**1 – Entendendo a estrutura de um projeto**

**Estrutura de projeto em .Net**

O arquivo com a extensão que contém o cs, program é o nome da classe que é onde eu irei fazer a codificação no C#, todo arquivo onde eu irei programar ele tem e extensão .cs, que identifica que é um arquivo do C#.

O arquivo que contém a extensão .csproj é o descritivo do projeto, é um arquivo contém as informações de meta dados.

Pasta obj ela é referente a arquivos de debug, não é para alterar esses arquivos, são arquivos de compilação.

Pasta bin é a pasta de binários é aqui que o código é compilado e transformado em binário.

**2 – O conceito de classe**

A classe esta relacionada com o conceito de abstração na programação orientada a objetos.

Uma abstração nada mais é do que eu pegar um objeto do mundo real e transformá-lo em um objeto na programação para que eu possa trabalhar com ele e implementar as suas ações.

Um método é uma ação que a minha classe vai representar.

Uma classe ela tem os atributos e depois os métodos (nesta ordem).

A classe ela vai representar a construção de um objeto.

Uma classe nada mais é do que um conceito representado do mundo real.

**3 - Criando a classe no código**

Sempre que eu for criar uma classe eu devo colocar a primeira letra do nome da classe em maiúscula.

**4 – Entendendo a estrutura do código**

**5 – Usando namespace**

É um caminho para a minha classe.

Cada classe tem que ter um namespace diferente

**6 – Usando a classe pessoa**

Toda classe (program.cs) tem o seu namespace

**7 – Explorando a sintaxe**