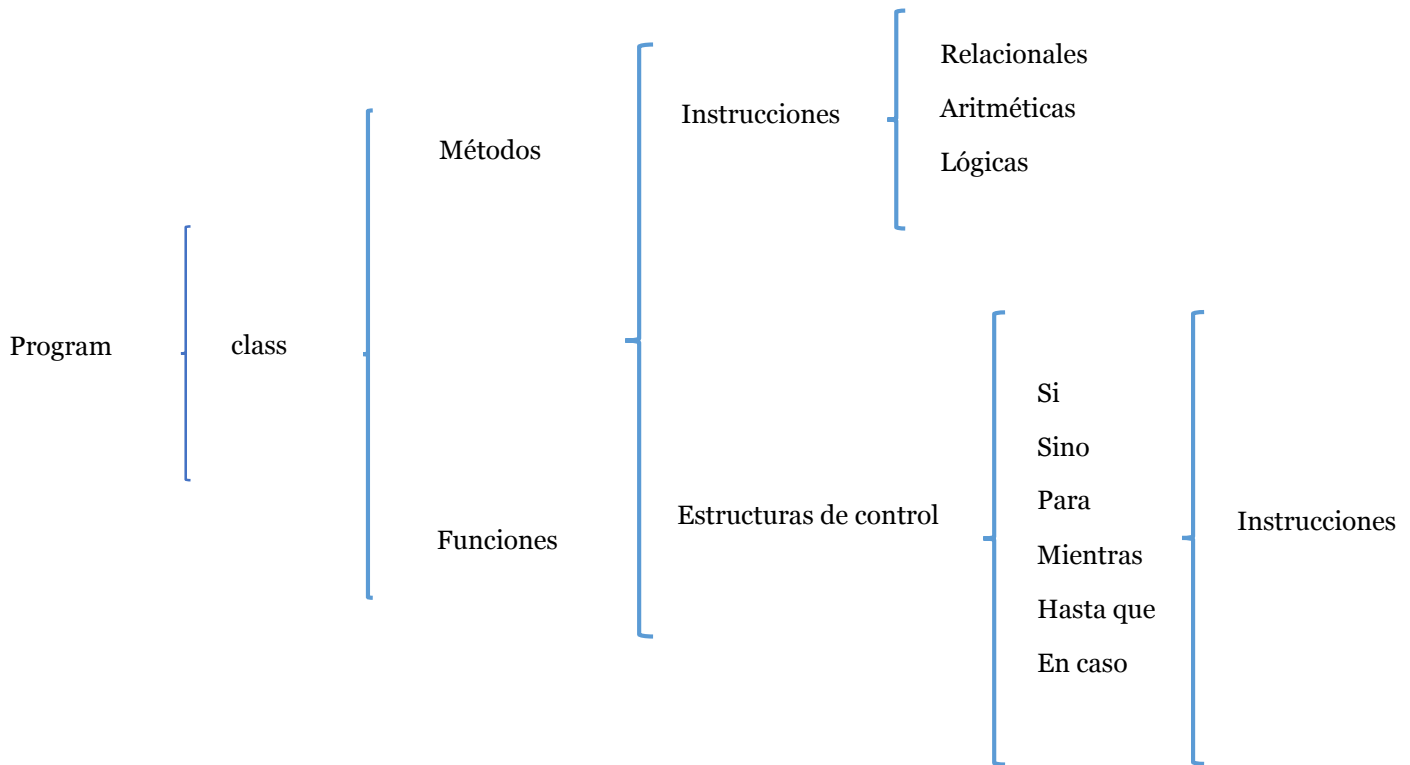


ÁRBOL JERÁRQUICO



ESTRUCTURAS

Program nombre { }	public static void TestRefType() { }
Class nombre{ }	public static void Main(string) { }
Public class nombre{ }	internal static nombre GetDefaultCar() { return new nombre(); }
Public static void nombre { }	void StartEngine() { IsRunning = true; }
public class Point{ }	int nombre () { }
public class Pair<TFirst,TSecond> { }	struct nombre { }
public class Color { }	if (Condition1) {

<pre> public void Caller() { } </pre>	<pre> } else if (Condition2) { } else if (Condition3) { if (Condition4) { } else { } } else { } } </pre>
---------------------------------------	--

<pre> if (condition) { } else { else-condicion2; } if (condition) { then-condicion2; } </pre>	
<pre> class WhileTest3 { static void Main() { } } </pre>	
<pre> for (; ;) { // ... } </pre>	
<pre> int ejemploSwitch = 1; switch (ejemploSwitch) { case 1: nombre1; break; case 2: nombre2; break; } </pre>	
<pre> Public int máximo (int x, int y) { int mayor; if (x==x) return-1; else if (x>y) </pre>	

```
return x;  
else  
return y;  
}
```