

## Etapa 3

# Exceções e Coleções

// Explorando a linguagem C#

# Exceptions

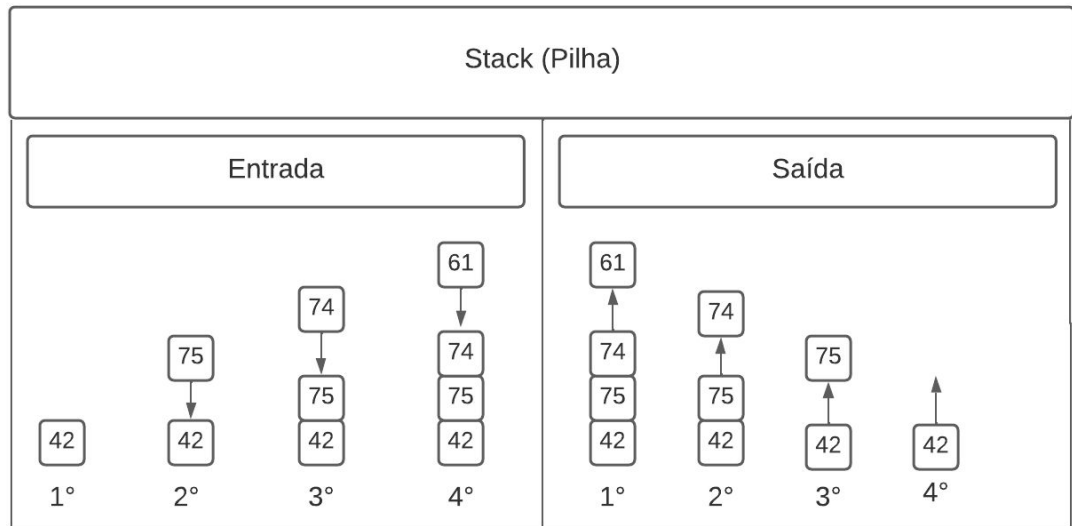
Os recursos de manipulação de exceção da linguagem C# ajudam você a lidar com quaisquer situações excepcionais ou inesperadas que ocorram quando um programa for executado.

<https://docs.microsoft.com/pt-br/dotnet/csharp/fundamentals/exceptions>

# Coleções - Queue



# Coleções - Stack



# Dictionary

Um dictionary é uma coleção de chave-valor para armazenar valores únicos sem uma ordem específica.

<https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/api/system.collections.generic.dictionary-2>

# Links

<https://docs.microsoft.com/pt-br/dotnet/csharp/programming-guide/concepts/collections>

<https://docs.microsoft.com/pt-br/dotnet/api/system.collections.generic.dictionary-2>

<https://docs.microsoft.com/pt-br/dotnet/csharp/fundamentals/exceptions>

# Percurso

~~Etapa 1~~

~~Propriedades, métodos e construtores~~

~~Etapa 2~~

~~Manipulando valores~~

~~Etapa 3~~

~~Exceções e Coleções~~

# Percurso

## **Etapa 4**

**Tuplas, operador ternário e desconstrução de objeto**

## **Etapa 5**

**Nuget, serializar e atributos no C#**

## **Etapa 6**

**Tipos especiais no C#**