

Wstęp (7)

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

- Technologia .NET. Krótki wstęp (9)
- Elementy języka C# i programowanie zorientowane obiektowo (10)
 - Przestrzenie nazw (13)
 - Kolekcje (14)
 - Zdarzenia i metody zdarzeniowe (15)
 - Delegacje (15)
 - Wyjątki (15)
 -

Rozdział 2. Visual C# 2005 Express Edition. Opis środowiska (17)

- Projekt 1. Budujemy interfejs pierwszej aplikacji (18)
- Projekt 2. Poznajemy pliki projektu pierwszej aplikacji (21)
- Projekt 3. Interakcja aplikacji z użytkownikiem. Metody zdarzeniowe (25)

Rozdział 3. Visual Web Developer 2005 Express Edition. Opis środowiska (29)

- Projekt 4. Pierwsza strona ASP.NET. Tworzymy interfejs (29)
- Projekt 5. Pierwsza strona ASP.NET. Poznajemy pliki projektu (33)
- Projekt 6. Pierwsza strona ASP.NET. Metody zdarzeniowe (37)

Rozdział 4. Programowanie sieciowe (39)

- Sieci komputerowe (39)
- Protokoły TCP i UDP (42)
- Protokół IP i adresy MAC (44)
- Programowanie klient-serwer i peer-to-peer (45)
- Popularne protokoły sieciowe (46)
 - Protokół ICMP (46)
 - Protokół HTTP (47)
 - Protokół FTP (47)
 -

Rozdział 5. Aplikacje TCP i UDP (49)

- Projekt 7. Połączenie TCP. Klient (49)
- Projekt 8. Połączenie TCP. Serwer (52)
- Projekt 9. Odczytanie adresu IP przyłączonego hosta (55)
- Projekt 10. Połączenie UDP. Klient (56)
- Projekt 11. Połączenie UDP. Serwer (58)
- Projekt 12. Prosty skaner otwartych portów (59)
- Projekt 13. Sprawdzenie adresu IP naszego komputera (61)
- Projekt 14. Komplet informacji na temat połączeń sieciowych (63)
- Projekt 15. Ping (65)
- Projekt 16. Ping. Przeciwdziałanie zablokowaniu interfejsu (69)
- Projekt 17. NetDetect. Sprawdzanie dostępnych komputerów w sieci (70)
- Projekt 18. Traceroute. Śledzenie drogi pakietu ICMP (72)
- Projekt 19. Traceroute. Zatrzymanie wywołania asynchronicznego (76)
- Projekt 20. Protokół HTTP. Sprawdzanie dostępnych uaktualnień (76)
- Projekt 21. Pobieranie pliku z użyciem protokołu HTTP (77)
- Projekt 22. Pobranie źródła strony z serwera WWW (79)
- Projekt 23. Przeglądarka WWW (80)
- Projekt 29. Wysyłanie wiadomości e-mail bez uwierzytelnienia (91)
- Projekt 30. Wysyłanie sformatowanej wiadomości e-mail z załącznikami (94)
- Projekt 31. Wysyłanie poczty za pomocą serwera wymagającego uwierzytelnienia (97)
- Projekt 32. Masowe wysyłanie wiadomości e-mail (98)
- Projekt 33. Klient FTP. Interfejs aplikacji (102)
- Projekt 34. Klient FTP. Definiowanie pól i własności klasy FTPClient (103)
- Projekt 35. Klient FTP. Listowanie katalogów serwera FTP (107)
- Projekt 36. Klient FTP. Zmiana katalogu (110)
- Projekt 37. Klient FTP. Metoda pobierająca plik asynchronicznie (112)
- Projekt 38. Klient FTP. Wywołanie metody pobierającej plik asynchronicznie (115)
- Projekt 39. Klient FTP. Metoda wysyłająca plik asynchronicznie (117)
- Projekt 40. Klient FTP. Wywołanie metody wysyłającej plik asynchronicznie (119)
- Projekt 41. Klient FTP. Kasowanie pliku (121)
- Projekt 42. Menedżer pobierania plików w tle. Budowa interfejsu (122)
- Projekt 43. Menedżer pobierania plików w tle. Pobieranie pliku (124)
- Projekt 44. Menedżer pobierania plików w tle. Przerwanie pobierania pliku (126)
- Projekt 45. Serwer Uśmiechu. Budowa interfejsu (127)
- Projekt 46. Serwer Uśmiechu. Lista kontaktów (129)

Projekt 47. Serwer Uśmiechu. Wysyłanie danych do wielu odbiorców (132)
Projekt 48. Klient Uśmiechu. Umieszczenie ikony w zasobniku systemowym (133)
Projekt 49. Klient Uśmiechu. Oczekiwanie na połączenie w osobnym wątku (136)
Projekt 50. Klient Uśmiechu. Bezpieczne odwoływanie się do własności kontrolek formy z poziomu innego wątku (138)
Projekt 51. Komunikator. Serwer. Budowa interfejsu (139)
Projekt 52. Komunikator. Serwer. Bezpieczne odwoływanie się do własności kontrolek formy z poziomu innego wątku (142)
Projekt 53. Komunikator. Serwer. Obsługa rozmowy (143)
Projekt 54. Komunikator. Klient (148)
Projekt 55. Zdalny screenshot. Klient. Zrzut ekranu (150)
Projekt 56. Zdalny screenshot. Klient (151)
Projekt 57. Klient. Wysyłanie informacji o dostępności klienta (153)
Projekt 58. Serwer screenshot. Budowa interfejsu (154)
Projekt 59. Serwer screenshot. Bezpieczne odwoływanie się do własności kontrolek formy z poziomu innego wątku (155)
Projekt 60. Serwer screenshot. Lista aktywnych klientów (156)
Projekt 61. Serwer screenshot. Pobranie zrzutu ekranu (157)
Projekt 62. Serwer. Czat. Budowanie interfejsu (159)
Projekt 63. Serwer Czat. Bezpieczne odwoływanie się do własności kontrolek formy z poziomu innego wątku (160)
Projekt 64. Serwer Czat. Klasa formy oraz pętla główna programu (161)
Projekt 65. Serwer Czat. Obsługa wątków związanych z klientami (165)
Projekt 66. Serwer Czat. Rozłączenie klienta (167)
Projekt 67. Czat. Klient (167)

Rozdział 6. Remoting (173)

Projekt 68. Serwer HTTP (174)
Projekt 69. Klient HTTP (177)
Projekt 70. Serwer TCP (178)
Projekt 71. Klient TCP (180)
Projekt 72. Serwer TCP. Plik konfiguracyjny (181)
Projekt 73. Klient TCP. Plik konfiguracyjny (183)
Projekt 74. Czat. Klasa serwera (184)
Projekt 75. Czat. Serwer (186)
Projekt 76. Czat. Klient (187)

Rozdział 7. ASP.NET i ADO.NET (191)

Projekt 77. Pozycjonowanie kontrolek na stronie. Pozycja względna (192)
Projekt 78. Pozycjonowanie kontrolek na stronie. Pozycja bezwzględna (196)
Projekt 79. Ping (197)
Projekt 80. Wysyłanie wiadomości e-mail (198)
Projekt 81. Pobieranie plików na serwer (200)
Projekt 82. Wysyłanie wiadomości e-mail z załącznikami (201)
Projekt 83. Księga gości. Współpraca z plikiem XML (202)
Projekt 84. Księga gości. Wyświetlanie zawartości pliku XML (206)
Projekt 85. Księga gości. Sprawdzanie poprawności wpisywanych danych (208)
Projekt 86. Księga gości. Liczba gości online (210)
Projekt 87. Wielojęzyczny serwis internetowy. Zasoby lokalne (212)
Projekt 88. Wielojęzyczny serwis internetowy. Zasoby globalne (217)
Projekt 89. Wielojęzyczny serwis internetowy. Wybór języka przez użytkownika (219)
Projekt 90. Identyfikacja użytkowników (221)
Projekt 91. Rejestrowanie nowych użytkowników (225)
Projekt 92. Identyfikacja użytkowników II (226)
Projekt 93. Baza książek. Stworzenie bazy danych (227)
Projekt 94. Baza książek. Przyłączenie się do bazy danych (230)
Projekt 95. Baza książek. Prezentacja danych (231)

Rozdział 8. Web Services (235)

Projekt 96. Pierwsza usługa sieciowa (236)
Projekt 97. Korzystanie z usługi sieciowej (239)
Projekt 98. Usługa Google Web API. Rejestracja usługi (240)
Projekt 99. Usługa Google Web API. Klient (242)
Projekt 100. Usługa Google Web API. Klient. Podpowiedź (245)
Projekt 101. Usługa Google Web API. Klient. Zapisywanie kopii stron (247)

Skorowidz (249)