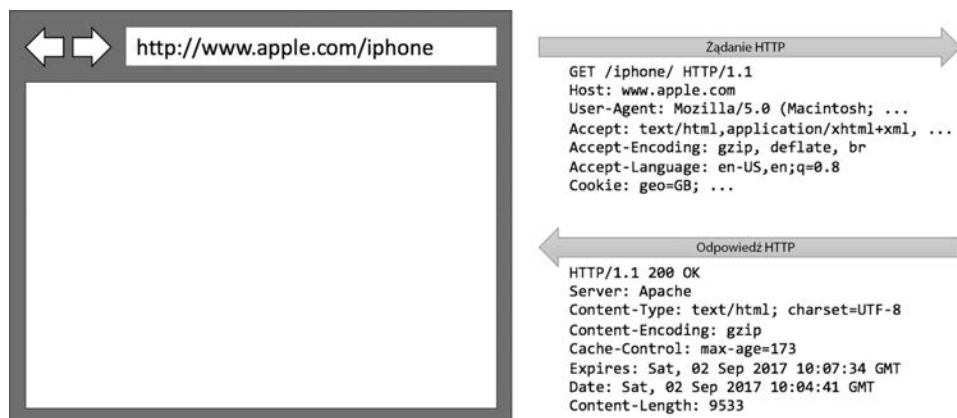
## Tworzenie w sieci WWW

Tworzenie czegokolwiek w sieci WWW oznacza konieczność zaznajomienia się z protokołem **HTTP**, dlatego na początek omówię tę ważną technologię.

### Protokół HTTP

Klient (lub **agent użytkownika**) komunikując się z serwerem WWW, wykonuje wywołania poprzez sieć, używając do tego protokołu **HTTP** (ang. *Hypertext Transfer Protocol*). Protokół HTTP stanowi techniczną bazę całej sieci WWW. Gdy zatem mówimy o aplikacjach i serwisach WWW, mamy na myśli, że komunikacja między klientem (często przeglądarką) a serwerem używa protokołu HTTP.

Klient wysyła żądanie HTTP dotyczące pewnego zasobu, takiego jak strona, identyfikując go adresem **URL** (ang. *Uniform Resource Locator*), a serwer odsyła odpowiedź HTTP. Całość odbywa się tak jak na rysunku 12.3.



Rysunek 12.3. Żądanie i odpowiedź HTTP

Możesz skorzystać z przeglądarki Google Chrome lub innej, aby zapisać poszczególne żądania i odpowiedzi.

#### Wskazówka

**Dobra praktyka:** Google Chrome jest przeglądarką dostępną dla większej liczby systemów operacyjnych niż jakakolwiek inna. Ma też wbudowane zaawansowane narzędzia dla programistów, dlatego często wybierana jest jako podstawowa przeglądarka. Swoje aplikacje testuj zawsze w Chrome oraz przynajmniej w dwóch innych przeglądarkach, takich jak Firefox oraz Safari dla macOS i iOS. Mniej ważne jest testowanie stron w przeglądarce Microsoft Edge, ponieważ od 2019 r. działa ona z mechanizmem renderującym Chromium. Microsoft Internet Explorer jest już używany niemal wyłącznie w intranetach istniejących w niektórych organizacjach.

## Składniki adresu URL

Każdy adres URL (Uniform Resource Locator) składa się z kilku elementów:

- **Schemat:** *http* (jawny tekst) lub *https* (szyfrowane).
- **Domena:** W przypadku produkcyjnej strony WWW lub serwisu domeną najwyższego poziomu (ang. *top-level domain*) może być *przykład.pl*. Można też stosować różne poddomeny, takie jak *www*, *praca* lub *extranet*. W trakcie prac rozwojowych nad projektem zazwyczaj adresem rozwijanych stron WWW i serwisów jest *localhost*.
- **Numer portu:** W przypadku produkcyjnych stron WWW lub serwisów używany jest port 80 dla protokołu HTTP albo 443 dla HTTPS. Te numery portów są zwykle wnioskowane na podstawie używanego schematu. W trakcie prac rozwojowych stosowane są przeważnie inne numery portów, takie jak na przykład 5000 lub 5001. W ten sposób odróżnia się od siebie poszczególne witryny i serwisy prowadzone pod lokalnym adresem *localhost*.
- **Ścieżka:** Względna ścieżka do zasobu, na przykład */klienci/niemcy*.
- **Zapytanie:** Metoda przekazywania wartości parametrów, na przykład *?kraj=Niemcy&tekst=buty*.
- **Fragment:** Referencja elementu na stronie WWW wyznaczana za pomocą identyfikatora, na przykład *#spistresci*.

### Uwaga

Adres URL jest podzbiorem większego adresu **URI** (ang. *Uniform Resource Identifier*). Adres URL określa, gdzie można znaleźć wybrany element, z kolei adres URI umożliwia identyfikację elementu za pomocą adresu URL lub **URN** (ang. *Uniform Resource Name*).

## Przypisywanie numerów portów do projektów z tej książki

W tej książce na potrzeby tworzonych stron WWW i serwisów sieciowych będziemy korzystać z domeny *localhost*. Z tego powodu musimy wybrać dla tych projektów różne numery portów, aby mieć możliwość uruchamiania ich jednocześnie. Użyjemy zatem numerów portów z poniższej tabeli:

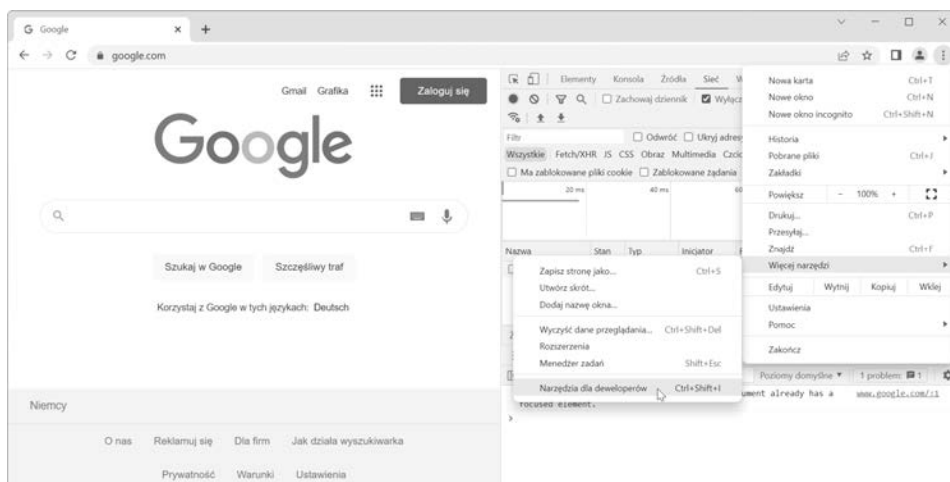
Projekt	Opis	Numerы portów
<i>Northwind.Web</i>	Witryna ASP.NET Core Razor Pages	5000 HTTP, 5001 HTTPS
<i>Northwind.Mvc</i>	Witryna ASP.NET Core MVC	5000 HTTP, 5001 HTTPS
<i>Northwind.WebApi</i>	Serwis ASP.NET Core WebAPI	5002 HTTPS

Projekt	Opis	Numery portów
<i>Minimal.WebApi</i>	Serwis ASP.NET Core WebAPI (wersja minimalna)	5003 HTTPS
<i>Northwind.BlazorServer</i>	Aplikacja ASP.NET Core Blazor Server	5004 HTTP, 5005 HTTPS
<i>Northwind.BlazorWasm</i>	Aplikacja ASP.NET Core Blazor WebAssembly	5006 HTTPS, 5007 HTTPS

## Używanie Google Chrome do wykonywania żądań HTTP

Sprawdźmy teraz, jak wykorzystać przeglądarkę Google Chrome do wykonywania żądań HTTP.

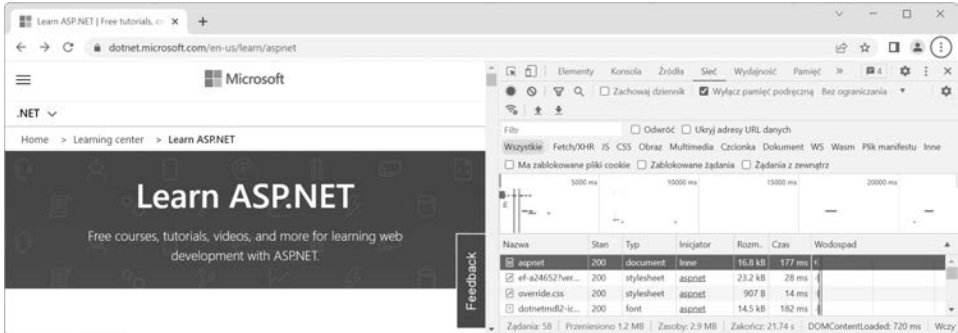
1. Uruchom Google Chrome.
2. Wybierz z menu pozycję *Więcej narzędzi/Narzędzia dla developerów*.
3. Kliknij kartę *Sieć*. Chrome powinna od razu zacząć rejestrować ruch sieciowy pomiędzy przeglądarką a dowolnym serwerem WWW (zwróć uwagę na czerwoną lampkę), tak jak na rysunku 12.4.



**Rysunek 12.4. Narzędzia dla developerów w Google Chrome zapisują dane ruchu sieciowego**

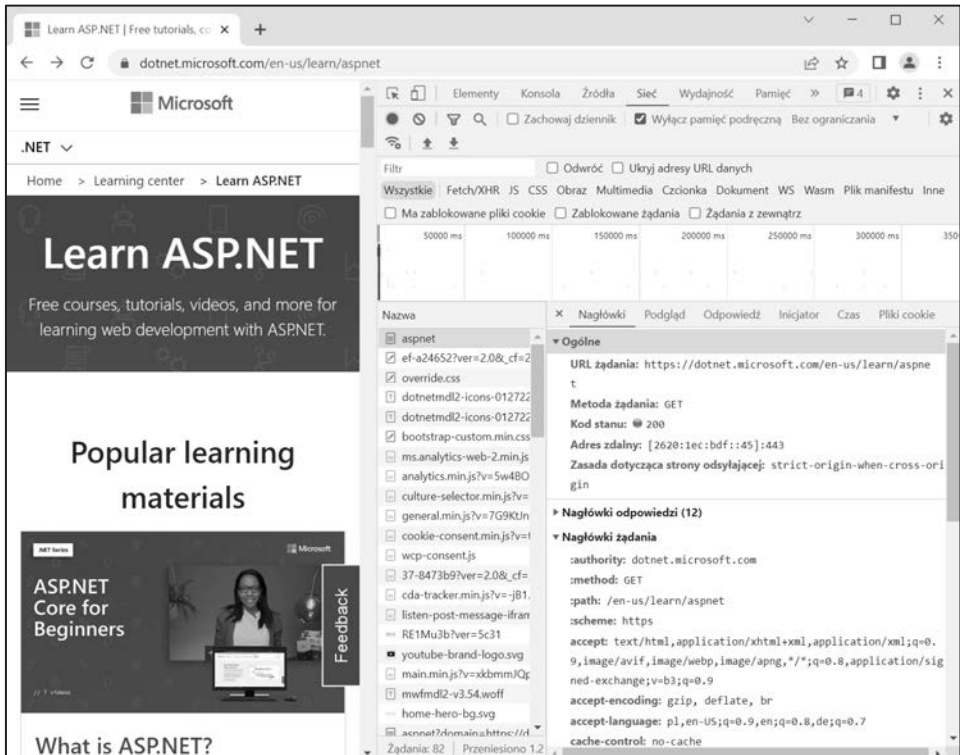
4. W pasku adresu Google Chrome wpisz adres URL witryny Microsoftu przeznaczonej do nauki korzystania z ASP.NET:  
*<https://dotnet.microsoft.com/learn/aspnet>*.

5. W okienku narzędzi dla programistów na liście zapisanych żądań kliknij pierwszą pozycję, w której w kolumnie *Typ* znajduje się wartość *dokument*, tak jak na rysunku 12.5.



Rysunek 12.5. Zapisane żądanie wyświetlone w oknie narzędzi dla developerów

6. Po prawej stronie kliknij kartę *Nagłówki*, a zobaczysz szczegóły wybranego żądania oraz odpowiedzi na nie, tak jak na rysunku 12.6.



Rysunek 12.6. Nagłówki żądania i odpowiedzi

Zwróć uwagę na następujące objaśnienia:

- **Metoda żądania** (ang. *Request Method*) to GET. Inne metody definiowane przez protokół HTTP to POST, PUT, DELETE, HEAD i PATCH.
- **Kod statusu** (ang. *Status Code*) to 200 OK. Oznacza to, że serwer odszukał zasób żądany przez przeglądarkę i przesłał go w ciele odpowiedzi. Wśród innych kodów statusu znajdziemy też 301 Moved Permanently, 400 Bad Request, 401 Unauthorized i 404 Missing.
- Sekcja **nagłówków żądania** (ang. *Request Headers*) zawiera:
  - Nagłówek **Accept**, w której przeglądarka wymienia akceptowane formaty. W tym przypadku przeglądarka twierdzi, że może pracować z formatami HTML, XHTML, XML i pewnymi formatami obrazów, ale przyjmie też inne pliki oznaczone jako \*/\*. Domyślną wagą dla formatów, zwaną też współczynnikiem jakości, jest wartość 1.0. Format XML otrzymał tu współczynnik jakości 0.9, co oznacza, że jest mniej pożądanym od formatów HTML i XHTML. Wszystkie pozostałe typy plików otrzymały współczynnik jakości wynoszący 0.8, co oznacza, że są najmniej pożądanymi formatami danych.
  - Nagłówek **akceptowanych kodowań** (ang. *Accept-Encoding*) mówi nam, że przeglądarka przyjmie dane skompresowane algorytmami GZIP, DEFLATE lub Brotli.
  - Nagłówek **accept-language**, w którym przeglądarka informuje serwer, jakie języki ludzkie będzie w stanie obsłużyć. Będzie to język polski (o domyślnym współczynnikiem jakości wynoszącym 1.0), ale też angielski w wariantach amerykańskim (ze współczynnikiem jakości 0.9) albo dowolny dialekt angielskiego (ze współczynnikiem jakości 0.8).
- Sekcja **nagłówków odpowiedzi** (ang. *Response Headers*) i nagłówek **content-encoding** mówią nam, że serwer odesłał w odpowiedzi stronę HTML skompresowaną algorytmem GZIP, ponieważ wiedział, że klient może obsłużyć ten format. (Tej informacji nie widać na rysunku 12.6, gdyż brakuje na nim miejsca do rozwinięcia sekcji *Nagłówki odpowiedzi*).

7. Zamknij przeglądarkę Google Chrome.

## Tworzenie oprogramowania dla sieci WWW po stronie klienta

Podczas tworzenia aplikacji WWW programista musi znać coś więcej niż tylko język C# i platformę .NET. Po stronie klienta (czyli przeglądarki) będziemy używali kombinacji poniższych trzech elementów:

- **HTML5** — używany jest do definiowania treści i struktury strony WWW.
- **CSS3** — używany jest do definiowania stylów nakładanych na poszczególne elementy strony WWW.
- **JavaScript** — używany jest do zapisywania logiki biznesowej w ramach strony WWW, np. do sprawdzania poprawności danych wprowadzonych przez użytkownika albo do wywoływania funkcji w serwisach sieciowych w celu pobrania kolejnych danych używanych na stronie.

Mimo że HTML5, CSS3 i JavaScript są podstawowymi budulcami interfejsów użytkownika w sieci WWW, istnieje wiele bibliotek, które sprawiają, że tworzenie takich interfejsów jest znacznie bardziej produktywnie. Można tu wymienić:

- **Bootstrap**, najpopularniejszy zestaw narzędzi frontendowych o otwartych źródłach.
- **SASS** i **LESS**, preprocesory stylów CSS.
- Język **TypeScript** zaprojektowany przez Microsoft, który pozwala na tworzenie bezpieczniejszego kodu.
- Biblioteki języka JavaScript: **jQuery**, **Angular**, **React** lub **Vue**.

Te technologie wyższego poziomu są na koniec przekształcane do jednej z trzech podstawowych technologii, które działają z wszystkimi nowoczesnymi przeglądarkami.

W ramach procesu kompilowania i wdrażania swoich aplikacji najprawdopodobniej użyjesz takich narzędzi jak:

- **Node.js**, czyli serwerowy framework używający języka JavaScript.
- **NPM** (ang. *Node Package Manager*) lub **Yarn**, czyli menedżery pakietów działające po stronie klienta.
- **Webpack**, czyli popularne narzędzie do wiązania modułów, kompilowania, transformowania i wiązania ze sobą plików źródłowych witryny.

## Praktyka i ćwiczenia

Sprawdź swoją wiedzę i wiadomości, odpowiadając na kilka prostych pytań. Zyskaj trochę doświadczenia w zakresie tematów omawianych w tym rozdziale.

### Ćwiczenie 12.1 — sprawdź swoją wiedzę

1. Jak nazywała się pierwsza technologia Microsoftu umożliwiająca tworzenie dynamicznych stron WWW działających po stronie serwera i dlaczego jest ona użyteczna również dzisiaj?
2. Jak nazywają się dwa serwery WWW firmy Microsoft?
3. Na czym polegają różnice między mikroserwisami a nanoserwisami?
4. Czym jest Blazor?
5. Która wersja ASP.NET Core jako pierwsza nie mogła działać na platformie .NET Framework?
6. Co to jest agent użytkownika?
7. Jakie znaczenie dla programistów aplikacji sieciowych ma model komunikacji HTTP bazujący na żądaniach i odpowiedziach?
8. Nazwij i opisz cztery elementy adresu URL.
9. Jakie możliwości dają nam narzędzia dla deweloperów w przeglądarce?
10. Podaj trzy główne technologie używane przy tworzeniu klienckiej strony aplikacji WWW. Jakie jest ich zadanie?

### Ćwiczenie 12.2 — znasz te skrótowce?

Co oznaczają poniższe skrótowce?

1. URI
2. URL
3. WCF
4. TLD
5. API
6. SPA
7. CMS
8. Wasm
9. SASS
10. REST



## Ćwiczenie 12.3 — dalsza lektura

Użyj linków udostępnionych na poniższej stronie, aby dowiedzieć się więcej na tematy poruszane w tym rozdziale:

<https://github.com/markjprice/cs11dotnet7/blob/main/book-links.md#chapter-12---introducing-web-development-using-aspnet-core>

## Podsumowanie

W tym rozdziale:

- Przedstawiłem wprowadzenie do różnych modeli aplikacji, które można wykorzystać do tworzenia praktycznych aplikacji za pomocą języka C# i środowiska .NET.
- Przygotowaliśmy też dwie (lub cztery) biblioteki klas definiujących model encji umożliwiające pracę z bazą danych Northwind na serwerze SQL Server lub SQLite.

W kolejnych rozdziałach poznasz szczegóły tworzenia następujących projektów:

- proste strony WWW ze statycznym kodem HTML oraz z dynamicznym kodem Razor Pages;
- złożone witryny sieciowe budowane zgodnie ze wzorcem MVC (ang. *Model-View-Controller*);
- serwisy sieciowe, które można wywołać z dowolnej platformy zdolnej do generowania żądań HTTP, oraz witryny klienckie korzystające z tych serwisów;
- komponenty interfejsu użytkownika w technologii Blazor, które można hostować zarówno na serwerze, jak i w przeglądarce, a nawet wykorzystywać w aplikacjach dla urządzeń mobilnych i stacjonarnych.



# PROGRAM PARTNERSKI

— GRUPY HELION —



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW w działający bankomat!

**Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!**

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA  
**Helion** 

# C# i .NET: najlepsze środowisko do programowania w najlepszym języku!

C# jest flagowym dziełem Microsoftu. Podobnie jak wieloplatformowy framework .NET, jest rozwijany i wzbogacany, a z każdą kolejną wersją praca programisty staje się coraz efektywniejsza i bardziej satysfakcjonująca. Dzięki aktualnej wersji C# 11 i .NET 7 bez trudu zbudujesz złożone witryny internetowe czy aplikacje mobilne.

To kolejne, mocno przebudowane wydanie popularnego przewodnika, dzięki któremu zaczniesz skutecznie programować w języku C#. Nabierzesz wprawy w programowaniu zorientowanym obiektowo, pisaniu, testowaniu i debugowaniu funkcji, implementowaniu interfejsów i zarządzaniu danymi. Zobaczysz, w jaki sposób API środowiska .NET realizuje takie zadania jak monitorowanie wydajności i jej poprawianie, a także praca z systemem plików i serializacją. Wiedza zawarta w kolejnych rozdziałach pozwoli Ci tworzyć praktyczne aplikacje i serwisy z wykorzystaniem biblioteki ASP.NET Core, wzorca MVC i technologii Blazor.

## Z tą książką nauczysz się:

- tworzyć własne typy w programowaniu zorientowanym obiektowo
- pisać, testować i debugować funkcje
- odczytywać dane i manipulować nimi za pomocą LINQ
- pracować z Entity Framework Core, Microsoft SQL Server i SQLite
- tworzyć usługi sieciowe i interfejsy użytkownika
- projektować aplikacje wieloplatformowe

**Mark J. Price** specjalizuje się w programowaniu w języku C#. Pracuje w Microsoftcie, tworzy rozwiązania dla Microsoft Azure. Zdał ponad 80 egzaminów Microsoftu. Zajmuje się też dydaktyką: prowadzi szkolenia wprowadzające do usług Digital Experience Platform, wiodącego systemu CMS. Warto wspomnieć, że jego zespół przygotowywał pierwsze kursy języka C#, i to jeszcze w momencie, gdy ten był we wczesnej fazie *alfa*.

	<b>KOD KORZYŚCI</b> Sięgnij po więcej! ▶	
 <a href="https://helion.pl">helion.pl</a>	ISBN 978-83-8322-687-3	
 <b>HELION SA</b> ul. Kościuszki 1c 44-100 Gliwice tel.: 32 230 98 63 helion@helion.pl	 9 788383 226873	
<b>Cena: 179,00 zł</b>		