

## Curso Fundamentos da programação orientada a objetos C#

### Exercícios – Fundamentos

- 1- Defina o que é classe e o que é objeto e como podemos criá-los na linguagem C#.
- 2- Como você define o conceito de abstração usado no paradigma da Programação orientada a objetos ?
- 3- Dê um exemplo de abstração no mundo real.
- 4- O que é encapsulamento e quais são os seus benefícios?
- 5- Quando um construtor de uma classe é chamado?
- 6- Se você criar 5 objetos de uma classe, quantas vezes o construtor da classe será chamado?
- 7- Por que você usa um construtor?
- 8- Crie uma classe para calcular a soma de até 2 números inteiros e/ou reais usando o conceito de sobrecarga de métodos. Se nenhum valor for informado retorne a mensagem *“Nenhum valor informado”*.
- 9- Crie uma classe para calcular a soma de até 4 números inteiros usando o conceito de parâmetros opcionais.
- 10- Qual o conceito de herança? Dê um exemplo.