



Have fun!

Warum Softwareentwicklung eine durchaus ernste Sache ist – und am Ende doch immer wieder Spaß machen kann.

Bis eine dotnetpro, so wie Sie sie in den Händen halten, fertig erstellt ist, ist es ein vielstufiger Prozess. Irgendwann erreicht man dabei den Punkt, an dem alle Artikel abzugeben sind. Man legt sie sich zurecht und hofft, sie mehr oder weniger konzentriert durchlesen zu können. Nicht immer gelingt das – was zu einer gewissen Anspannung führt.

Merkwürdigerweise war das bei dieser Ausgabe irgendwie anders. Natürlich herrschte auch diesmal ein Zeitdruck, sogar mehr als zuvor. Und selbstverständlich drückte an der einen oder anderen Stelle der Schuh, als es an die Zusammenstellung der Artikel ging, schließlich hat das Heft nur 148 Seiten. Trotzdem fühlte es sich die ganze Zeit anders an, und ich konnte mir beim besten Willen keinen Reim darauf machen.

Als ich die Artikel dann, mit etwas Abstand, nach ein paar Tagen erneut las, fiel es mir plötzlich auf: Ich verspürte eine gewisse Lockerheit bei der Lektüre. Egal ob Orleans oder Aspire, ARIA, Blazor oder Fluent UI, Chat-GPT, IceRPC oder CodeWhisperer, DevKit oder Rust – es machte einfach Spaß, all die Artikel zu lesen.

„Wer hat eigentlich gesagt, dass die Arbeit als Softwareentwickler nicht auch Spaß macht?“

Unlängst wurde ich gefragt, was es eigentlich brauche, um für die dotnetpro schreiben zu dürfen. Meine Antwort können Sie sich denken: Fachliche Expertise, praktische Erfahrung, didaktische Vermittlungskompetenz, sprachliches Geschick.

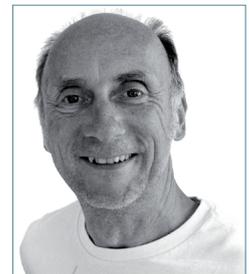
Einen Aspekt, den womöglich wichtigsten, hatte ich allerdings nicht erwähnt: Spaß muss es machen. Spaß ist das Salz in der Suppe, gibt Energie und motiviert.

Wenn also die Lektüre der dotnetpro Sie nicht nur Neues, Wissenswertes und Lehrreiches entdecken lässt, sondern Ihnen auch noch Vergnügen bereitet, würde mich das freuen.

Ich wünsche Ihnen eine schöne Zeit mit der dotnetpro – und Spaß!

Herzlichst

Fernando Schneider
Chefredakteur dotnetpro



Ralf Westphal

verrät Ihnen die Techniken, mit denen feine Schnitte in der Anforderungsanalyse gelingen (S. 34)



Christian Jacob

zeigt Ihnen, wie Sie als Entwickler dank MonoGame im Handumdrehen zum Indie-Developer werden (S. 118)