

Spis treści

Wstęp (7)

Rozdział 1. Język C# i platforma .NET (9)

- Technologia .NET. Krótki wstęp (9)
- Elementy języka C# i programowanie zorientowane obiektowo (11)
 - Przestrzenie nazw (15)
 - Kolekcje (16)
 - Zdarzenia i metody zdarzeniowe (17)
 - Delegacje (17)
 - Wyjątki (17)
 - Interfejsy (19)

Rozdział 2. Visual C# 2010 Express Edition. Opis środowiska (21)

- Projekt 1. Budujemy interfejs pierwszej aplikacji. Projekt Windows Forms (22)
- Projekt 2. Poznajemy pliki projektu pierwszej aplikacji (25)
- Projekt 3. Interakcja aplikacji z użytkownikiem. Metody zdarzeniowe (29)

Rozdział 3. Visual Web Developer 2010 Express Edition. Opis środowiska (33)

- Projekt 4. Pierwsza strona ASP.NET. Tworzymy interfejs (33)
- Projekt 5. Pierwsza strona ASP.NET. Poznajemy pliki projektu (37)
- Projekt 6. Pierwsza strona ASP.NET. Metody zdarzeniowe (40)

Rozdział 4. Programowanie sieciowe (43)

- Sieci komputerowe (43)
- Protokoły TCP i UDP (46)
- Protokół IP i adresy MAC (48)
- Programowanie klient-serwer i peer-to-peer (49)
- Popularne protokoły sieciowe (50)
 - Protokół ICMP (50)
 - Protokół HTTP (51)
 - Protokół FTP (51)
 - Protokół POP3 (52)

Rozdział 5. Aplikacje TCP i UDP (53)

- Projekt 7. Połączenie TCP. Klient (53)
- Projekt 8. Połączenie TCP. Serwer (56)
- Projekt 9. Odczytanie adresu IP przyłączonego hosta (60)
- Projekt 10. Połączenie UDP. Klient (61)
- Projekt 11. Połączenie UDP. Serwer (62)
- Projekt 12. Asynchroniczne połączenie TCP (64)
- Projekt 13. Prosty skaner otwartych portów hosta zdalnego (67)
- Projekt 14. Skaner otwartych portów lokalnego hosta (68)
- Projekt 15. Sprawdzenie adresu IP naszego komputera (69)

- Projekt 16. Komplet informacji na temat połączeń sieciowych (72)
- Projekt 17. Ping (74)
- Projekt 18. Ping. Przeciwdziałanie zablokowaniu interfejsu (77)
- Projekt 19. NetDetect. Sprawdzanie dostępnych komputerów w sieci (79)
- Projekt 20. Traceroute. Śledzenie drogi pakietu ICMP (81)
- Projekt 21. Protokół HTTP. Sprawdzanie dostępnych uaktualnień (85)
- Projekt 22. Pobieranie pliku z użyciem protokołu HTTP (86)
- Projekt 23. Pobranie źródła strony z serwera WWW (88)
- Projekt 24. Przeglądarka WWW (89)
- Projekt 25. Edytor HTML. Budowanie interfejsu (91)
- Projekt 26. Edytor HTML. Obsługa plików tekstowych (92)
- Projekt 27. Edytor HTML. Współpraca ze schowkiem (95)
- Projekt 28. Edytor HTML. Wprowadzanie tagów (95)
- Projekt 29. Edytor HTML. Podgląd bieżącej strony (98)
- Projekt 30. Wysyłanie wiadomości e-mail bez uwierzytelniania (99)
- Projekt 31. Wysyłanie sformatowanej wiadomości e-mail z załącznikami (102)
- Projekt 32. Wysyłanie poczty za pomocą serwera wymagającego uwierzytelnienia (105)
- Projekt 33. Masowe wysyłanie wiadomości e-mail (106)
- Projekt 34. Klient FTP. Interfejs aplikacji (110)
- Projekt 35. Klient FTP. Definiowanie pól i własności klasy FTPClient (112)
- Projekt 36. Klient FTP. Listowanie katalogów serwera FTP (116)
- Projekt 37. Klient FTP. Zmiana katalogu (119)
- Projekt 38. Klient FTP. Metoda pobierająca plik asynchronicznie (122)
- Projekt 39. Klient FTP. Wywołanie metody pobierającej plik asynchronicznie (125)
- Projekt 40. Klient FTP. Metoda wysyłająca plik asynchronicznie (127)
- Projekt 41. Klient FTP. Wywołanie metody wysyłającej plik asynchronicznie (129)
- Projekt 42. Klient FTP. Kasowanie pliku (131)
- Projekt 43. Menedżer pobierania plików w tle. Budowa interfejsu (133)
- Projekt 44. Menedżer pobierania plików w tle. Pobieranie pliku (135)
- Projekt 45. Menedżer pobierania plików w tle. Przerwanie pobierania pliku (137)
- Projekt 46. Serwer Uśmiechu. Budowa interfejsu (138)
- Projekt 47. Serwer Uśmiechu. Lista kontaktów (140)
- Projekt 48. Serwer Uśmiechu. Wysyłanie danych do wielu odbiorców (143)
- Projekt 49. Klient Uśmiechu. Umieszczenie ikony w zasobniku systemowym (144)
- Projekt 50. Klient Uśmiechu. Oczekiwanie na połączenie w osobnym wątku (147)
- Projekt 51. Klient Uśmiechu. Bezpieczne odwoływanie się do własności kontrolek formy z poziomu innego wątku (149)
- Projekt 52. Komunikator. Serwer. Budowa interfejsu (150)
- Projekt 53. Komunikator. Serwer. Bezpieczne odwoływanie się do własności kontrolek formy z poziomu innego wątku (153)
- Projekt 54. Komunikator. Serwer. Obsługa rozmowy (154)
- Projekt 55. Komunikator. Klient (159)
- Projekt 56. Zdalny screenshot. Klient. Zrzut ekranu (162)
- Projekt 57. Zdalny screenshot. Klient (162)

- Projekt 58. Klient. Wysyłanie informacji o dostępności klienta (165)
- Projekt 59. Serwer screenshot. Budowa interfejsu (166)
- Projekt 60. Serwer screenshot. Bezpieczne odwoływanie się do własności kontrolek formy z poziomu innego wątku (167)
- Projekt 61. Serwer screenshot. Lista aktywnych klientów (168)
- Projekt 62. Serwer screenshot. Pobranie zrzutu ekranu (169)
- Projekt 63. Serwer Czat. Budowanie interfejsu (171)
- Projekt 64. Serwer Czat. Bezpieczne odwoływanie się do własności kontrolek formy z poziomu innego wątku (173)
- Projekt 65. Serwer Czat. Klasa formy oraz pętla główna programu (174)
- Projekt 66. Serwer Czat. Obsługa wątków związanych z klientami (179)
- Projekt 67. Serwer Czat. Rozłączenie klienta (180)
- Projekt 68. Czat. Klient (181)

Rozdział 6. Remoting (187)

- Projekt 69. Serwer HTTP (188)
- Projekt 70. Klient HTTP (193)
- Projekt 71. Serwer TCP (195)
- Projekt 72. Klient TCP (197)
- Projekt 73. Serwer TCP. Plik konfiguracyjny (199)
- Projekt 74. Klient TCP. Plik konfiguracyjny (202)
- Projekt 75. Czat. Klasa serwera (203)
- Projekt 76. Czat. Serwer (205)
- Projekt 77. Czat. Klient (206)

Rozdział 7. ASP.NET i ADO.NET (211)

- Projekt 78. Pozycjonowanie kontrolek na stronie (212)
- Projekt 79. Ping (217)
- Projekt 80. Wysyłanie wiadomości e-mail (218)
- Projekt 81. Pobieranie plików na serwer (220)
- Projekt 82. Wysyłanie wiadomości e-mail z załącznikami (221)
- Projekt 83. Księga gości. Współpraca z plikiem XML (222)
- Projekt 84. Księga gości. Wyświetlanie zawartości pliku XML (226)
- Projekt 85. Księga gości. Sprawdzanie poprawności wpisywanych danych (228)
- Projekt 86. Księga gości. Liczba gości online (230)
- Projekt 87. Wielojęzyczny serwis internetowy. Zasoby lokalne (232)
- Projekt 88. Wielojęzyczny serwis internetowy. Zasoby globalne (237)
- Projekt 89. Wielojęzyczny serwis internetowy. Wybór języka przez użytkownika (239)
- Projekt 90. Identyfikacja użytkowników (241)
- Projekt 91. Rejestrowanie nowych użytkowników (245)
- Projekt 92. Identyfikacja użytkowników, część II (246)
- Projekt 93. Baza książek. Stworzenie bazy danych (247)
- Projekt 94. Baza książek. Przyłączenie się do bazy danych (250)
- Projekt 95. Baza książek. Prezentacja danych (251)

Rozdział 8. Web Services (255)

- Projekt 96. Pierwsza usługa sieciowa (256)
- Projekt 97. Korzystanie z usługi sieciowej (259)
- Projekt 98. Usługa Maps Account Center wyszukiwarki bing. Rejestracja usługi (261)
- Projekt 99. Bing Maps. Klient (262)
- Projekt 100. Bing Maps. Modyfikacja klienta (265)

Rozdział 9. WCF - ponad transportem (267)

- Wstęp (267)
- Podstawy działania (269)
- WCF = E = A + B + C (269)
 - A jak address (270)
 - B jak binding (270)
 - C jak contract (273)
 - Punkt końcowy (273)
- Projekt 101. Definiowanie kontraktu (273)
- Projekt 102. Udostępnianie usługi (280)
 - Self hosting (281)
 - IIS (285)
 - Serwis Windows (287)
- Projekt 103. Tworzenie klienta (290)
 - ChannelFactory (290)
 - Referencja (292)

Skorowidz (299)