

» Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

» Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

» Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

» Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

» Czytelnia

- Fragmenty książek online

» Kontakt

Helion SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 032 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
© Helion 1991-2008

Microsoft Visual Studio 2008. Księga eksperta

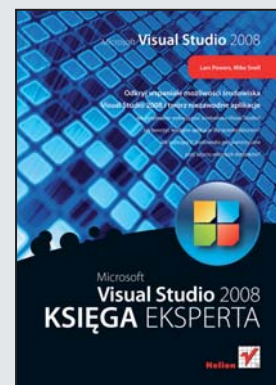
Autor: Lars Powers, Mike Snell

Tłumaczenie: Tomasz Walczak

ISBN: 978-83-246-2016-6

Tytuł oryginału: [MS Visual Studio 2008 Unleashed](#)

Format: 172x245, stron: 1312



Odkryj wspaniałe możliwości środowiska Visual Studio 2008 i twórz niezawodne aplikacje

- Jak optymalnie wykorzystać środowisko Visual Studio?
- Jak tworzyć wydajne aplikacje dla przedsiębiorstw?
- Jak wzbogacić środowisko programistyczne przy użyciu własnych dodatków?

Microsoft Visual Studio 2008 to nowoczesne środowisko programistyczne, które umożliwia bardziej precyzyjne i szybsze tworzenie niezawodnych aplikacji. W najnowszej wersji wprowadzono wiele poprawek w językach (takich jak zapytania w LINQ) oraz liczne nowości na platformie .NET. Usprawniono także dostępne narzędzia – na przykład w programie Visual Studio Team System, pozwalającym na skuteczną pracę zespołową. Wprowadzono w nim możliwości profilowania wydajności i udoskonalono system kompilacji grupowej. Wśród nowych funkcji pojawiły się kreatory do wiązania danych, inteligentne znaczniki oraz narzędzia do zarządzania projektami.

„Microsoft Visual Studio 2008. Księga eksperta” stanowi kompletne i szczegółowe omówienie tego wyjątkowego środowiska programistycznego. Z podręcznika dowiesz się, jak tworzyć dodatki, makra i kreatory oraz jak zbudować aplikacje oparte na formularzach Windows i platformie WPF. Poznasz produkty z rodziny Visual Studio Team System, które umożliwiają wydajną pracę w zespole. Nauczysz się korzystać z narzędzi programistycznych platformy .NET, pracować z bazami danych i zarządzać zmianami w kodzie źródłowym.

- Środowisko Visual Studio 2008-12-07 – rozwiązania i projekty
- Przeglądarki i eksploratory
- Tworzenie i wykorzystanie współużytkowanego kodu
- Korzystanie z narzędzi zwiększających produktywność
- Obiektowy model automatyzacji
- Tworzenie makr, kreatorów i dodatków
- Arkusze stylów
- Tworzenie aplikacji opartych na formularzach Windows
- Praca z bazami danych
- Dodawanie procesów do aplikacji
- Aplikacje biznesowe oparte na pakiecie Office
- Praca zespołowa i Visual Studio Team System
- Kontrolka kodu źródłowego

**Wykorzystaj wiedzę ekspercką
i zostań jeszcze bardziej profesjonalnym programistą!**

Spis treści

O autorach	19
Dedykacje	20
Podziękowania	20
Wprowadzenie	21
Część I Wprowadzenie do Visual Studio 2008	25
Rozdział 1. Krótki przegląd środowiska Visual Studio 2008	27
Oczekiwane usprawnienia środowiska	28
Jedno narzędzie — wiele zadań	29
Bardziej przejrzyste okna	31
Zapisywanie ustawień	35
Współużytkowanie (i konsumowanie) kodu w ramach społeczności	37
Wzbogacona obsługa okna Class Designer	38
Rozwijanie aplikacji z interfejsem użytkownika	38
Zwiększanie wydajności programistów aplikacji sieciowych	40
Bardziej inteligentne klienty	51
Rozwiązania oparte na pakiecie Office	56
Rozwiązania na urządzenia przenośne	59
Tworzenie powiązanych rozwiązań opartych na usługach	63
Tworzenie aplikacji i procesów biznesowych	63
Tworzenie i konsumowanie usług	66
Praca z danymi	68
Projektowanie danych	68
Odwzorowywanie obiektów na dane relacyjne	70
Tworzenie aplikacji okresowo nawiązujących połączenie	71
Produkty z rodziny Visual Studio	73
Wersje Express	73
Wersja Standard	74
Wersja Professional	75
Team Systems	76
Narzędzia Expression	78
Podsumowanie	79
Rozdział 2. Krótki przegląd środowiska IDE	81
Instalowanie środowiska Visual Studio	82
Wybór języka	83
Konfigurowanie środowiska programistycznego	83
Strona startowa	86
Opcje uruchomieniowe	87
Pierwszy projekt	88

Pasek menu	88
Liczne paski narzędzi	93
Standardowy pasek narzędzi	94
Dostosowywanie pasków narzędzi	95
Okno narzędzi	97
Graficzne okna projektowe	98
Edytory tekstu	100
Edytory kodu	100
Dostosowywanie edytorów	102
Solution Explorer	104
Okno Properties	104
Zarządzanie wieloma oknami środowiska IDE	105
Przyczepianie	106
Dokowanie	107
Podsumowanie	109

Rozdział 3. Rozszerzenia platformy i języków .NET w wersji 2008 111

Przegląd usprawnień w Visual Studio 2008 z podziałem na języki .NET	112
Usprawnienia IDE związane z językiem Visual Basic	113
Usprawnienia IDE związane z językiem C#	114
Dodatki do języków .NET w wersji 2008	115
Wykrywanie typu zmiennej na podstawie przypisania	116
Tworzenie obiektów i ustawianie ich właściwości w jednym wierszu kodu	118
Dodawanie metod do istniejących klas	120
Tworzenie egzemplarzy nieistniejących klas	121
Pisanie prostych funkcji anonimowych w kodzie	122
Dodawanie logiki biznesowej do wygenerowanego kodu	124
Dostęp do danych i pobieranie ich za pomocą języków .NET	126
Dzielenie podzespołów na wiele plików	128
Bezpośrednie korzystanie z elementów XML	129
Usuwanie nieużywanych argumentów z metod obsługi zdarzeń (tylko w Visual Basic)	130
Automatyczne generowanie kodu do obsługi właściwości (tylko w C#)	130
Usprawnienia platformy .NET Framework 3.5	131
Podsumowanie	134

Część II Szczegółowe omówienie środowiska IDE 135

Rozdział 4. Rozwiązania i projekty 137

Wprowadzenie do rozwiązań	138
Tworzenie rozwiązania	138
Korzystanie z rozwiązań	144
Zapoznawanie się z projektami	149
Tworzenie projektu	150
Używanie plików definicji projektu	154
Praca z projektami	159
Podsumowanie	164

Rozdział 5. Przeglądarki i eksploratory	167
Okno Solution Explorer	168
Ikony i wskaźniki graficzne	169
Zarządzanie rozwiązaniami	172
Zarządzanie projektami	174
Okno Class View	175
Pasek narzędzi	175
Pasek wyszukiwania	176
Panel obiektów	176
Panel składowych	178
Okno Server Explorer	179
Połączenia z danymi	180
Komponenty serwera	181
Okno Object Browser	185
Zmiana zasięgu	185
Przeglądanie obiektów	186
Okno Document Outline	188
Modyfikowanie elementów	188
Podsumowanie	189
Rozdział 6. Wprowadzenie do edytorów i okien projektowych	191
Podstawy	192
Edytor tekstu	192
Okna projektowe środowiska Visual Studio	195
Pisanie kodu w edytorze	195
Otwieranie edytora	196
Pisanie kodu	196
Budowa okna edytora kodu	198
Narzędzia do nawigowania po kodzie	201
Przeszukiwanie dokumentów	204
Diagnozowanie w edytorze kodu	213
Drukowanie kodu	216
Używanie okna Code Definition	218
Tworzenie i modyfikowanie dokumentów oraz szablonów XML	219
Generowanie szablonów	220
Edycja arkuszy stylów XSLT	221
Używanie kaskadowych arkuszy stylów	222
Dodawanie zasad stylów	222
Definiowanie atrybutów arkuszy stylów	222
Tworzenie aplikacji klienckich dla systemu Windows	223
Tworzenie projektów aplikacji dla systemu Windows	223
Tworzenie projektów WPF	232
Tworzenie formularzy sieciowych	235
Projektowanie aplikacji opartych na formularzach sieciowych	236
Tworzenie komponentów i kontrolki	242
Tworzenie nowego komponentu lub kontrolki	242
Uwagi na temat pisania kodu komponentów	243
Podsumowanie	245

Rozdział 7. Społeczność .NET: wykorzystanie i tworzenie współużytkowanego kodu	247
Możliwości Visual Studio związane ze społecznością	248
Strona startowa Visual Studio	248
Menu Help	253
Wykrywanie i wykorzystanie współużytkowanych zasobów	265
Rodzaje współużytkowanych zasobów	265
Wyszukiwanie odpowiednich zasobów	267
Instalowanie i przechowywanie udostępnianych zasobów	267
Własny wkład w społeczność	270
Tworzenie udostępnianych elementów (szablonów projektów i elementów)	270
Tworzenie szablonów projektów	271
Tworzenie szablonów elementów	277
Tworzenie pakietów	278
Udostępnianie własnych rozwiązań	286
Podsumowanie	286
 Część III Tworzenie kodu i zarządzanie nim	 289
 Rozdział 8. Korzystanie z narzędzi zwiększających produktywność	 291
Podstawowe narzędzia pomocnicze edytorów kodu	293
Śledzenie zmian	294
Wskazówki dotyczące problemów	294
Aktywne odnośniki	296
Kolorowanie składni	296
Schematy i nawigacja	297
Schematy kodu	297
Nawigowanie po kodzie HTML	300
Inteligentne znaczniki i operacje	301
Okno projektowe HTML	302
Okno projektowe formularzy Windows	302
Edytor kodu	303
Mechanizm IntelliSense	303
Uzupełnianie słów (Complete Word)	305
Okno z informacjami podręcznymi (Quick Info)	306
Okno z listą składowych (List Members)	307
Okno z informacjami o parametrach (Parameter Info)	308
Porządkowanie instrukcji Using	308
Fragmenty kodu i kod szablonowy	309
Dopasowywanie nawiasów	319
Dostosowywanie mechanizmu IntelliSense do własnych potrzeb	321
Okno Task List	321
Zadania związane z komentarzami	323
Zadania związane ze skrótami	324
Zadania użytkownika	324
Podsumowanie	325

Rozdział 9. Refaktoryzacja kodu	327
Podstawy refaktoryzacji w Visual Studio	329
Uruchamianie narzędzi do refaktoryzacji	330
Podgląd zmian	334
Zmienianie nazw	335
Uruchamianie operacji Rename	336
Używanie okna dialogowego Rename	337
Wyodrębnianie metod	339
Uruchamianie refaktoryzacji Extract Method	339
Wyodrębnianie metod	340
Generowanie szkieletu metody	347
Wyodrębnianie interfejsów	347
Uruchamianie refaktoryzacji Extract Interface	348
Wyodrębnianie interfejsów	348
Refaktoryzacja parametrów	351
Usuwanie parametrów	351
Przekształcanie zmiennych lokalnych na parametry	353
Zmiana kolejności parametrów	355
Hermetyzacja pól	356
Uruchamianie refaktoryzacji Encapsulate Field	357
Okno dialogowe Encapsulate Field	357
Podsumowanie	358
Rozdział 10. Diagnostowanie w Visual Studio 2008	359
Podstawy diagnostowania	360
Scenariusz	361
Wiele etapów diagnostowania	361
Diagnostowanie aplikacji (samodzielne sprawdzanie)	362
Podsumowanie podstaw diagnostowania	372
Debugger środowiska Visual Studio	372
Menu i pasek narzędzi Debug	373
Opcje diagnostowania	378
Wkraczanie w kod, wychodzenie z niego i przeskakiwanie	379
Określanie warunków wstrzymania wykonywania kodu	384
Korzystanie z punktów śledzenia (When Hit...)	394
Podglądanie danych w debuggerze	396
Korzystanie z funkcji „zmień i kontynuuj”	401
Diagnostowanie zaawansowane	402
Zdalne diagnostowanie	402
Diagnostowanie usług WCF	404
Diagnostowanie aplikacji wielowątkowych	404
Diagnostowanie skryptów działających po stronie klienta	408
Podsumowanie	408

Część IV Wzbogacanie środowiska Visual Studio 411**Rozdział 11. Wprowadzenie do obiektowego modelu automatyzacji 413**

Przegląd obiektowego modelu automatyzacji	414
Wersje modelu obiektowego	415
Kategorie automatyzacji	417
Obiekt główny DTE (DTE2)	417
Obiekty Solution i Project	418
Kontrolowanie projektów wchodzących w skład rozwiązania	421
Dostęp do kodu projektu	422
Okna	426
Dostęp do okien	426
Interakcja z oknami	427
Okna tekstowe i panele	430
Rodzaje okien narzędzi	432
Okna połączone	440
Paski poleceń	441
Dokumenty	445
Dokumenty tekstowe	446
Obiekty polecenia	458
Wykonywanie poleceń	459
Dodawanie klawiszy skrótów	460
Obiekty debugera	461
Zdarzenia automatyzacji	462
Podsumowanie	463

Rozdział 12. Tworzenie makr 465

Rejestrowanie makr	467
Korzystanie z okna Macro Explorer	468
Używanie środowiska IDE Macros	470
Projekty makr	470
Pisanie makr	473
Diagnozowanie	477
Obsługa zdarzeń	478
Wywoływanie makr	483
Podsumowanie	487

Rozdział 13. Tworzenie kreatorów i dodatków 489

Tworzenie pierwszego projektu dodatku	491
Ustawianie parametrów dodatku	491
Struktura dodatków	500
Cykl życia dodatków	500
Reagowanie na polecenia	506
Zarządzanie dodatkami	507
Przykładowy dodatek — paleta do wybierania kolorów	509
Początkowe operacje	509
Tworzenie klasy kontrolki użytkownika	510

Zmiany w klasie Connect	514
Udostępnianie ustawień dodatku	517
Tworzenie kreatorów dla środowiska Visual Studio	532
Analiza struktury kreatorów	532
Tworzenie kreatorów typu Add New Item	536
Podsumowanie	541

Część V Tworzenie aplikacji dla przedsiębiorstw 543

Rozdział 14. Tworzenie aplikacji ASP.NET 545

Podstawy witryn w ASP.NET	547
Tworzenie nowego projektu aplikacji sieciowej	547
Kontrolowanie właściwości i opcji projektu	559
Tworzenie stron internetowych	565
Projektowanie interfejsu użytkownika	574
Określanie układu strony i położenia kontrolki	576
Tworzenie jednolitego wyglądu i zachowania	581
Tworzenie UI konfigurowanego przez użytkownika	600
Praca z kontrolkami ASP.NET	612
Przegląd kontrolki ASP.NET	612
Standardowe kontrolki ASP.NET	614
Kontrolki do walidacji	614
Kontrolki logowania	616
Kontrolki nawigacyjne witryny	621
Kontrolki danych	622
Kontrolki użytkownika	624
Podsumowanie	625

Rozdział 15. Tworzenie aplikacji opartych na formularzach Windows 627

Podstawy projektowania formularzy	628
Uwzględnianie użytkownika końcowego	628
Rola standardów UI	629
Planowanie interfejsu użytkownika	630
Tworzenie formularza	631
Typ projektu Windows Application	632
Właściwości i zdarzenia formularza	633
Dodawanie kontrolki i komponentów	635
Układ i pozycjonowanie kontrolki	637
Używanie kontenerów	641
Wygląd i zachowanie kontrolki	646
Praca z kontrolkami ToolStrip	647
Wyświetlanie danych	654
Tworzenie własnych kontrolki	659
Dziedziczenie z istniejącej kontrolki	659
Definiowanie kontrolki użytkownika	660
Tworzenie własnej kontrolki	663
Podsumowanie	664

Rozdział 16. Tworzenie bogatszych i bardziej inteligentnych interfejsów użytkownika	665
Platforma Windows Presentation Foundation	666
Model programowania	669
Wprowadzenie do okna projektowego WPF	672
XAML i panele projektowe	673
Programowanie z wykorzystaniem WPF	677
Układ	678
Style i szablony	684
Wiązanie danych	688
Zdarzenia przekazywane	689
Tworzenie prostej przeglądarki obrazów	691
Rozpoczynanie tworzenia układu	692
Zapisywanie obrazów	694
Wiązanie rysunków	697
Metody do obsługi zdarzeń związanych z przyciskami i efekty do modyfikowania obrazu	698
Wybór katalogu przy użyciu standardowego okna dialogowego	699
Podsumowanie	704
Rozdział 17. Tworzenie bogatych aplikacji internetowych	707
Tworzenie aktywnych aplikacji klienckich działających w standardowych przeglądarkach	708
AJAX-owe kontrolki w ASP.NET	709
Tworzenie stron AJAX-owych	710
AJAX/ASP.NET Control Toolkit — biblioteka o otwartym dostępie do kodu źródłowego	715
Tworzenie wyjątkowych bogatych interakcji opartych na przeglądarkach w systemie Windows	722
Niezależne aplikacje WPF a programy XBAP WPF	723
Tworzenie aplikacji WPF uruchamianych w przeglądarce	723
Zagadnienia związane z zabezpieczeniami	726
Instalowanie aplikacji XBAP	730
Udostępnianie interaktywnych aplikacji w różnych systemach	735
Wprowadzenie do Silverlight	735
Tworzenie aplikacji Silverlight	736
Używanie technologii Silverlight na stronach internetowych	745
Podsumowanie	749
Rozdział 18. Praca z bazami danych	751
Tworzenie tabel i związków	752
Tworzenie nowej bazy danych SQL Server	752
Definiowanie tabel	754
Korzystanie z Database Diagram Designer	757
Praca z poleceniami SQL	761
Pisanie zapytań	761
Tworzenie widoków	765

Programowanie procedur składowanych	766
Tworzenie wyzwalaczy	770
Tworzenie funkcji definiowanych przez użytkownika	771
Korzystanie z projektów bazy danych	771
Tworzenie projektu bazy danych	772
Automatyczne generowanie skryptów	773
Wykonywanie skryptu	774
Tworzenie obiektów bazy danych w kodzie zarządzanym	775
Rozpoczynanie projektu SQL Server	775
Tworzenie procedury składowanej w C#	776
Wiązanie kontrolki z danymi	779
Wprowadzenie do wiązania danych	779
Automatyczne generowanie związanych kontrolki Windows Forms	780
Modyfikowanie zbiorów danych o określonym typie	786
Ręczne wiązanie kontrolki formularzy Windows	788
Wiązanie danych z kontrolkami sieciowymi	791
Odwzorowania obiektowo-relacyjne	796
Przegląd technologii LINQ	797
Odwzorowywanie przy użyciu narzędzia O/R Designer	798
Kod LINQ	801
Podsumowanie	804

Rozdział 19. Aplikacje oparte na usługach 805

Wprowadzenie do usług	806
Dlaczego usługi sieciowe ASP.NET i WCF?	808
Usługi sieciowe ASP.NET	809
Projekt ASP.NET Web Service	810
Tworzenie usługi sieciowej ASP.NET	813
Konsumowanie usługi sieciowej	829
Zarządzanie wyjątkami usług sieciowych	835
Usługi WCF	836
Szablon projektu WCF	837
Tworzenie usług WCF	839
Konfigurowanie usług WCF	844
Konsumowanie usług WCF	852
Hosting i instalowanie usług WCF	854
Podsumowanie	855

Rozdział 20. Dodawanie procesów do aplikacji 857

Podstawy technologii Windows Workflow	858
Składniki procesu	859
Szablony projektów typu Workflow	860
Okno projektowe procesów	861
Szablony elementów procesów	863
Czynności procesów	866
Tworzenie procesów sekwencyjnych	866
Projektowanie procesu	868

Tworzenie hosta i klienta procesu	881
Uruchamianie procesu	889
Tworzenie procesów stanowych	890
Projektowanie procesu stanowego	891
Inicjowanie stanów i przechodzenie między nimi	892
Definiowanie klienta i hosta	901
Uruchamianie procesu stanowego	906
Podsumowanie	907
Rozdział 21. Tworzenie aplikacji biznesowych opartych na pakiecie Office	909
Przegląd rozszerzalnych funkcji pakietu Office	911
Funkcje pakietu Office	911
Typy projektów Office w Visual Studio	914
Tworzenie dodatków dla pakietu Office	916
Modyfikowanie wstążki	916
Modyfikowanie panelu zadań	921
Tworzenie regionów formularzy aplikacji Outlook	923
Tworzenie rozszerzeń dokumentów Office	925
Kontrolki kontenerowe	926
Tworzenie paneli operacji	927
Przechowywanie danych w pamięci podręcznej	929
Implementowanie własnych tagów inteligentnych	932
Podsumowanie	935
Część VI Visual Studio Team System	937
Rozdział 22. Praca zespołowa i Visual Studio Team System	939
Przegląd projektów tworzenia oprogramowania	940
MSF Agile	941
MSF dla CMMI	942
Wprowadzenie do Visual Studio Team System	944
Visual Studio Team Architect	945
Visual Studio Team System Development Edition	946
Visual Studio Team System Test Edition	948
Visual Studio Team System Database Edition	950
Team Foundation Server	950
Podsumowanie	953
Rozdział 23. Zarządzanie i praca z projektami zespołowymi	955
Anatomia Team Foundation Server	956
Warstwa aplikacji	956
Warstwa danych	959
Bezpieczeństwo	960
Zarządzanie projektem zespołowym	963
Tworzenie nowego projektu zespołowego	963
Dodawanie użytkowników do zespołu projektowego	966
Kontrolowanie struktury projektu i iteracji	972

Przylączenie się do zespołu projektowego	973
Łączenie się z Team Foundation Server	973
Korzystanie z Team Explorer	975
Korzystanie z portalu projektu	975
Korzystanie z Microsoft Office	976
Korzystanie z alarmów projektu	978
Praca z raportami projektu	979
Podsumowanie	981
Rozdział 24. Kontrola kodu źródłowego	983
Podstawy systemu kontroli kodu źródłowego serwera Team Foundation	985
Podstawowa architektura	985
Uprawnienia w systemie zabezpieczeń	986
Rozpoczynanie korzystania z kontroli kodu źródłowego serwera Team Foundation	987
Konfigurowanie środowiska Visual Studio	987
Używanie okna Source Control Explorer	989
Zarządzanie obszarami roboczymi	991
Dodawanie plików do systemu kontroli kodu źródłowego	995
Modyfikowanie plików objętych kontrolą kodu źródłowego	996
Pobieranie plików z repozytorium kodu źródłowego	996
Przesyłanie zmian	997
Wprowadzenie do zbiorów zmian	1003
Odkładanie kodu	1005
Scalanie zmian	1006
Rozgałęzianie i scalanie	1009
Rozgałęzianie	1011
Scalanie	1011
Podsumowanie	1012
Rozdział 25. Śledzenie elementów roboczych	1015
Wprowadzenie do elementów roboczych	1017
Funkcje elementów roboczych i SDLC	1017
Wybieranie zestawu elementów roboczych dla własnego projektu	1018
Identyfikowanie wspólnych cech elementów roboczych	1023
Zarządzanie elementami roboczymi za pomocą narzędzi Team Explorer	1031
Tworzenie nowych elementów roboczych	1033
Wyszukiwanie i filtrowanie elementów roboczych	1034
Wprowadzenie do ról zespołowych	1038
Wizja projektu	1040
Menedżer projektu	1041
Analityk biznesowy	1049
Programista	1051
Tester	1054
Dostosowywanie elementów roboczych do własnych potrzeb	1055
Umieszczanie w procesie elementów roboczych	1056
Dostosowywanie istniejących elementów roboczych	1063
Podsumowanie	1065

Rozdział 26. Wersja Development Edition	1067
Graficzne rozwijanie kodu	1068
Narzędzie Class Designer	1069
Dodawanie elementów do diagramu	1070
Definiowanie relacji między klasami	1071
Definiowanie metod, właściwości, pól i zdarzeń	1075
Testy jednostek dla programistów	1078
Przykładowy test jednostki	1078
Pisanie efektywnych testów jednostek	1079
Używanie klas i metod testów jednostek	1080
Tworzenie testów jednostek	1081
Uruchamianie testów jednostek	1083
Analiza pokrycia kodu	1086
Profilowanie wydajności	1089
Tworzenie sesji wydajności	1090
Konfigurowanie sesji	1091
Jednostki docelowe sesji	1096
Raporty	1098
Czytanie raportów dotyczących wydajności	1098
Analiza kodu	1106
Konfigurowanie zasad	1107
Reguły globalne	1108
Traktowanie przypadków naruszenia reguł jak błędów w kodzie	1109
Zawieszanie obowiązywania reguł	1109
Przeprowadzanie analizy	1111
Wyświetlanie wyników	1112
Zalecane rozwiązanie problemu	1112
Miary kodu	1113
Miary	1114
Uruchamianie pomiarów kodu	1115
Przeglądanie wyników	1116
Podsumowanie	1117
Rozdział 27. Wersja Architecture Edition	1119
Elementy wersji Team Architect	1121
Szablony projektów	1121
Szablony elementów	1122
Projektowanie aplikacji	1123
Korzystanie ze schematów aplikacji	1124
Definiowanie systemów	1133
Schemat systemu	1133
Definiowanie infrastruktury	1136
Schemat logicznego centrum danych	1137
Wdrażanie aplikacji	1146
Schemat wdrażania	1147
Sprawdzanie poprawności wdrożenia	1148
Raport dotyczący wdrożenia	1148

Implementowanie aplikacji	1149
Ustawianie właściwości implementacji	1150
Generowanie projektów	1150
Podsumowanie	1151
Rozdział 28. Wersja Test Edition	1153
Tworzenie i konfigurowanie testów oraz zarządzanie nimi	1154
Projekty testów	1155
Elementy testów	1157
Zarządzanie testami	1158
Konfigurowanie testów	1160
Testy sieciowe	1161
Rejestrowanie testów sieciowych	1161
Zarządzanie żądaniami w testach aplikacji sieciowych	1164
Uruchamianie testów sieciowych i przeglądanie wyników	1164
Dodawanie danych do testów sieciowych	1164
Pobieranie wartości z testów sieciowych	1171
Zasady sprawdzania poprawności w żądaniach	1174
Testy obciążenia	1175
Tworzenie testów obciążenia	1176
Przeglądanie i modyfikowanie testów obciążenia	1183
Uruchamianie testów obciążenia i wyświetlanie wyników	1183
Testy ręczne	1185
Tworzenie testów ręcznych	1185
Wykonywanie testów ręcznych	1186
Testy ogólne	1187
Testy uporządkowane	1188
Tworzenie testów uporządkowanych	1188
Podsumowanie	1189
Rozdział 29. Wersja Database Edition	1191
System projektowania baz danych	1192
Tworzenie projektów baz danych	1194
Okno Schema View	1199
Porównywanie schematów	1202
Przeglądanie definicji obiektów	1205
Skrypty do aktualizacji schematów	1205
Opcje porównywania	1207
Porównywanie danych	1208
Przeglądanie szczegółów z poziomu rekordów	1209
Przeglądanie i uruchamianie skryptu aktualizacji	1210
Refaktoryzacja Rename	1211
Opcje zmiany nazwy	1213
Podgląd zmian w schemacie	1213
Testy jednostek	1213
Tworzenie testów jednostek	1214
Narzędzie do projektowania testów jednostek baz danych	1216

Generowanie danych	1218
Tworzenie planu generowania danych	1219
Podgląd wygenerowanych danych	1222
Generowanie danych	1226
Kompilacja i wdrażanie	1227
Podsumowanie	1229

Rozdział 30. Team Foundation Build 1231

Przegląd Team Foundation Build	1232
Architektura Team Foundation Build	1233
Tworzenie nowej wersji	1236
Definiowanie pliku projektu wersji	1238
Określanie reguł zachowywania wersji	1241
Określanie konfiguracji agentów procesu budowania	1241
Planowanie procesu budowania i ustawianie wyzwalaczy budowania	1243
Modyfikowanie definicji wersji	1245
Plik projektu TFSSBuild.proj	1245
Funkcje MSBuild	1246
Uruchamianie budowania	1246
Monitorowanie i analizowanie wersji	1247
Wprowadzenie do przeglądarki Team Build Explorer	1248
Raporty dotyczące wersji	1251
Podsumowanie	1251

Skorowidz 1253

**Rozdział 8.
Korzystanie z narzędzi
zwiększających
produktywność**

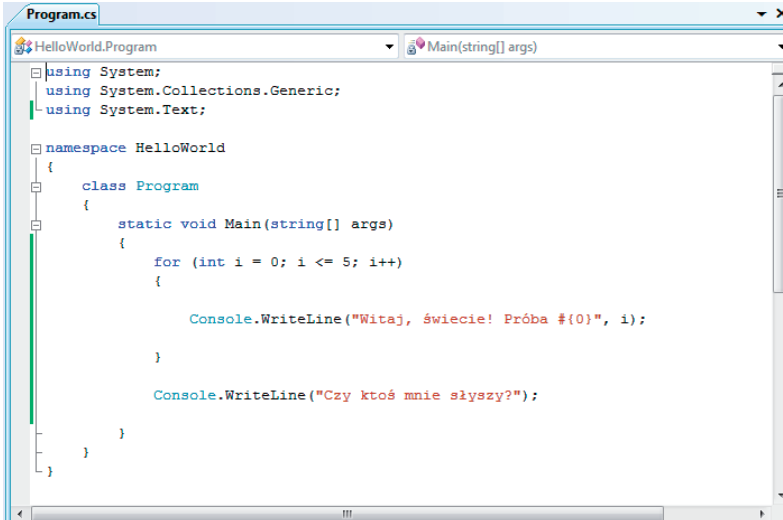


8

W rozdziale 6., „Wprowadzenie do edytorów i okien projektowych”, opisaliśmy podstawowe funkcje okien projektowych i edytorów środowiska Visual Studio 2008. W tym rozdziale przedstawimy ich nieco bardziej zaawansowane możliwości, analizując liczne narzędzia zwiększające produktywność dostępne w IDE. Wiele z tych narzędzi jest zagnieżdżonych w edytorach tekstu. Inne są bardziej uniwersalne. Wszystkie służą jednemu celowi — mają pomagać programistom pisać kod szybko i poprawnie.

W rozdziale 6., „Wprowadzenie do edytorów i okien projektowych”, przy opisie edytorów użyliśmy bardzo prostego programu — aplikacji konsolowej wyświetlającej w oknie konsoli napis "Witaj, świecie". Na rysunku 8.1 widać, jak ostateczna wersja kodu wygląda w oknie edytora.

Rysunek 8.1.
Program HelloWorld
w edytorze kodu



```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Text;

namespace HelloWorld
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            for (int i = 0; i <= 5; i++)
            {
                Console.WriteLine("Witaj, świecie! Próba #{0}", i);
            }

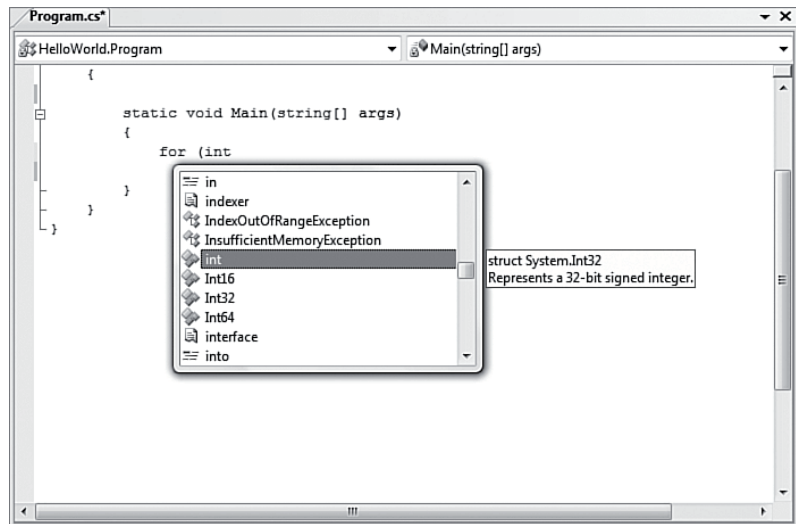
            Console.WriteLine("Czy ktoś mnie słyszy?");
        }
    }
}
```

Jeśli Czytelnik utworzył ten projekt i wpisał jego kod w Visual Studio, mógł zauważyć, że już w tym prostym programie narzędzia zwiększające produktywność znajdują zastosowanie. Po pierwsze, po rozpoczęciu wpisywania kodu w szablonowym pliku edytor dodaje tabulację i umieszcza kursor w nowej pozycji, dzięki czemu kod ma eleganckie wcięcie.

Po drugie, w czasie wpisywania wiersza kodu Visual Studio reaguje na każdy nowy znak, zgadując, jaką instrukcję programista chce napisać i udostępniając pomoc w różnej postaci (rysunek 8.2). Środowisko wyświetla wskazówki dotyczące uzupełniania pisanego kodu, informacje o wybieranych składnikach i o parametrach potrzebnych do uzupełnienia danej metody. Te właściwości są wspólnie nazywane mechanizmem *IntelliSense*, a jego postaci i funkcje opisujemy szczegółowo w dalszej części rozdziału.

W czasie wpisywania kodu IDE nieustannie sprawdza za pomocą kompilatora, jaki tekst został już wpisany. Jeśli kompilator wykryje błąd, dynamicznie wyświetla informacje o tym w oknie *Output*.

Rysunek 8.2.
Działanie mechanizmu
IntelliSense



Dlatego już w przypadku jednego prostego wiersza kodu Visual Studio wykonuje wiele operacji zwiększających produktywność programisty:

- Inteligentnie formatuje kod.
- Sugeruje składnię kodu.
- Wyświetla opisy składowych, co pomaga użyć poprawnej składni.
- Graficznie wyróżnia odpowiadające sobie ograniczniki.
- Wskazuje błędy, nieustannie kompilując w tle bieżącą wersję kodu źródłowego.

Te właściwości dyskretnie pomagają programiście i prowadzą go przez proces pisania kodu, zwiększając szybkość wykonywania tego zadania.

Podstawowe narzędzia pomocnicze edytorów kodu

Już sam interfejs użytkownika edytora kodu udostępnia graficzne elementy, które pomagają radzić sobie z problemami często występującymi w czasie pisania kodu. Te mechanizmy pozwalają wykryć, co zmieniło się w dokumencie, a także jakie problemy dotyczące kompilacji w nim występują. Ponadto różne elementy składni poszczególnych języków są graficznie wyróżnione przy użyciu kolorowego tekstu.

Śledzenie zmian

W czasie modyfikowania pliku z kodem źródłowym niezwykle przydatna jest wiedza o tym, które wiersze zostały już zatwierdzone (czyli zapisane na dysk), a które nie. Śledzenie zmian pozwala to wykryć. Na marginesie wyboru edytora widoczna jest żółta pionowa linia ciągnąca się wzdłuż wszystkich wierszy kodu, które zostały zmodyfikowane, ale nie są jeszcze zapisane. Jeśli zawartość pliku zmieniła się, a następnie programista ją zapisał, środowisko oznacza ją zieloną pionową linią na marginesie wyboru.

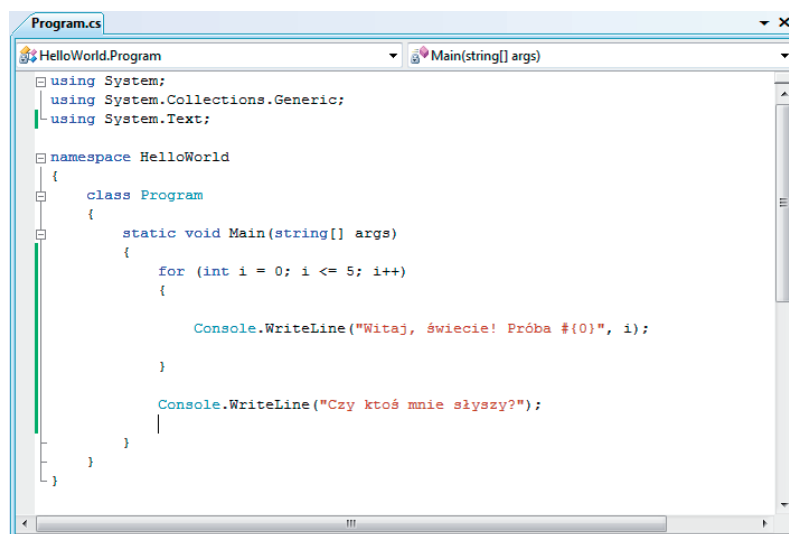
Dzięki tym żółtym i zielonym liniom można szybko wyróżnić:

- Kod, który nie zmienił się od czasu wczytania pliku (brak linii).
- Kod, który został zmieniony i zapisany po wczytaniu pliku (zielona linia).
- Kod, który został zmodyfikowany, ale nie jest jeszcze zapisany (żółta linia).

Śledzenie zmian funkcjonuje do czasu zamknięcia okna edytora. Inaczej mówiąc, śledzenie zmian obejmuje jedynie daną „sesję” modyfikowania bieżącego dokumentu. Po zamknięciu i ponownym otwarciu okna linie znikną, ponieważ dany dokument działa wtedy w nowej sesji.

Rysunek 8.3 przedstawia fragment pliku kodu zawierający różne linie związane ze śledzeniem zmian.

Rysunek 8.3.
Śledzenie zmian



```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Text;

namespace HelloWorld
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            for (int i = 0; i <= 5; i++)
            {
                Console.WriteLine("Witaj, świecie! Próba #{0}", i);
            }

            Console.WriteLine("Czy ktoś mnie słyszy?");
        }
    }
}
```

Wskazówki dotyczące problemów

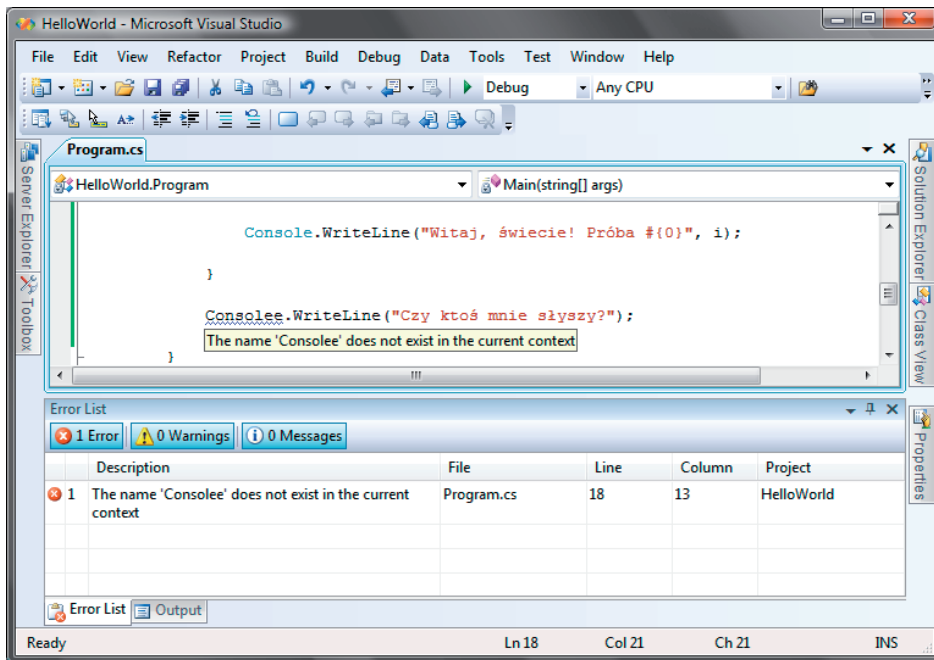
Kompilator Visual Studio współpracuje z edytorem kodu w celu wyróżnienia wszelkich problemów wykrytych w kodzie źródłowym. Kompilator potrafi działać w tle, co umożliwi edytorowi wskazywanie problemów w czasie wpisywania kodu przez programistę, dzięki czemu nie trzeba czekać na etap kompilacji projektu.

Problemy dotyczące kodu są oznaczane „wężykami”, czyli falistymi, kolorowymi liniami umieszczanymi pod niepoprawnymi fragmentami. Są to te same wężyki, które w programie Microsoft Word służą do oznaczania błędów związanych z pisownią i gramatyką. Kolor wężyka oznacza klasę problemu. Tabela 8.1 opisuje, jakie typy problemów odpowiadają poszczególnym kolorom.

Tabela 8.1. Kolory informujące o problemach

Kolor	Problem
Czerwony	Błąd składni. Kod nie skompiluje się z powodu naruszenia składniowych wymagań i zasad języka.
Niebieski	Błąd semantyczny. Informuje on o tym, że kompilator nie potrafi w bieżącym kontekście znaleźć użytego typu lub rozpoznać konstrukcji programowej. Niebieskim wężykiem zostanie oznaczona na przykład nazwa typu, który nie jest dostępny w kontekście kompilacji. Najczęściej wskazuje to na literówkę (na przykład niepoprawnie napisaną nazwę klasy).
Purpurowy	Ostrzeżenie. Purpurowy wężyk oznacza, że dany fragment kodu wywołał ostrzeżenie.

Umieszczenie kursora myszy nad wskazówką dotyczącą problemu pozwala wyświetlić komunikat o błędzie lub o ostrzeżeniu, co widać na rysunku 8.4.



Rysunek 8.4. Wskazówki dotyczące problemów w kodzie

Aktywne odnośniki

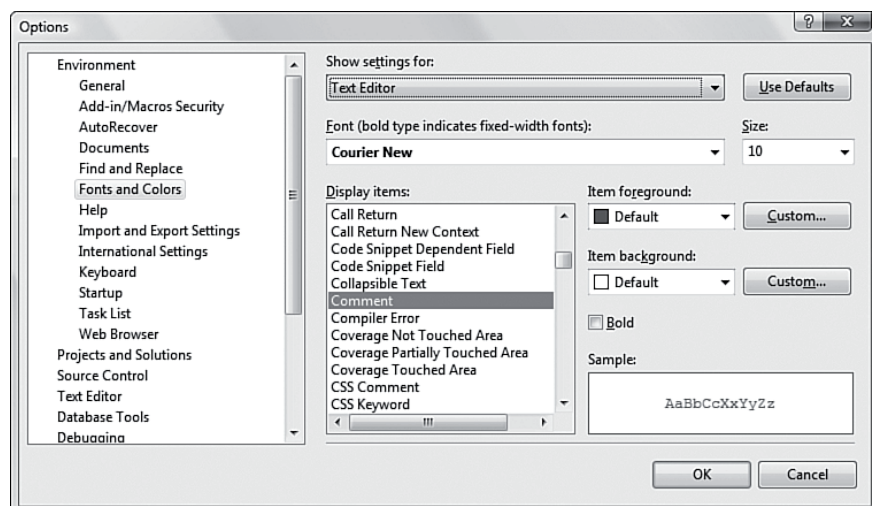
Edytory tekstu obsługują w dokumentach aktywne odnośniki. Kliknięcie odnośnika powoduje otwarcie danego adresu URL w przeglądarce. Jednym z zastosowań tej właściwości jest zagnieżdżanie w komentarzach adresów URL prowadzących do dokumentacji lub innych pomocnych informacji.

Kolorowanie składni

Edytor tekstu potrafi wykrywać różne konstrukcje kodu i oznaczać je, dzięki czemu można je łatwiej zidentyfikować. Na przykład okno edytora kodu domyślnie wyświetla komentarze na zielono. Identyfikatory w kodzie są czarne, słowa kluczowe niebieskie, łańcuchy znaków czerwone i tak dalej.

Liczba różnych elementów, jakie edytor tekstu potrafi wykryć i nadać im odmienny kolor, jest bardzo duża. Edytor rozpoznaje ponad 100 różnych elementów. Programista może dostosować sposób kolorowania każdego z tych typów do własnych preferencji za pomocą węzła *Environments* w oknie dialogowym *Options*. Może lubi używać większej czcionki? Może wyższy kontrast bardziej odpowiada wykonywanym przez programistę zadaniom? A co z umieszczaniem większej ilości kodu na widocznym obszarze ekranu? Jest to tylko kilka przyczyn, które mogą skłaniać programistę do modyfikacji ustawień domyślnych za pomocą wspomnianego okna dialogowego.

Rysunek 8.5 przedstawia okno dialogowe z czcionkami i kolorami. Umożliwia ono określenie koloru tekstu oraz koloru tła zwykłego kodu, kodu HTML, kodu CSS i innych elementów. Można wybrać element z ich listy, a następnie zmienić sposób jego kolorowania przy użyciu list rozwijanych z kolorami tekstu i tła.



Rysunek 8.5. Ustawianie czcionki i koloru

Uwaga

Możliwość kontroli sposobu kolorowania elementów edytora kodu to nie wszystko, co oferuje okno dialogowe widoczne na rysunku 8.5. Za jego pomocą można zmienić schematy kolorów wszystkich okien środowiska Visual Studio. Obiekt wybrany z listy rozwijanej *Show Settings For* pozwala określić modyfikowany fragment środowiska IDE, co pociąga za sobą zmianę elementów widocznych na liście *Display Items*.

Zawsze można użyć przycisku *Use Defaults* (w prawym górnym rogu okna dialogowego) i przywrócić domyślne ustawienia kolorów.

Schematy i nawigacja

Niektóre dokumenty, takie jak pliki z kodem źródłowym i znacznikami, zawierają naturalne relacje nadrzędny-podrzędny między elementami w zakresie organizacji i składni kodu. Na przykład węzły danych XML mogą zawierać inne węzły. Także funkcje i inne konstrukcje języków programowania, takie jak pętle czy bloki try-catch, działają jako kontenery dla innych wierszy kodu. Generowanie schematów (ang. *outlining*) umożliwia utworzenie graficznej reprezentacji relacji nadrzędny-podrzędny.

Schematy kodu

Schematy kodu są tworzone w edytorach kodu. Umożliwiają zwijanie lub rozwijanie obszarów kodu w granicach okna edytora. Na marginesie wyboru widoczne są linie grupujące oraz pola służące do rozwijania i zwijania tekstu. Te pola można kliknąć w celu ukrycia lub wyświetlenia wierszy kodu pogrupowanych w logiczny sposób.

Tworzenie schematów kodu najłatwiej jest zrozumieć na prostym przykładzie. Wróćmy do rysunku 8.1. Widać na nim wyjściowy kod aplikacji konsolowej. Zawiera ona procedurę `Main`, deklarację klasy, deklarację przestrzeni nazw i kilka instrukcji `using`. Grupy schematu kodu widoczne na marginesie wyboru reprezentują graficznie obszary kodu, które mogą zostać zwinięte (ukryte).

Ponieważ deklaracja klasy to logiczny kontener, na marginesie wyboru przy tym wierszu kodu znajduje się pole umożliwiające zwinięcie kodu (pole ze znakiem minus). Między tym polem a końcem kontenera ciągnie się linia (w tym przypadku, ponieważ jest to kod w języku C#, deklaracja klasy kończy się nawiasem klamrowym). Kliknięcie pola zwijania przy deklaracji klasy spowoduje, że Visual Studio ukryje cały jej kod.

Wskazówka



Języki Visual Basic i C# umożliwiają samodzielne tworzenie nazwanych obszarów kodu. Służy do tego specjalne słowo kluczowe. Należy użyć pary `#region` i `#endregion` (`#Region` i `#End Region` w Visual Basic), aby utworzyć własny kontener na kod, który będzie odpowiednio wyświetlany przez mechanizm obsługi schematów kodu. Ponieważ każdy obszar ma nazwę, jest to wygodna technika organizowania i segregowania logicznych fragmentów kodu. Na przykład kod wygenerowany przez okno projektowe formularzy Windows jest automatycznie umieszczany w obszarze o nazwie `Windows Forms Designer generated code`.

Szybki sposób na utworzenie regionu polega na użyciu opcji *Surround With*. W edytorze należy zaznaczyć kod, który ma znaleźć się w nowym obszarze, kliknąć ten fragment prawym przyciskiem myszy, wybrać opcję *Surround With* z menu kontekstowego, a następnie użyć polecenia `#region` (`#Region` w Visual Basic).

Rysunek 8.6 przedstawia okno edytora, w którym kod deklaracji klasy jest ukryty. Warto zauważyć, że w polu zwijania widoczny jest teraz znak plus, co informuje, że kliknięcie go spowoduje ponowne wyświetlenie ukrytego obecnie kodu. Ponadto pierwszy wiersz kodu deklaracji klasy został zmodyfikowany i kończy się polem z trzema kropkami.

Rysunek 8.6.
Zwinięty obszar
schematu

```

Program.cs
HelloWorld.Program
Main(string[] args)
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Text;

namespace HelloWorld
{
    class Program...
}

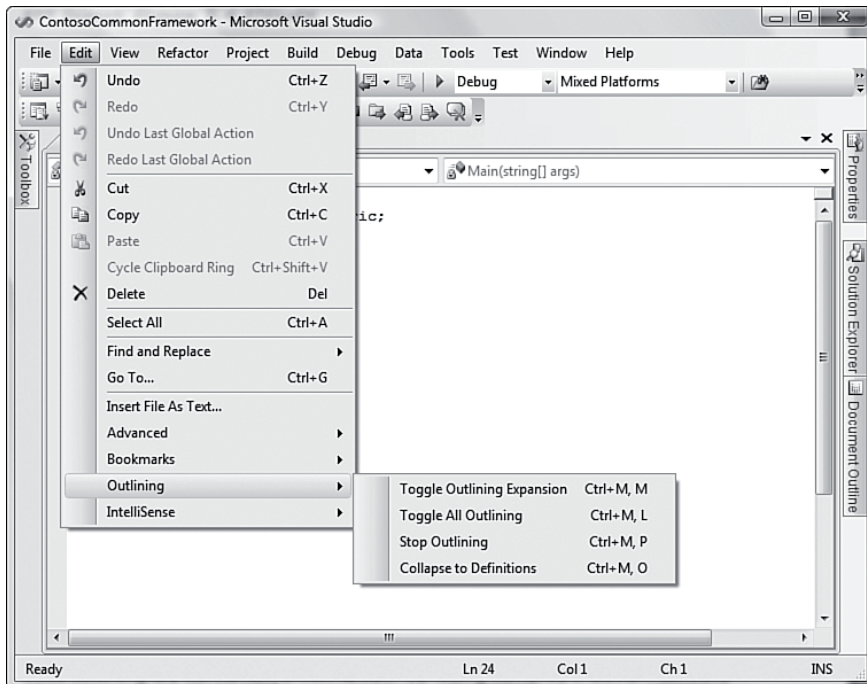
```

Edytor HTML także obsługuje tworzenie podobnych schematów. Elementy HTML można rozwijać i zwijać, aby wyświetlić lub ukryć zawarte w nich obiekty.

Menu Outlining

W menu *Edit/Outlining* dostępnych jest kilka poleceń związanych ze schematami kodu (rysunek 8.7).

- **Toggle Outlining Expansion** — ukrywa lub wyświetla obszar schematu na podstawie bieżącej pozycji kursora w oknie edytora.
- **Toggle All Outlining** — ukrywa lub wyświetla wszystkie obszary schematu w edytorze.
- **Stop Outlining** — wyłącza automatyczne ukrywanie schematów kodu (wszystkie ukryte obszary zostaną rozwinięte). To polecenie jest dostępne tylko po wcześniejszym włączeniu automatycznego generowania schematu.
- **Stop Hiding Current** — usuwa schemat bieżącego obszaru. To polecenie jest dostępne tylko po wcześniejszym wyłączeniu automatycznego generowania schematu.
- **Collapse to Definitions** — ukrywa wszystkie obszary procedur. To polecenie jest przydatne do wyświetlania pojedynczych wierszy kodu dla wszystkich składowych danego typu.
- **Start Automatic Outlining** — włącza generowanie schematu kodu. To polecenie jest dostępne tylko po wcześniejszym wyłączeniu generowania schematu.



Rysunek 8.7. Menu Edit/Outlining

Generowanie schematu kodu to udogodnienie, które umożliwia zmniejszenie widocznej ilości kodu i zwiększenie jego czytelności poprzez ukrycie nieistotnych fragmentów. Dzięki temu można wyświetlać jedynie specyficzne obszary dotyczące wykonywanego zadania.

Wskazówka



Umieszczenie wskaźnika myszy nad polem z trzema kropkami w ukrytym obszarze kodu pozwala wyświetlić zawartość danego obszaru w polu przypominającym okno podpowiedzi. Dzięki temu nie trzeba rozwijać danego obszaru, aby go ponownie wyświetlić.

Nawigowanie po kodzie HTML

Jednym z problemów związanych z dużymi lub złożonymi stronami internetowymi jest nawigowanie po nich. Analiza kodu HTML może być skomplikowana z powodu wielu poziomów i warstw zagnieżdżonych znaczników. Programista może utworzyć stronę zawierającą tabelę w tabeli, która znajduje się w następnej tabeli. Jak jednak ma określić w czasie modyfikowania kodu HTML (w oknie projektowym lub edytorze kodu), nad którym fragmentem tabeli pracuje? Mówiąc inaczej, skąd wiadomo, która część hierarchii znaczników jest aktywna?

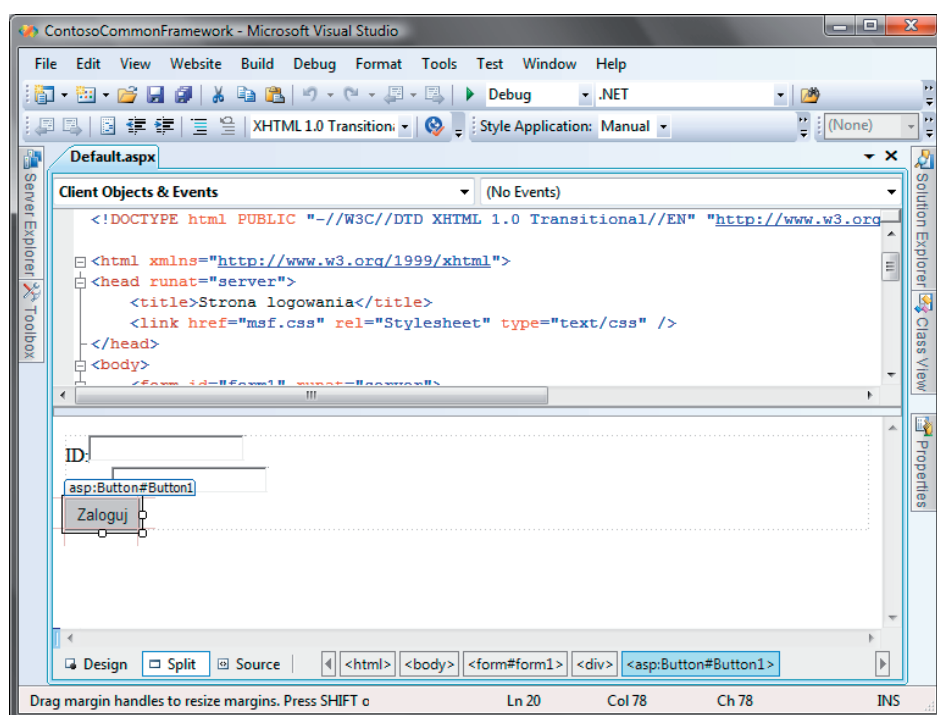
Mechanizm nawigowania po znacznikach

Powyższy problem można rozwiązać za pomocą mechanizmu nawigowania po znacznikach dostępnego w Visual Studio. Do jego obsługi służy szereg przycisków widocznych na dole okna edytora stron internetowych. Te przyciski znajdują się na prawo od zakładek okna projektowego i edytora. Środowisko wyświetla znaczniki (jako przyciski) reprezentujące znaczniki od bieżącego do zewnętrznego. Jeśli ścieżka jest zbyt długa, aby można ją wyświetlić w oknie edytora w całości, jest skracana po stronie znacznika zewnętrznego. Dostępny jest wtedy przycisk, który pozwala przejść w kierunku tego znacznika.

Rysunek 8.8 przedstawia program z rozdziału 6. — stronę HTML służącą do logowania. W czasie modyfikowania przez programistę przycisku OK tej przykładowej strony mechanizm nawigowania wyświetla ścieżkę prowadzącą do zewnętrznego znacznika `<html>`.

Dowolnego przycisku widocznego na pasku nawigacji można użyć do bezpośredniego zaznaczenia zawartości danego znacznika z uwzględnieniem jego samego lub bez niego. Lista rozwijana, wyświetlana w wyniku kliknięcia przycisku znacznika, zawiera opcje umożliwiające wybranie całego znacznika lub tylko jego zawartości. Ta pierwsza opcja powoduje zaznaczenie znacznika wraz z całą jego zawartością. Druga możliwość wiąże się z pominięciem początku i końca znacznika, przez co wybrana jest jedynie jego zawartość.

Jest to doskonały mechanizm do szybkiego poruszania się w górę i w dół dużych drzew znaczników dokumentów HTML.



Rysunek 8.8. Mechanizm nawigowania po znacznikach

Okno Document Outline

Okno *Document Outline* wyświetla drzewo reprezentujące elementy HTML strony. Ten hierarchiczny widok to także doskonałe narzędzie do nawigowania, ponieważ umożliwia szybkie objęcie wzrokiem całej struktury strony internetowej i natychmiastowe przejście do dowolnego elementu.

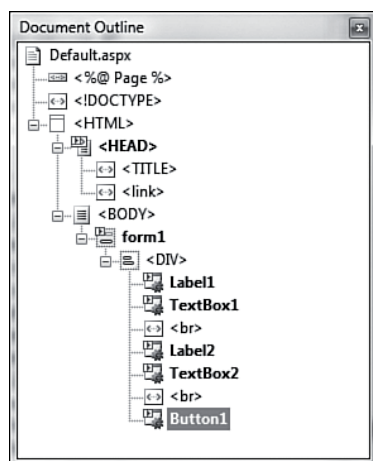
Aby otworzyć okno *Document Outline*, należy wybrać opcję *Document Outline* z menu *View*. Rysunek 8.9 przedstawia przykładowe okno schematu kodu. Widać w nim elementy nagłówka, strony i ciała oraz jednostki ze skryptów i kodu.

Kliknięcie dowolnego elementu powoduje przejście do niego (i zaznaczenie go) w oknie projektowym oraz oczywiście rozwinięcie lub zwiniecie odpowiednich węzłów drzewa, jeśli to konieczne.

Inteligentne znaczniki i operacje

Inteligentne znaczniki i inteligentne operacje (tych pojęć można w zasadzie używać zamiennie) to właściwości związane z menu lub mechanizmem IntelliSense służące do automatycznego konfigurowania często używanych kontrolerek oraz operacji często wykonywanych w IDE. Okna

Rysunek 8.9.
Okno Document
Outline



projektowe i edytory obsługują inteligentne znaczniki w wielu różnych sytuacjach. W poniższych punktach opisujemy kilka sposobów ułatwiania sobie pracy za pomocą inteligentnych znaczników. Zaczniemy od okna projektowego HTML.

Okno projektowe HTML

Po umieszczeniu kontrolki w oknie projektowym HTML pojawia się wyskakująca lista często wykonywanych operacji. Te operacje, nazywane wspólnie **inteligentnymi operacjami**, umożliwiają „ustawienie” danej kontrolki w celu szybkiego skonfigurowania jej do wykonywania odpowiednich zadań.

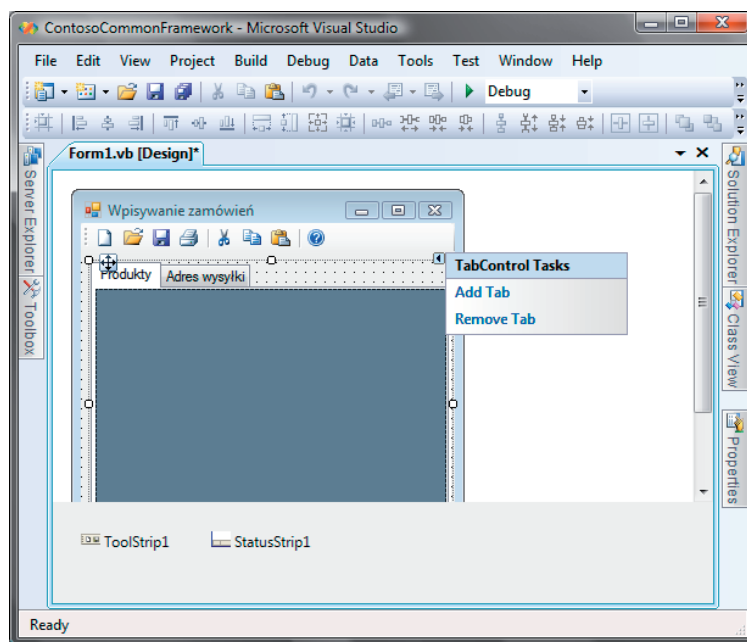
Po przeciągnięciu nowej kontrolki na powierzchnię okna projektowego automatycznie pojawia się wyskakująca lista często wykonywanych operacji. Można użyć jej do szybkiego skonfigurowania właściwości kontrolki, a także operacji często wykonywanych za jej pomocą. Na przykład po dodaniu do strony kontrolki GridView pojawia się lista operacji umożliwiająca szybkie włączenie sortowania, stronicowania i możliwości modyfikowania danych tej kontrolki. W przypadku kontrolki TextBox widoczna jest lista, która pozwala szybko powiązać z nią kontrolkę służącą do sprawdzania poprawności danych.

Także w oknie projektowym formularzy Windows wyświetlane są inteligentne znaczniki.

Okno projektowe formularzy Windows

W oknie projektowym formularzy Windows funkcjonalność inteligentnych znaczników jest taka sama, jednak wyglądają one nieco inaczej. Na krawędzi kontrolki formularza udostępniających takie znaczniki wyświetlane są odpowiednie ikony (zwykle po prawej stronie górnej krawędzi). Kliknięcie takiej ikony powoduje wyświetlenie małej listy rozwijanej z dostępnymi operacjami. Rysunek 8.10 przedstawia działanie inteligentnego znacznika kontrolki TabControl.

Rysunek 8.10.
Inteligentny znacznik
kontrolki TabControl



Edytor kodu

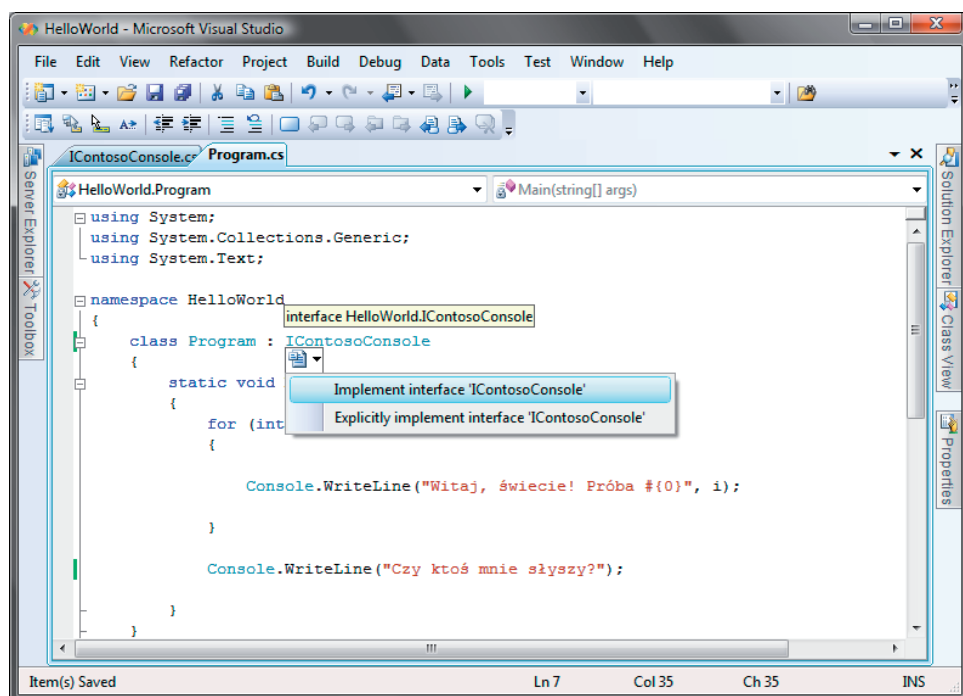
Inteligentne znaczniki pojawiają się także w kodzie, na przykład przy pisaniu interfejsów. Zwykle implementacja interfejsu wymaga napisania dużej ilości kodu, ponieważ trzeba utworzyć składowe odpowiadające wszystkim składowym zdefiniowanym w interfejsie. Inteligentny znacznik pozwala wygenerować je automatycznie w jednym z dwóch trybów nazywania elementów:

- **Explicit naming** — składowym nadawane są nazwy utworzone na podstawie używanego interfejsu.
- **Implicit naming** — nazwy składowych nie są związane z nazwami używanego interfejsu.

Działanie tego inteligentnego znacznika przedstawione jest na rysunku 7.11.

Mechanizm IntelliSense

IntelliSense to nazwa nadana grupie różnych narzędzi pomagających w pisaniu kodu i działających w oknie edytora tekstu. Jedynym zadaniem tego mechanizmu jest pomoc programiście w **szybkim** pisaniu poprawnego składniowo kodu. Ponadto IntelliSense ma udostępniać wystarczająco wiele wskazówek, aby programista mógł pisać kod poprawny w danym **kontekście**, czyli taki, który ma sens przy uwzględnieniu otaczających go wierszy.



Rysunek 8.11. Inteligentny znacznik do implementacji interfejsu

W czasie wpisywania tekstu w edytorze przez programistę IntelliSense działa na zapleczu jako agent odpowiedzialny za: udostępnianie fragmentów kodu pasujących do już wpisanych znaków, wyróżnianie lub wybieranie tych, które są najbardziej prawdopodobne w danym kontekście, a także, jeśli programista wybierze taką opcję, za automatyczne wstawianie fragmentów kodu. Pozwala to zaoszczędzić czas, ponieważ nie trzeba wyszukiwać typów i składowych w dokumentacji. Dalsze oszczędności wynikają z automatycznego wstawiania tekstu, ponieważ programista nie musi samodzielnie wpisywać znaków.

W tym punkcie poświęcamy wiele miejsca na analizę działania IntelliSense w kontekście pisania zwykłego kodu, jednak warto pamiętać, że mechanizm ten obsługuje także dokumenty innych typów, na przykład pliki XML, HTML czy XSLT.

Wskazówka



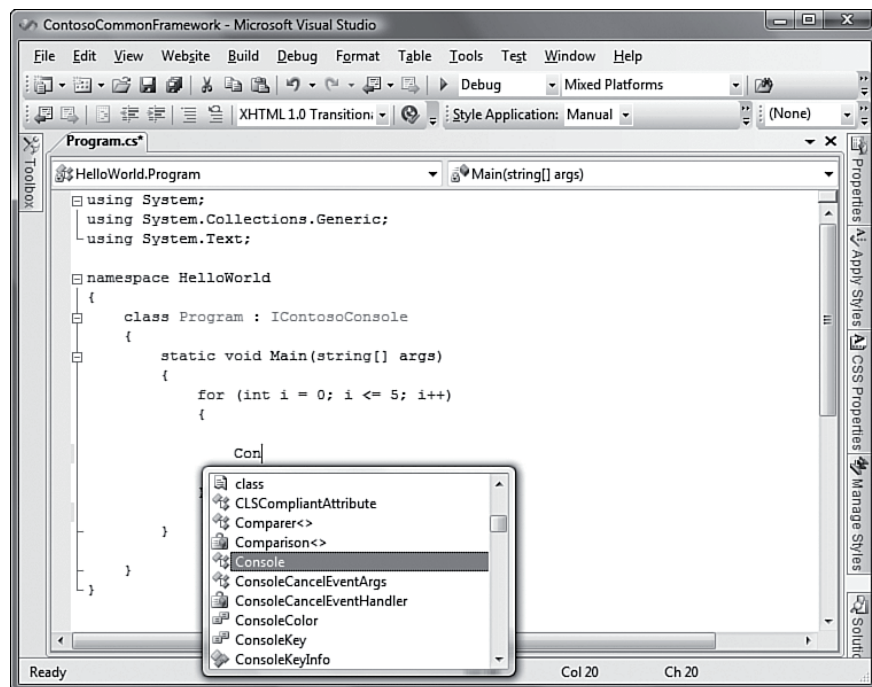
Dołączanie szablonów do dokumentu XML jest przydatne, ponieważ IntelliSense potrafi wykorzystać takie szablony i udostępnić więcej możliwości poprzez funkcję *List Members* (więcej na ten temat w dalszej części rozdziału).

Na działanie IntelliSense składa się wiele odrębnych funkcji, które bezkonfliktowo współpracują ze sobą w **czasie pisania kodu przez programistę**. Można je uruchomić także bezpośrednio z menu *Edit/IntelliSense* lub przy użyciu kombinacji *Ctrl*+spacja. Wiele funkcji można znaleźć także w menu kontekstowym edytorów kodu lub po kliknięciu prawym przyciskiem myszy dowolnego miejsca w oknie edytora. Przyjrzyjmy się tym funkcjom.

Uzupełnianie słów (Complete Word)

Uzupełnianie słów to podstawowa funkcja IntelliSense zapewniająca oszczędność czasu. Kiedy programista wpisze wystarczającą liczbę znaków, aby mechanizm mógł rozpoznać wpisywane słowo, proponowane jest uzupełnienie wpisywanego tekstu. Ta propozycja jest widoczna na liście alternatyw (nazywanej **listą uzupełniania**) i można ją wstawić do kodu za pomocą wciśnięcia pojedynczego klawisza. Stanowi to kontrast z koniecznością samodzielnego uzupełniania słów poprzez wpisywanie wszystkich znaków.

Rysunek 8.12 ilustruje ten proces. Na podstawie kontekstu oraz znaków wpisanych w edytorze IntelliSense wyświetla listę możliwych słów. Najbardziej prawdopodobne uzupełnienie jest wyróżnione, a programista może wybrać dowolną pozycję z listy, posługując się klawiszami strzałek lub myszą. Wciśnięcie klawisza *Tab* powoduje automatyczne wstawienie słowa w edytorze.



Rysunek 8.12. IntelliSense — uzupełnianie słów

Uwaga



Mechanizm uzupełniania słów uwzględnia kontekst kodu w wielu specyficznych sytuacjach. Na przykład w czasie wpisywania przez programistę typu wyjątku w bloku `try-catch` IntelliSense wyświetla na liście jedynie typy wyjątków. Podobnie w czasie wpisywania atrybutów dostępne są wyłącznie atrybuty, a przy implementacji interfejsu widoczne są tylko typy interfejsów. Ta właściwość mechanizmu IntelliSense obsługuje różne rodzaje dokumentów. Oprócz kodu języków C# i Visual Basic uzupełnianie działa także dla innych elementów, takich jak znaczniki HTML, atrybuty stylów CSS, pliki `.config` czy bloki skryptów HTML. Uzupełnianie słów w Visual Basic obejmuje funkcje niedostępne w języku C#. Dostępna jest lista uzupełniania z zakładkami, w której jednak zakładka zawiera najczęściej używane konstrukcje składniowe, a druga — wszystkie możliwe słowa.

W każdym momencie można samodzielnie wywołać mechanizm uzupełniania słów, używając kombinacji klawiszy `Ctrl`+spacja lub `Alt`+strzałka w prawo.

Wskazówka

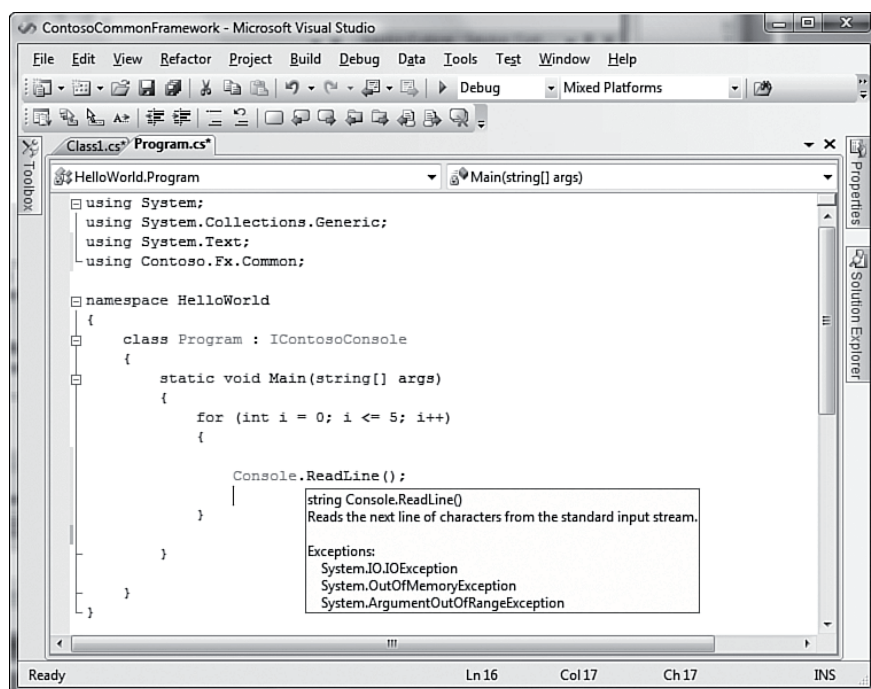


Przytrzymanie klawisza `Ctrl` w czasie wyświetlania listy uzupełniania sprawia, że staje się ona częściowo przezroczysta. Jest to przydatne, jeśli w czasie wybierania elementów z listy programista chce zobaczyć zakryte przez nią wiersze kodu.

Okno z informacjami podręcznymi (Quick Info)

Okno z informacjami podręcznymi wyświetla kompletną deklarację danego fragmentu kodu oraz informacje pomocnicze z nim związane. Aby wyświetlić to okno, należy umieścić wskaźnik myszy nad danym identyfikatorem. Pojawi się wtedy okno wyskakujące z informacjami dostępnymi na jego temat.

Rysunek 8.13 przedstawia okno z informacjami podręcznymi z danymi dotyczącymi funkcji `Console.ReadLine`. Dostępna jest składnia deklaracji tej składowej, jej krótki opis oraz lista klas używanych w niej wyjątków. Opis widoczny w oknie z informacjami podręcznymi środowisko wyświetla także dla kodu napisanego przez programistę. Jeśli ze składową powiązane są komentarze, mechanizm IntelliSense przetworzy je i wyświetli na ich podstawie opisowe informacje.



Rysunek 8.13. IntelliSense — okno Quick Info

Okno z listą składowych (List Members)

Funkcja List Members działa identycznie jak uzupełnianie słów. W przypadku dowolnego typu lub przestrzeni nazw wyświetla ona przewijaną listę zawierającą wszystkie zmienne i funkcje składowe danego typu. Aby zobaczyć działanie tej funkcji, należy wykonać kilka operacji w otwartym oknie edytora kodu:

1. Wpisać nazwę klasy (wciśnięcie kombinacji *Ctrl*+spacja pozwala wyświetlić okno IntelliSense z dostępnymi nazwami klas).
2. Wpisać kropkę. Jest to informacja dla mechanizmu IntelliSense, że programista zakończył wpisywanie nazwy typu i chce przejść do „zasięgu” jego składowych.
3. Wyświetlona zostanie lista poprawnych składowych. W tym momencie można ją samodzielnie przewinąć i wybrać szukaną składową. Jeśli jednak programista wie, jakiej składowej potrzebuje, może wpisywać jej nazwę dopóty, dopóki IntelliSense nie wyświetli jej na podstawie wpisanych znaków.
4. Użyć uzupełniania słów, wciskając klawisz *Tab*, co powoduje automatyczne wstawienie składowej w odpowiednim wierszu kodu (co pozwala zaoszczędzić programiście pisania).

Ta funkcja działa także we współpracy z oknem z informacjami podręcznymi. Po wybraniu danej składowej z ich listy wyświetlane jest okno wyskakujące ze skrótowymi informacjami na temat wybranej składowej.

Uwaga

IntelliSense przechowuje informacje na temat składowych najczęściej wybieranych w oknie z listą składowych i oknie do uzupełniania słów. Dzięki tym informacjom mechanizm nie wyświetla ani nie zaznacza rzadko (jeśli w ogóle) używanych składowych danego typu.

Okno z informacjami o parametrach (Parameter Info)

Okno z informacjami o parametrach, jak sama nazwa wskazuje, służy do interaktywnego wyświetlania wskazówek dotyczących parametrów potrzebnych w wywołaniu danej funkcji. Ta właściwość jest szczególnie przydatna do pisania wywołań funkcji z długimi listami parametrów lub mających wiele przeciążonych wersji.

Okno z informacjami o parametrach jest wyświetlane zawsze, kiedy programista otworzy nawias po nazwie funkcji. Aby zobaczyć działanie tego mechanizmu, należy wykonać następujące operacje:

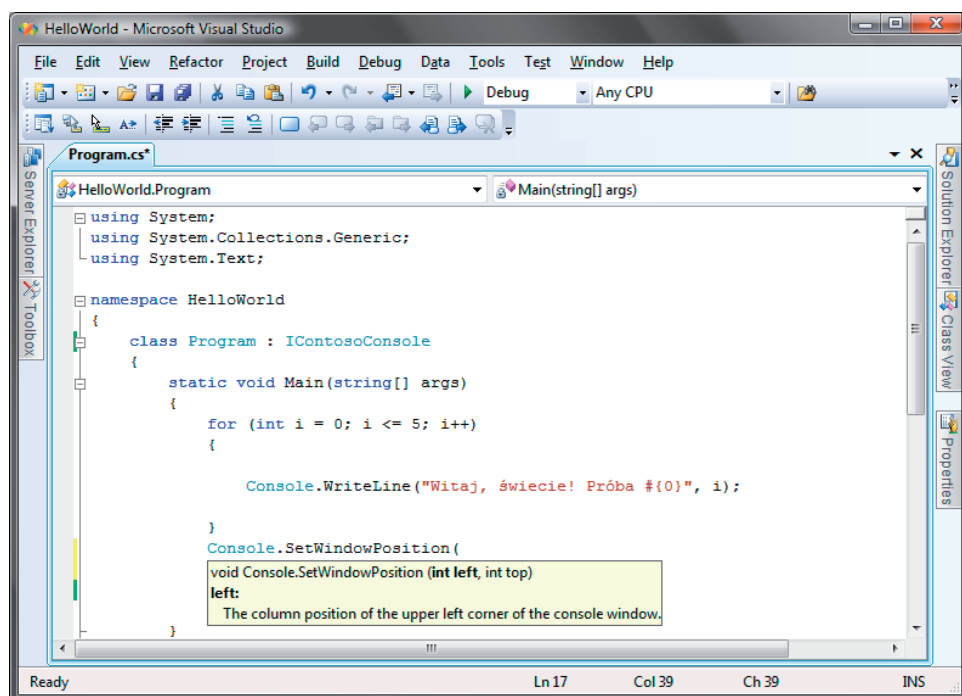
- Wpisać nazwę funkcji.
- Otworzyć nawias.
- Pojawi się okno wyskakujące z sygnaturą funkcji. Jeśli funkcja ma kilka poprawnych sygnatur (na przykład wiele przeciążonych wersji), można wyświetlać je po kolei, używając małych strzałek skierowanych w górę i w dół. Pozwala to wybrać właściwą sygnaturę.
- Po wybraniu odpowiedniej sygnatury można zacząć wpisywanie parametrów, które mają zostać przekazane do funkcji.

W czasie wpisywania parametrów widoczne jest okno wyskakujące z informacjami na ich temat. Prowadzi ono programistę przez listę parametrów, pogrubiając aktualnie wpisywany parametr. Wraz z wyróżnianiem poszczególnych parametrów mechanizm wyświetla ich definicje.

Na rysunku 8.14 programista wpisuje drugi parametr funkcji `SetWindowPosition` obiektu `Console`.

Porządkowanie instrukcji Using

Porządkowanie instrukcji `Using` to funkcja mechanizmu IntelliSense specyficzna dla języka C#. Obejmuje ona dwie odrębne opcje: *Remove Unused Usings* (usuwanie nieużywanych instrukcji `Using`) i *Sort Usings* (sortowanie instrukcji `Using`). Dostępne jest też trzecie polecenie, *Remove and Sort* (usuń i posortuj), które łączy obie wymienione funkcje. Wszystkie trzy instrukcje można wywołać przy użyciu opcji menu *Organize Usings* w menu kontekstowym edytora lub menu *Edit/IntelliSense*.



Rysunek 8.14. IntelliSense — okno z informacjami o parametrach

Funkcja *Remove Unused Usings* to doskonałe narzędzie do porządkowania kodu. Analizuje ono obecną wersję kodu i określa, które instrukcje `using` są potrzebne do kompilacji projektu, a następnie usuwa wszystkie zbędne instrukcje tego rodzaju. Polecenie *Sort* działa w równie prosty sposób — ustawia instrukcje `using` w porządku alfabetycznym według przestrzeni nazw.

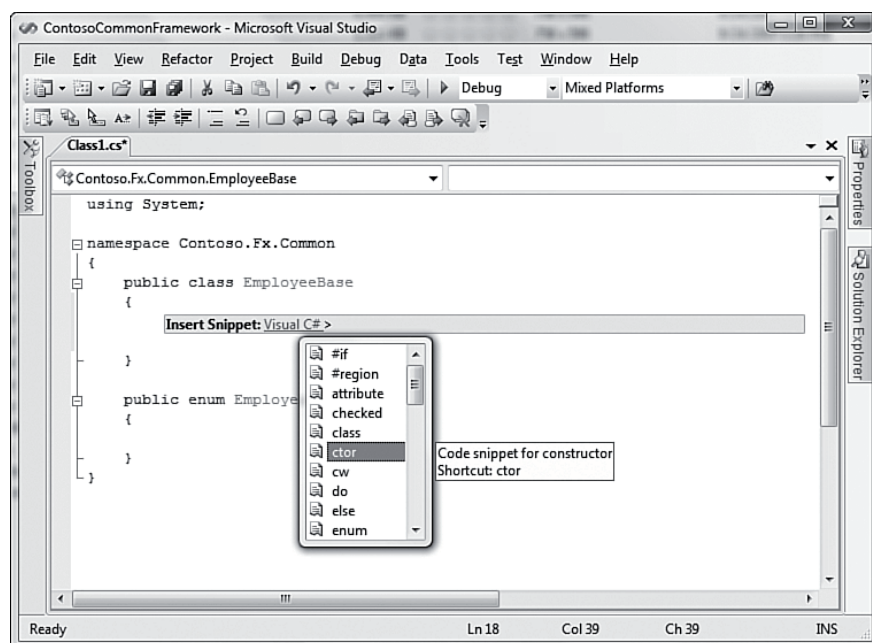
Fragmenty kodu i kod szablonowy

Fragmenty kodu (ang. *snippets*) to wbudowane wiersze kodu, które można wybrać i wstawić w edytorze kodu. Dostęp do każdego fragmentu kodu można uzyskać poprzez jego nazwę, tak zwany **alias**. Fragmenty kodu służą do automatyzacji operacji, które polegają na wpisywaniu powtarzającego się kodu. Można utworzyć własne fragmenty kodu lub używać domyślnej biblioteki standardowych elementów kodu udostępnianej przez Visual Studio.

Mechanizm wstawiania fragmentów kodu

Fragment kodu można wstawić klikając prawym przyciskiem myszy miejsce przeznaczone na ten kod, a następnie wybierając opcję *Insert Snippet* z menu podręcznego. W wyniku tej operacji środowisko otworzy okno do wstawiania fragmentów kodu, będące listą rozwijaną (lub grupą takich list) działającą podobnie do okna służącego do uzupełniania słów udostępnianego przez IntelliSense. Każdy element tej listy odpowiada fragmentowi kodu reprezentowanemu przez alias. Wybranie aliasu pozwala dodać fragment kodu do aktywnego dokumentu.

Fragmenty kodu są pogrupowane, co ułatwia wyszukiwanie potrzebnych jednostek. Na przykład aby wstawić konstruktor w klasie języka C#, należy kliknąć prawym przyciskiem myszy definicję klasy, wybrać opcję *Visual C#* z listy kategorii, a następnie użyć opcji *ctor*. Rysunek 8.15 przedstawia jeden z etapów tego procesu. Warto zauważyć, że kiedy programista wybierze kategorię fragmentów kodu, środowisko wyświetla w edytorze kodu miejsce na instrukcję, co pomaga tworzyć łańcuchy poleceń.



Rysunek 8.15. Fragment kodu ctor w języku C#

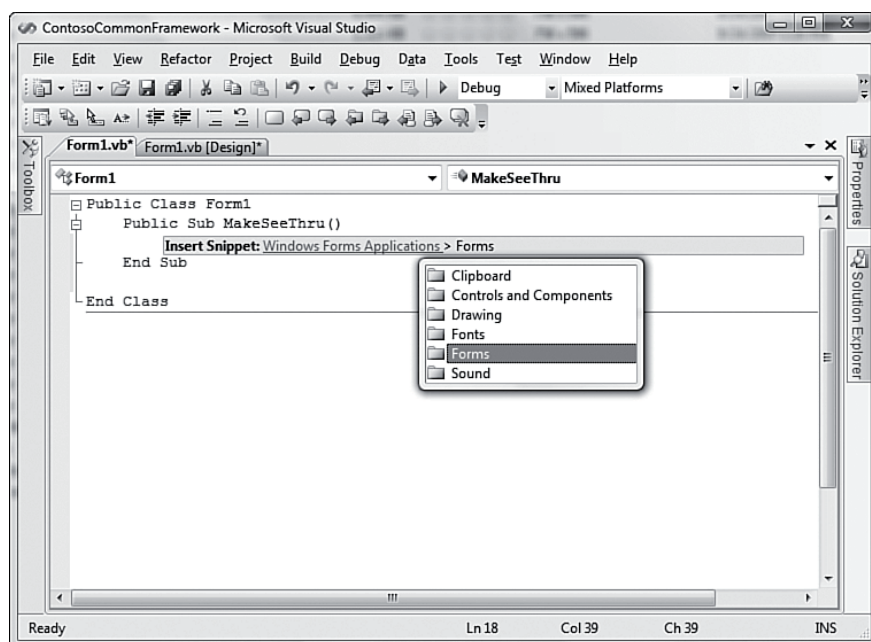
Wciąż trzeba napisać sensowny kod ciała konstruktora. Jednak dzięki tym fragmentom można wyeliminować konieczność żmudnego pisania kodu, którego wymyślenie nie wymaga zbyt wielu intelektualnych koni mechanicznych.

Rysunek 8.16 przedstawia ten sam proces w oknie z kodem Visual Basic. Operacja ta przebiega w niemal identyczny sposób jak w języku C#, a jedyna różnica polega na tym, że w Visual Basic podział fragmentów kodu na kategorie jest bogatszy.

Wskazówka



Szybki, alternatywny sposób wyświetlania okna do wstawiania fragmentów kodu polega na wpisaniu znaku zapytania i wciśnięciu klawisza *Tab*. Ta technika działa jedynie w plikach z kodem Visual Basic.



Rysunek 8.16. Fragmenty kodu w języku Visual Basic

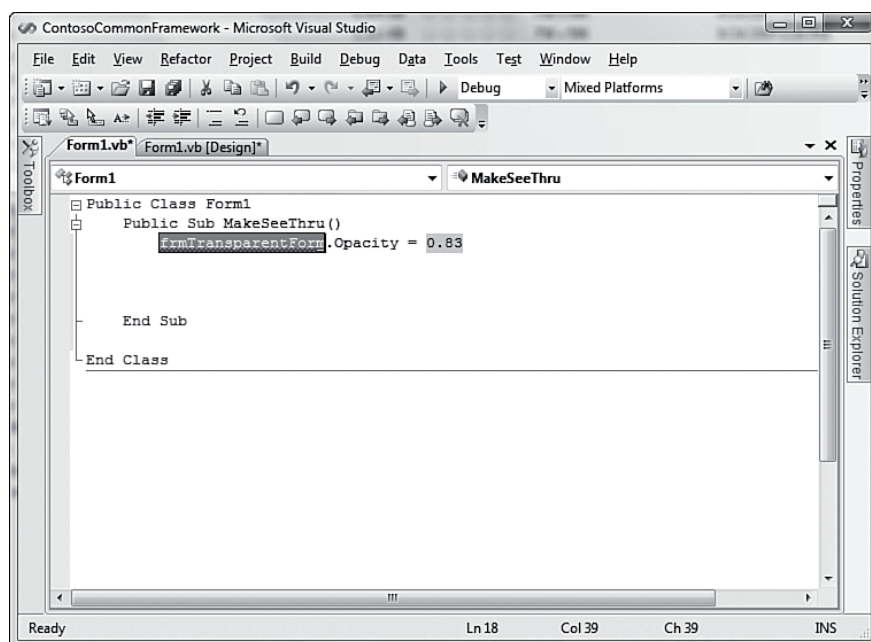
Edytor języka Visual Basic działa nieco inaczej od edytora języka C# po rozwinięciu fragmentu kodu w oknie. Rysunek 8.17 przedstawia efekt przejścia przez kilka kategorii i wybrania fragmentu *Create Transparent Windows Form*. Warto zauważyć, że mechanizm wstawiania umieścił szablonowy fragment w kodzie Visual Basic, jednak nie był wystarczająco inteligentny (przynajmniej w tym przypadku), aby domyślić się nazwy przezroczystego formularza.

Jako nazwa formularza we fragmencie kodu podawany jest domyślny, fikcyjny tekst, który zostaje automatycznie wyróżniony. Wystarczy zacząć wpisywać odpowiednią nazwę, a domyślna zostanie zastąpiona. Także wartość właściwości określającej przezroczystość jest fikcyjna i można ją szybko zastąpić poprawną liczbą.

Wskazówka



Fragmenty kodu mogą mieć kilka miejsc na wpisanie danych, które programista może chcieć zmienić (i prawdopodobnie powinien to zrobić). Można przechodzić między tymi miejscami za pomocą klawisza *Tab*. Kiedy miejsce na dane jest wyróżnione (na niebiesko), można zacząć wpisywanie danych, aby zastąpić domyślną składnię wartościami mającymi sens w danym kontekście.



Rysunek 8.17. Fragment kodu do obsługi przezroczystości formularza

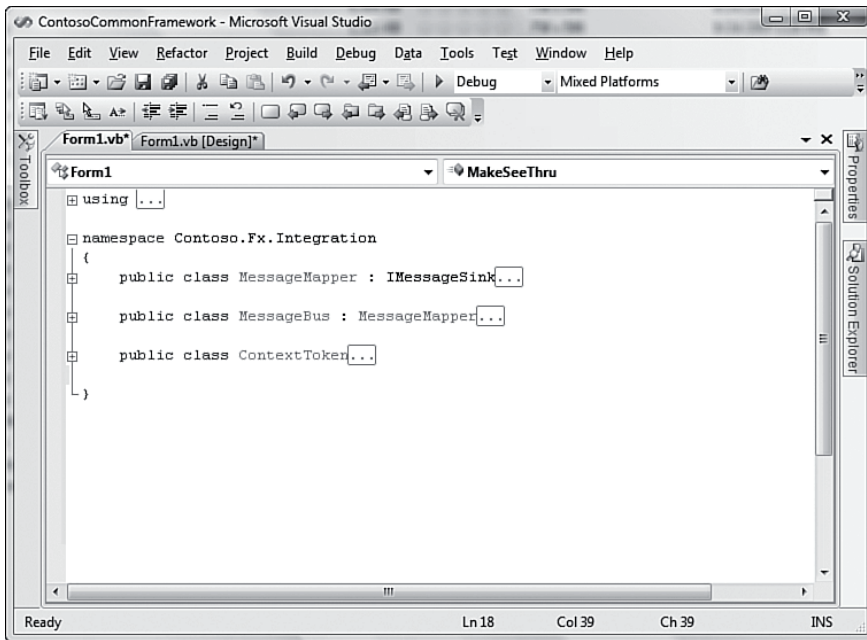
Otoczanie kodu fragmentami

Dokumenty języków C# i XML obsługują dodatkowo styl fragmentów kodu, o którym warto wspomnieć. Są to otaczające fragmenty kodu (opcja *Surround With*). Te fragmenty działają podobnie jak pozostałe (są to po prostu wbudowane wiersze kodu), jednak różnią się sposobem wstawiania.

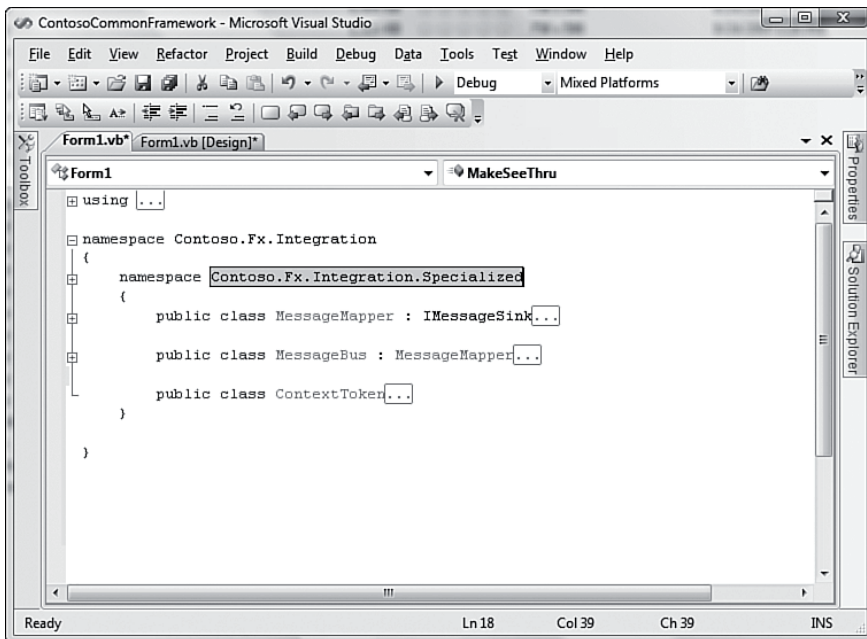
Używając otaczających fragmentów, można otoczyć kod zaznaczony w edytorze tekstu wybranym fragmentem. Na przykład programista może chcieć umieścić kilka deklaracji klas w jednej przestrzeni nazw. Dzięki otaczającym fragmentom wymaga to tylko dwóch operacji: wyróżnienia definicji klas i uruchomienia mechanizmu wstawiania. Tym razem zamiast wybierać opcję *Insert Snippet* z menu podręcznego, należy wybrać opcję *Surround With*. Wstawianie działa tak samo, jednak tym razem fragment kodu (tu jest to przestrzeń nazw) jest dodawany w odmienny sposób. Warto porównać kod przed i po wstawieniu tekstu (rysunki 8.18 i 8.19). Programista może umieścić definicje klas w nowej przestrzeni nazw zagnieżdżonej w innej przestrzeni za pomocą kilku kliknięć myszą.

Tworzenie własnych fragmentów kodu

Ponieważ fragmenty kodu są przechowywane w plikach XML, można łatwo utworzyć własne wersje. Kluczem do tego jest zrozumienie szablonu XML definiującego fragment kodu, a najlepiej zrobić to, analizując źródłowe dane XML kilku wbudowanych fragmentów dostępnych w IDE.



Rysunek 8.18. Przed wstawieniem otaczającego fragmentu kodu



Rysunek 8.19. Po wstawieniu otaczającego fragmentu kodu

Fragmenty kodu są przechowywane w plikach w specyficznych dla języka podkatalogach katalogu, w którym zainstalowane jest środowisko Visual Studio. Na przykład fragmenty kodu języka Visual Studio znajdują się domyślnie w podkatalogach katalogu *C:\Program Files\Microsoft Visual Studio 9.0\Vb\Snippets*. Choć pliki z fragmentami kodu mają format XML, ich rozszerzenie to *.Snippet*.

Format XML fragmentów kodu

Listing 8.1 przedstawia kod XML fragmentu kodu konstruktora języka C#.

Listing 8.1. Fragment kodu generujący konstruktor języka C#

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>

<CodeSnippets
xmlns="http://schemas.microsoft.com/VisualStudio/2005/CodeSnippet">

  <CodeSnippet Format="1.0.0">
    <Header>
      <Title>ctor</Title>
      <Shortcut>ctor</Shortcut>
      <Description>Code snippet for constructor</Description>
      <Author>Microsoft Corporation</Author>
      <SnippetTypes>
        <SnippetType>Expansion</SnippetType>
      </SnippetTypes>
    </Header>
    <Snippet>
      <Declarations>
        <Literal Editable="false">
          <ID>classname</ID>
          <ToolTip>Class name</ToolTip>
          <Function>ClassName()</Function>
          <Default>ClassNamePlaceholder</Default>
        </Literal>
      </Declarations>
      <Code Language="csharp"><![CDATA[public $classname$ ()
{
  $end$
}]]>
    </Code>
  </Snippet>
</CodeSnippet>
</CodeSnippets>
```

Podstawowa struktura deklaracji powyższego fragmentu kodu jest opisana w tabeli 8.2. Bardziej wyczerpujący opis szablonów można znaleźć w systemie pomocy MSDN Visual Studio, w węźle *Integrated Development Environment for Visual Studio/Reference/XML Schema References/Code Snippets Schema Reference*.

Najważniejsze w pisaniu fragmentów kodu jest to, aby zrozumieć, jak działa zastępowanie literałów i zmiennych. Załóżmy, że programista chce utworzyć fragment kodu języka C# wyświetlający

Tabela 8.2. Opisy węzłów XML używanych w plikach z fragmentami kodu

Węzeł XML	Opis
<CodeSnippets>	Element nadrzędny dla wszystkich informacji o fragmentach kodu. Określona jest w nim przestrzeń nazw języka XML służąca do definiowania fragmentów kodu w Visual Studio 2008.
<CodeSnippet>	Główny element danego fragmentu kodu. Ten znacznik określa informacje o formacie fragmentu (w przypadku pierwszego wydania Visual Studio 2008 powinna to być wersja 1.0.0). Choć w jednym elemencie <CodeSnippets> można umieścić wiele elementów CodeSnippet, zwykle w każdym pliku znajduje się tylko jeden fragment kodu.
<Header>	Kontener na metadane opisujące dany fragment kodu.
<Title>	Tytuł fragmentu kodu.
<Shortcut>	Zwykle ta sama wartość, co w tytule. Tekst tego elementu pojawia się na liście rozwijanej z fragmentami kodu.
<Description>	Opis fragmentu kodu.
<Author>	Autor fragmentu kodu.
<SnippetTypes>	Element nadrzędny przechowujący elementy opisujące typ fragmentu kodu.
<SnippetType>	Typ fragmentu kodu: Expansion, Refactoring lub Surrounds With. Nie można tworzyć niestandardowych fragmentów. Ta właściwość informuje Visual Studio o tym, w którym miejscu okna edytora należy wstawić dany fragment kodu. Fragmenty typu Expansion są wstawiane tam, gdzie znajduje się kursor. Fragmenty Surrounds With środowisko wstawia przed i po kodzie określonym przez bieżącą pozycję kursora lub zaznaczenia.
<Snippet>	Główny element zawierający kod fragmentu.
<Declarations>	Główny element literałów i obiektów używanych przez fragment kodu.
<Literal>	łańcuch znaków, którego wartość można określić w procesie dodawania fragmentu kodu. Atrybut Editable tego znacznika określa, czy literał jest statyczny, czy też można go modyfikować. Fragment kodu ctor nie zawiera literałów, które można zmieniać. Warto porównać go z fragmentem służącym do ustawiania przezroczystości, który w czasie wstawiania umożliwia ustawienie nazwy formularza.
<ID>	Niepowtarzalny identyfikator literału.
<ToolTip>	Podpowiedź wyświetlana w momencie umieszczenia kursora nad literałem.
<Function>	Nazwa funkcji (opis w tabeli 8.3) wywoływanej w momencie, kiedy literał stanie się aktywny. Funkcji można używać tylko we fragmentach kodu języka C#.
<Default>	Domyślny literał wstawiany w edytorze.
<Code>	Element zawierający wstawiany kod.

prosty komentarz. Ten komentarz ma informować, że klasa została oceniona i zaakceptowana w procesie analizy kodu. Inaczej mówiąc, fragment ma umożliwić dodawanie komentarzy podobnych do poniższego:


```
// Analiza kodu ContextToken.
// Recenzent: Lars Powers

// Data: 1/1/2006
// Stan: Zatwierdzono
```

W tym fragmencie kodu cztery literały należy traktować jako zmienne. Mogą się one zmieniać za każdym razem, kiedy programista użyje tego fragmentu kodu. Są to: nazwa klasy, imię i nazwisko recenzenta, data oraz informacje o stanie. Można zadeklarować te elementy w sekcji `Declarations`:

```
<Declarations>
  <Literal Editable="False">
    <ID>classname</ID>
    <ToolTip>Nazwa sprawdzanej klasy/typu</ToolTip>
    <Function>ClassName()</Function>
    <Default>TuNazwaKlasy</Default>
  </Literal>
  <Literal Editable="True">
    <ID>reviewer</ID>
    <ToolTip>Imię i nazwisko recenzenta</ToolTip>
    <Default>ImięINazwiskoRecenzenta</Default>
  </Literal>
  <Literal Editable="True">
    <ID>currdate</ID>
    <ToolTip>Data sprawdzania</ToolTip>
    <Default>DataSprawdzania</Default>
  </Literal>
  <Literal Editable="True">
    <ID>approval</ID>
    <ToolTip>Zamien na "Zatwierdzono" lub "Odrzucono"</ToolTip>
    <Default>Zatwierdzono</Default>
  </Literal>
</Declarations>
```

Warto zwrócić uwagę, że powyższy kod wywołuje funkcję, która określa nazwę klasy we fragmencie kodu. Takie funkcje są dostępne jedynie w języku C# (a ich podzbiór — także w J#). Ich dokumentacja znajduje się w tabeli 8.3. W przypadku pozostałych literałów to programista musi podać w odpowiednich miejscach poprawne wartości.

Należy także udostępnić pewne podstawowe informacje nagłówkowe:

```
<Header>
  <Title>recenzja</Title>
  <Shortcut>recenzja</Shortcut>
  <Description>Komentarze dotyczące recenzji kodu</Description>
  <Author>L. Powers</Author>
  <SnippetTypes>
    <SnippetType>Expansion</SnippetType>
  </SnippetTypes>
</Header>
<Snippet>
```

Tabela 8.3. Funkcje dostępne w fragmentach kodu

Funkcja	Opis
GenerateSwitchCases(<i>literalwyliczenia</i>)	Tworzy składnię instrukcji switch obejmującą instrukcje case dla wszystkich wartości zdefiniowanych w wyliczeniu <i>literalwyliczenia</i> (C# i J#).
ClassName()	Wstawia nazwę klasy zawierającej dany fragment kodu (C# i J#).
SimpleTypeName(<i>nazwatypu</i>)	Pobiera nazwę typu określonego za pomocą literału <i>nazwatypu</i> i zwraca najkrótszą możliwą nazwę, uwzględniając instrukcje using obowiązujące w bieżącym bloku kodu. Na przykład wywołanie SimpleTypeName ↳ (System.Exception) zwróci Exception, jeśli w pliku znajduje się instrukcja using System (C#).
CallBase(<i>parametr</i>)	Przydatna przy tworzeniu szkieletów składowych, które używają typu bazowego lub zwracają go. Jeśli jako parametr podana jest wartość get, set lub method, wywołany zostanie dany akcesor lub metoda klasy bazowej (C#).

Teraz fragment kodu jest składniowo kompletny. Choć powyższy fragment dodaje komentarze, taki sam proces prowadzi do tworzenia fragmentów generujących kod, które mają taką samą strukturę. Jeśli programista chciałby napisać otaczający fragment kodu, powinien zmienić wartość elementu <SnippetType> na Surrounds With.

Teraz trzeba poinformować o nowym fragmencie środowisko Visual Studio.

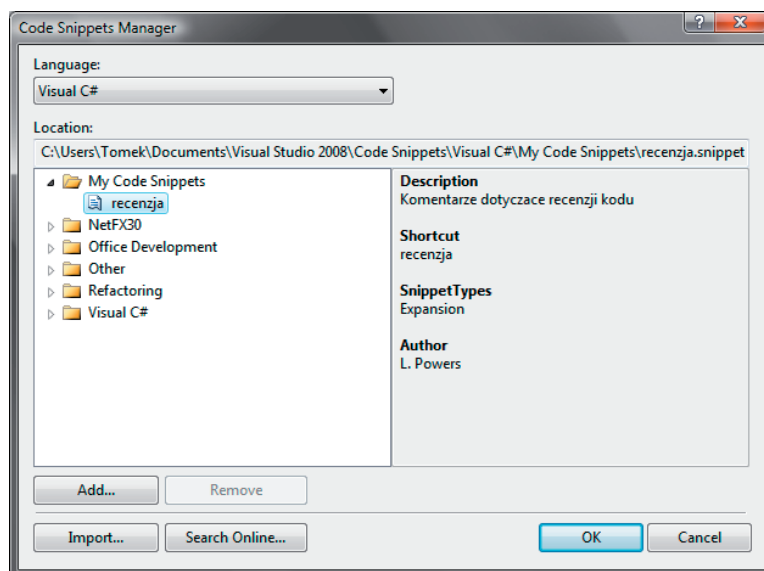
Dodawanie fragmentów kodu do środowiska Visual Studio

Można użyć edytora XML środowiska Visual Studio w celu utworzenia dokumentu XML i zapisania go w katalogu. Dużą zaletą takiego podejścia jest możliwość wykorzystania mechanizmu IntelliSense wraz z szablonem XML fragmentów kodu. Pomaga to wpisywać nazwy elementów i określać relacje między nimi. Instalator środowiska Visual Studio tworzy domyślny katalog przeznaczony na niestandardowe fragmenty kodu. Znajduje się on w katalogu *Moje dokumenty*: \Moje dokumenty\Visual Studio 2008\Code Snippets\VC#\My Code Snippets. Visual Studio automatycznie udostępnia fragmenty kodu opisane w szablonach XML umieszczonych w tym katalogu.

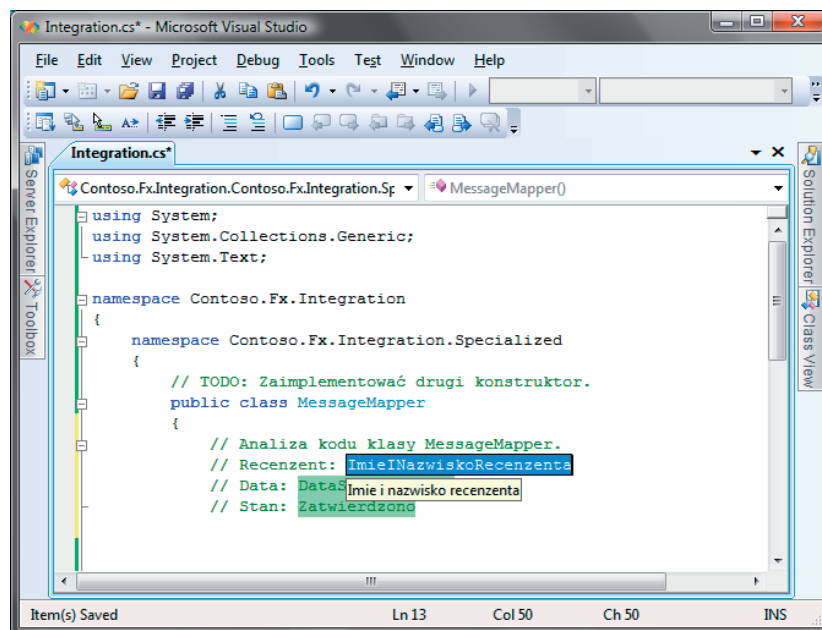
Okno dialogowe *Code Snippets Manager* to główne narzędzie do przeglądania dostępnych fragmentów kodu, dodawania nowych i usuwania istniejących (rysunek 8.20). Jak widać na rysunku, fragment kodu dodający informacje o recenzjach jest widoczny w katalogu *My Code Snippets*.

Można także dodać inne okna oprócz tych standardowych. W tym celu należy kliknąć przycisk *Add*, co pozwala dodać nowe katalogi, w których Visual Studio będzie szukać wyświetlanych fragmentów kodu.

Rysunek 8.20.
Okno Code Snippets Manager



Rysunek 8.21 przedstawia wynik dodania nowego fragmentu kodu.



Rysunek 8.21. Wynik dodania nowego fragmentu kodu

Wskazówka



Fragmenty kodu można przeglądać i udostępniać także przez sieć (informacje o społeczności internetowej znajdują się w rozdziale 7., „Społeczność .NET: wykorzystanie i tworzenie współdzielonego kodu”). Doskonałym sposobem na lepsze zrozumienie struktury i działania fragmentów kodu jest zapoznanie się z plikami fragmentów dostępnych w Visual Studio, a także plikami utworzonymi przez społeczność programistów.

Fragmenty kodu w oknie narzędzi

Choć ta możliwość technicznie nie jest częścią oficjalnej technologii obsługi fragmentów kodu środowiska Visual Studio, można dodawać takie fragmenty także do okna narzędzi. Najpierw należy zaznaczyć tekst w edytorze, a potem upuścić go w oknie narzędzi. Następnie można wykończyć dany fragment w dowolnym momencie, przeciągając go z okna narzędzi na otwarte okno edytora.

Dopasowywanie nawiasów

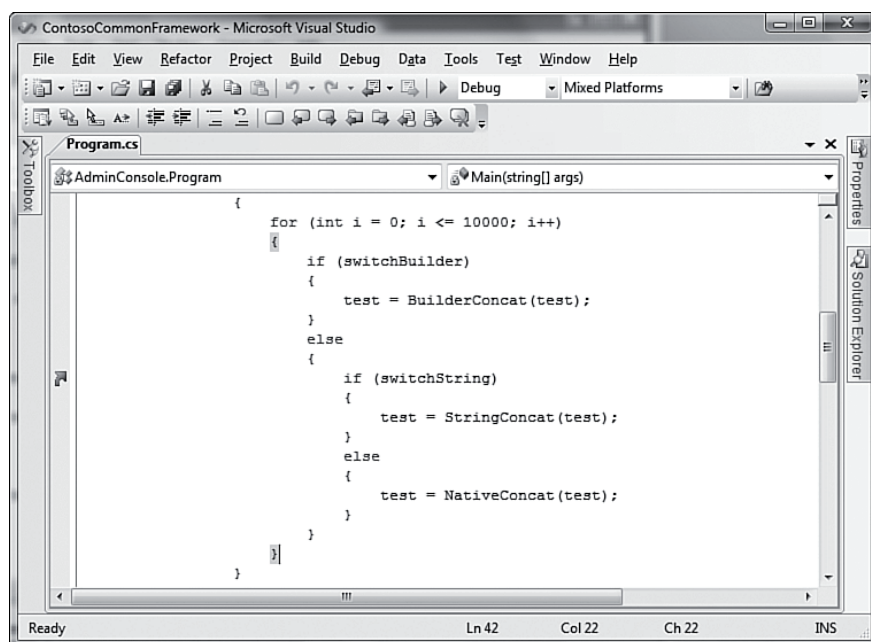
W językach programowania stosowane są nawiasy, nawiasy klamrowe, nawiasy ostre i inne ograniczniki, które obejmują argumenty funkcji, wyznaczają kolejność wykonywania funkcji matematycznych czy zawierają kod ciała funkcji. Wykrycie braku pasującego ogranicznika (czyli sytuacja, w której w kodzie jest więcej otwierających nawiasów niż zamykających) może być trudne, zwłaszcza w przypadku kodu z wieloma poziomami zagnieżdżenia.

Dopasowywanie nawiasów dotyczy graficznych wskazówek, za pomocą których edytor kodu informuje programistę o pasujących ogranicznikach. Gdy programista pisze kod w edytorze, za każdym razem, kiedy doda zamykający ogranicznik, środowisko na krótko wyróżnia oba nawiasy. Na rysunku 8.22 mechanizm dopasowywania nawiasów pomaga określić pasujące do siebie ograniczniki wewnętrznej pętli for.

Wskazówka



Można także uruchomić dopasowywanie nawiasów, umieszczając kursor bezpośrednio po lewej stronie otwierającego ogranicznika lub po prawej stronie zamykającego. Jeśli programista przegląda procedurę pełną nawiasów i nawiasów klamrowych, może szybko wykryć pasujące pary, umieszczając kursor obok różnych ograniczników.



Rysunek 8.22. Dopasowywanie nawiasów

Choć ta właściwość nazywana jest dopasowywaniem nawiasów, obsługuje różne rodzaje ograniczników:

- Nawiasy — ().
- Nawiasy kwadratowe i ostre — [], <>.
- Cudzysłowy — "".
- Nawiasy klamrowe — {}.

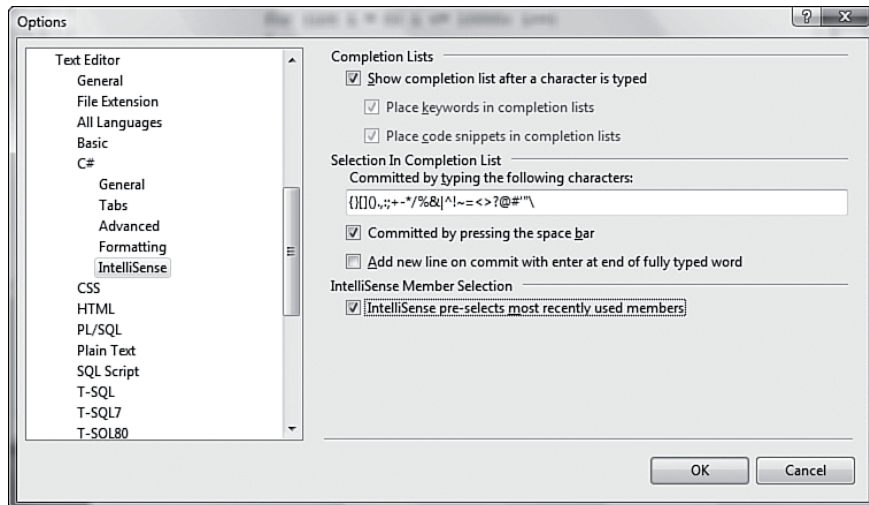
W języku C# dopasowywanie nawiasów obsługuje także następujące pary słów kluczowych (służą one do ograniczania bloków kodu za pomocą słów kluczowych):

- #region, #endregion.
- #if, #else, #endif.
- case, break.
- default, break.
- for, break, continue.
- if, else.
- while, break, continue.

Dostosowywanie mechanizmu IntelliSense do własnych potrzeb

Niektóre właściwości IntelliSense można dostosować do własnych potrzeb za pomocą okna dialogowego *Options* środowiska Visual Studio. Te modyfikacje dotyczą poszczególnych języków. Po otwarciu okna dialogowego *Options* (z menu *Tools*) i przejściu do węzła *Text Editor* widoczne są opcje mechanizmu IntelliSense w mylący sposób rozproszone między strony *General* i *IntelliSense*.

Rysunek 8.23 przedstawia stronę *IntelliSense* okna dialogowego *Options* z opcjami dla języka C#.



Rysunek 8.23. Opcje mechanizmu IntelliSense

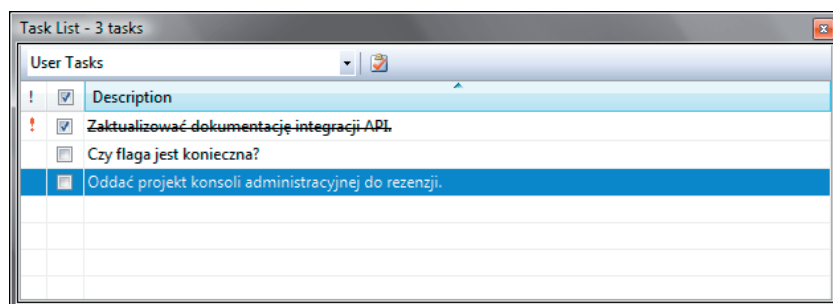
Sekcja *Completion Lists* w tym oknie dotyczy wszelkich właściwości mechanizmu IntelliSense, które obsługują automatyczne uzupełnianie kodu (na przykład wybierania składowych i listy do uzupełniania słów). W tabeli 8.4 opisane są opcje dostępne w tym oknie dialogowym.

Okno Task List

Lista w oknie *Task List* to zintegrowana lista zadań do wykonania. Obejmuje ona wszystkie elementy, które z jakiegoś powodu wymagają uwagi lub kontroli. Okno *Task List* wyświetla tę listę i pozwala wchodzić z nią w interakcje. Aby wyświetlić to okno, należy otworzyć menu *View* i wybrać opcję *Task List*. Rysunek 8.24 przedstawia okno *Task List* wyświetlające kilka zadań. Te zadania mogą należeć do jednej z trzech kategorii: zadania związane z komentarzami, zadania związane ze skrótami i zadania użytkownika. Jednocześnie można wyświetlać zadania z tylko jednej kategorii.

Tabela 8.4. Opcje mechanizmu IntelliSense

Opcja	Działanie
<i>Show Completion List After a Character Is Typed</i>	Zaznaczenie tego pola powoduje, że funkcja uzupełniania słów jest automatycznie uruchamiana po wpisaniu znaku w oknie edytora.
<i>Place Keywords in Completion Lists</i>	Jeśli to pole jest zaznaczone, na liście uzupełniania widoczne będą słowa kluczowe danego języka. Na przykład w języku C# na tej liście znajdują się słowa kluczowe <code>class</code> czy <code>string</code> .
<i>Place Code Snippets in Completion Lists</i>	Zaznaczenie tego pola powoduje dodanie aliasów fragmentów kodu do wyświetlanych list uzupełniania.
<i>Committed by Typing the Following Characters</i>	To pole zawiera znaki, które powodują uzupełnienie tekstu przez mechanizm IntelliSense. Inaczej mówiąc, wpisanie dowolnego ze znaków z tego pola tekstowego w czasie, kiedy widoczna jest lista uzupełniania, powoduje wstawienie bieżącego wyboru w oknie edytora.
<i>Committed by Pressing the Space Bar</i>	Jeśli to pole jest zaznaczone, wciśnięcie spacji powoduje wstawienie bieżącego wyboru.
<i>Add New Line on Commit with Enter at End of Fully Typed Word</i>	Zaznaczenie tego pola powoduje przesunięcie kursora do następnego wiersza po wpisaniu całego słowa w polu listy IntelliSense. Jest to przydatne wtedy, jeśli po danych słowach kluczowych zwykle nie występuje w wierszu dalszy kod.
<i>IntelliSense Pre-selects Most Recently Used Members</i>	Jeśli to pole jest zaznaczone, IntelliSense będzie przechowywać listę najczęściej używanych składowych poszczególnych typów i korzystać z niej. Ta lista służy do wybierania domyślnych składowych na liście uzupełniania.



Rysunek 8.24. Okno Task List

Lista rozwijana widoczna u góry okna *Task List* pozwala określić kategorię wyświetlanych zadań. Każda kategoria wiąże się z nieco innymi kolumnami, choć kolumny *Priority* i *Description* są widoczne w każdym przypadku. Na przykład zadania użytkownika i związane ze skrótami udostępniają pole wyboru, które służy do zaznaczania zakończonych zadań, a zadaniom związanym ze skrótami i komentarzami towarzyszą nazwa pliku i numer wiersza.

Można posortować zadania według dowolnej kolumny listy. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy nagłówka kolumny powoduje wyświetlenie menu podręcznego umożliwiającego zmianę sposobu sortowania, a także wybór wyświetlanych kolumn z listy wszystkich obsługiwanych.

Zadania związane z komentarzami

Zadania związane z komentarzami są tworzone w kodzie źródłowym. Umieszczenie komentarza ze specjalnym literałem (znacznikiem) powoduje dodanie go przez Visual Studio do listy zadań związanych z komentarzami. W Visual Studio dostępne są trzy takie znaczniki: HACK, TODO i UNDONE. Aby wyświetlić je w oknie zadań, należy zaznaczyć opcję *Comments* na liście rozwijanej w górnej części listy zadań.

Na przykład poniższy kod języka C# powoduje dodanie do listy czterech różnych zadań związanych z komentarzami:

```
namespace Contoso.Fx.Integration.Specialized
{
    //TODO: Zaimplementować drugi konstruktor
    public class MessageMapper : IMessageSink
    {
        public MessageMapper()
        {
        }
    }

    //TODO: Sprawdzić implementację interfejsu IMap
    public class MessageBus : MessageMapper
    {
        public MessageBus()
        {
            //UNDONE: Konstruktor MessageBus
        }
    }

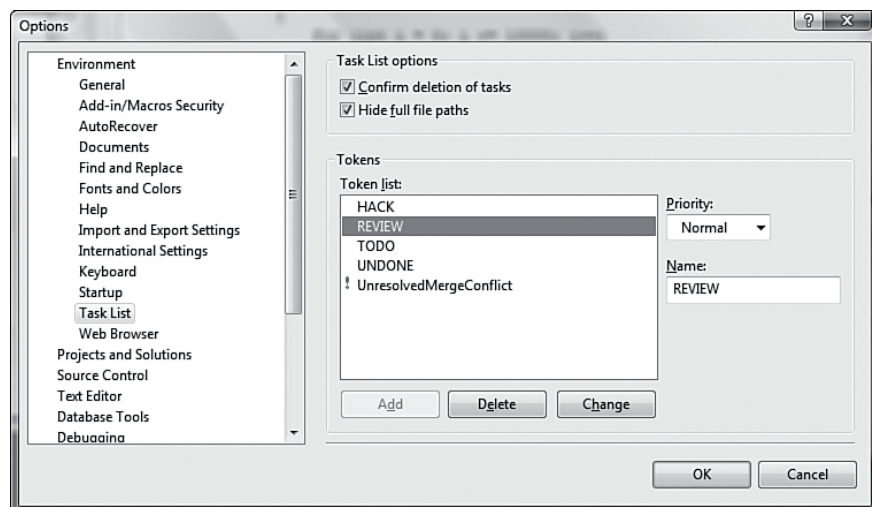
    //HACK: Napisać od nowa TokenStruct
    public class ContextToken
    {
        public ContextToken()
        {
        }
        public ContextToken(string guid)
        {
        }
    }
}
```

Dwukrotne kliknięcie zadania związanego z komentarzem pozwala przejść bezpośrednio do wiersza danego komentarza w oknie edytora.

Niestandardowe znaczniki w komentarzach

W razie potrzeby można dodać własny zestaw znaczników rozpoznawanych jako zadania związane z komentarzami. W oknie dialogowym *Tools/Options* należy otworzyć stronę *Task List* znajdującą się w węźle *Environment*. W tym miejscu można dodawać, modyfikować i usuwać znaczniki komentarzy obsługiwane na liście zadań.

Na rysunku 8.25 widoczny jest znacznik REVIEW dodany do standardowej listy. Warto zauważyć, że można także ustawić priorytety dla tych znaczników lub doprecyzować sposób ich wyświetlania, używając pól wyboru na stronie *Task List* okna *Options*. Te pola pozwalają określić, czy usuwanie zadań wymaga potwierdzenia, czy nie, a także czy na liście wyświetlane są same nazwy plików, czy pełne ścieżki.



Rysunek 8.25. Dodawanie niestandardowego znacznika zadań związanych z komentarzami

Zadania związane ze skrótami

Zadania związane ze skrótami to odnośniki do wierszy kodu. Te odnośniki można dodać za pomocą menu *Bookmarks*. W tym celu należy umieścić kursor w odpowiednim wierszu i wybrać opcję *Edit/Bookmarks/Add Task List Shortcut*. Zawartość tego wiersza kodu będzie widoczna jako opis zadania.

Dwukrotne kliknięcie zadania powoduje bezpośrednie przejście do odpowiedniego wiersza edytora kodu.

Zadania użytkownika

Zadania użytkownika są wpisywane bezpośrednio w oknie zadań. Obok listy rozwijanej z kategoriami zadań okna *Task List* widoczny jest przycisk *Create User Task* (rysunek 8.24). Ten przycisk pozwala dodać nowy wpis do listy. Następnie można bezpośrednio wpisać tekst w kolumnie opisu w celu określenia tytułu zadania.

W przeciwieństwie do zadań związanych ze skrótami i komentarzami zadania użytkownika nie prowadzą do specyficznych wierszy kodu.

Uwaga



Model automatyzacji środowiska Visual Studio umożliwia pełną kontrolę nad listą zadań. Używając dostępnych obiektów automatyzacji, takich jak `TaskList` czy `TaskListEvents`, można na przykład programowo dodawać i usuwać zadania z listy, reagować na dodanie, modyfikację, a nawet wybór zadania, czy kontrolować powiązania między zadaniem a edytorem.

Podsumowanie

Visual Studio 2008 udostępnia niezwykłą liczbę funkcji zwiększających produktywność programistów. Ten rozdział opisuje wiele aspektów technologii IntelliSense: od uzupełniania instrukcji, po nową technologię wstawiania fragmentów kodu. Pokazaliśmy także, jak korzystać z różnych elementów IntelliSense w celu szybszego pisania kodu oraz poprawy jego jakości.

Opisaliśmy tu techniki nawigowania po skomplikowanych i zagmatwanych plikach z kodem oraz przeglądania ich.

Przedstawiliśmy także fragmenty kodu oraz opisaliśmy różne ich typy oraz zastosowania.

Na zakończenie pokazaliśmy, jak używać okna *Task List*, aby wykorzystać wszystkie jego możliwości, a także jak organizować i śledzić różne zadania do wykonania obecne w każdym projekcie programistycznym.

Z punktu widzenia produktywności Visual Studio 2008 to coś więcej niż suma jego części. Dzięki synergii między poszczególnymi elementami środowiska każda z właściwości znosi bariery i łagodzi bolączki programistów niezależnie od ich wcześniejszych doświadczeń, poziomu biegłości czy preferowanego języka.