Métodos

Os métodos são “ações” nos quais nossos objetos (classes) são responsáveis.

Digamos que temos a classe CARROS. E esse carro buzina, acende a lanterna, abre a porta, etc. Todas essas ações podem estar dentro da classe como métodos.

Public void AbrirPorta(){

}

Public: Define se o método vai ser público ou não.

Void: Define o tipo de variável que será retornada pelo método. Dessa forma VOID nada será retornado, apenas efetuado.

AbrirPorta