

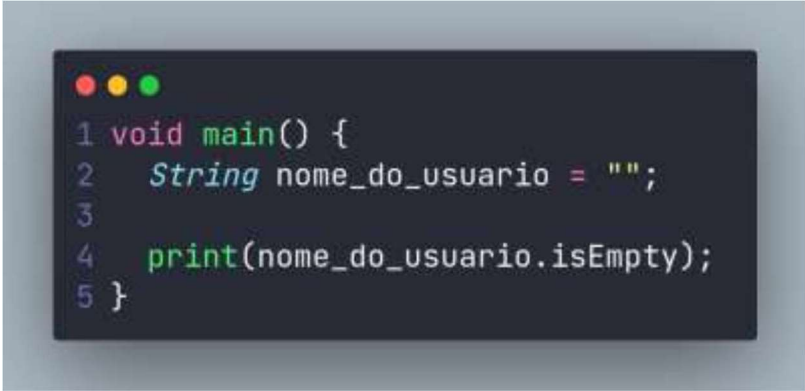
### ***Propriedades***

---

A classe String possui algumas propriedades, as quais podemos utilizar para verificar o estado de um valor do objeto. Vejamos quais são elas e como podemos utilizá-las.

#### ***isEmpty***

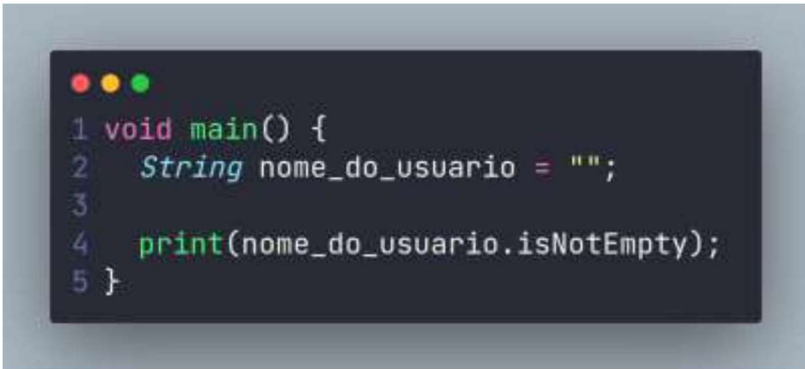
A propriedade isEmpty, como o próprio nome já sugere, retorna um valor booleano informando se o objeto está em vazio ou não.



```
1 void main() {  
2     String nome_do_usuario = "";  
3  
4     print(nome_do_usuario.isEmpty);  
5 }
```

#### ***isNotEmpty***

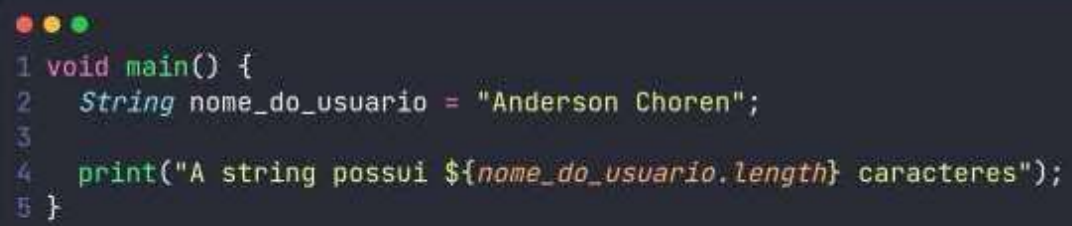
A propriedade isNotEmpty, como o próprio nome já sugere, retorna um valor booleano informando se o objeto não está em vazio.



```
1 void main() {  
2     String nome_do_usuario = "";  
3  
4     print(nome_do_usuario.isNotEmpty);  
5 }
```

#### ***length***

A propriedade length, como o próprio nome já sugere, retorna o número de caracteres que uma string possui.

A terminal window with a dark background and three colored window control buttons (red, yellow, green) in the top-left corner. It contains five lines of C# code, with line numbers 1 through 5 on the left. The code defines a main method, declares a String variable named 'nome\_do\_usuario' with the value 'Anderson Choren', and prints a message using string interpolation to show the length of the string.

```
1 void main() {  
2     String nome_do_usuario = "Anderson Choren";  
3  
4     print("A string possui ${nome_do_usuario.length} caracteres");  
5 }
```