

EXERCICIOS DE CONSTRUTORES E DESTRUTORES

Exercício 1: Criar uma Classe com Construtor

Descrição:

Crie uma classe chamada Carro com os seguintes membros:

Um campo privado marca do tipo string.

Um campo privado ano do tipo int.

Um construtor que inicializa os campos marca e ano.

Objetivo:

Inicialize um objeto da classe Carro e exiba as propriedades marca e ano usando um método ExibirInformacoes.

Exercício 2: Construtor de Cópia

Descrição:

Adicione um construtor de cópia à classe Carro do Exercício 1. O construtor de cópia deve criar uma nova instância de Carro com os mesmos valores dos campos de outro objeto Carro.

Objetivo:

Crie um novo objeto Carro usando o construtor de cópia e exiba suas informações.

Exercício 3: Destruidor

Descrição:

Adicione um destruidor à classe Carro que exibe uma mensagem quando o objeto Carro é destruído.

Objetivo:

Crie um objeto Carro e observe a mensagem do destruidor quando o objeto é finalizado.

OBSERVAÇÕES

Construtores são usados para inicializar objetos e definir valores iniciais dos campos.

Construtores de cópia são úteis quando você precisa criar uma cópia exata de um objeto existente.

Destruidores (ou finalizadores) são chamados pelo coletor de lixo antes que o objeto seja realmente destruído. No entanto, o uso de finalizadores em C# deve ser evitado quando possível, já que o gerenciamento de memória é geralmente feito automaticamente pelo coletor de lixo.