

PROPRIEDADES, CAMPOS, MÉTODOS E EVENTOS PARA RESOLVER.

Exercício 1: Campos e Propriedades

Descrição:

Crie uma classe chamada Pessoa que tenha:

Um campo privado nome do tipo string.

Um campo privado idade do tipo int.

Propriedades públicas para acessar e modificar esses campos.

Objetivo:

Inicialize um objeto da classe Pessoa e exiba as informações usando um método.

Exercício 2: Métodos

Descrição:

Adicione um método à classe Pessoa do exercício 1 chamado Aniversario que aumenta a idade da pessoa em 1.

Objetivo:

Chame o método Aniversario e exiba as informações atualizadas.

Exercício 3: Eventos

Descrição:

Crie uma classe chamada Alarme que:

Tenha um evento AlarmeAtivado que deve ser disparado quando o alarme for ativado.

Um método AtivarAlarme que dispara o evento.

Objetivo:

Assine um manipulador ao evento AlarmeAtivado e ative o alarme.

Exercício 4: Propriedades Auto-Implementadas e Eventos

Descrição:

Crie uma classe ContaBancaria com:

Uma propriedade auto-implementada Saldo.

Um evento SaldoAlterado que deve ser disparado sempre que o saldo for alterado.

Objetivo:

Assine um manipulador ao evento SaldoAlterado e modifique o saldo da conta.

Resumo dos Conceitos

Campos são variáveis privadas que armazenam dados da classe.

Propriedades fornecem um meio de acessar e modificar campos privados de forma segura e controlada.

Métodos realizam operações ou ações e podem modificar o estado do objeto.

Eventos são usados para notificar outros objetos quando algo acontece, permitindo um padrão de programação baseado em eventos.