

- **Affichage du texte**
 - Affichez un message de bienvenue dans la console.
- **Types de données et variables**
 - Déclarez différentes variables de types de données primitifs (int, float, double, char, string, bool).
- **Opérateurs**
 - Montrez l'utilisation des opérateurs arithmétiques, de comparaison et logiques.
- **Conditions**
 - Utilisez une structure `if-else` pour vérifier certaines conditions.
- **Boucles**
 - Utilisez des boucles `for`, `while` et `foreach` pour parcourir et afficher des données.
- **Lecture du clavier**
 - Lisez des entrées utilisateur via la console.
- **Méthodes**
 - Créez et appelez plusieurs méthodes, y compris des méthodes avec des paramètres et des valeurs de retour.
- **Structures et classes**
 - Créez une structure pour représenter une entité simple.
 - Créez une classe pour représenter une entité plus complexe.
- **Énumérations**
 - Définissez et utilisez une énumération.
- **Propriétés et encapsulation**
 - Implémentez des propriétés dans une classe avec des méthodes `get` et `set`.
- **Héritage**
 - Créez une classe dérivée d'une autre classe.

- **Classes abstraites**

- Déclarez une classe abstraite et une classe dérivée qui implémente les méthodes abstraites.

- **Interfaces**

- Déclarez une interface et implémentez-la dans une classe.

- **Polymorphisme**

- Montrez le polymorphisme en utilisant des méthodes virtuelles et surchargées.

- **Tableaux**

- Déclarez, initialisez et manipulez des tableaux unidimensionnels et multidimensionnels.

- **Généricité**

- Créez une classe générique et une méthode générique.