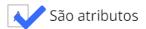


1.	Namespaces, são usados para:		
	Organizar classes	В	Definir sistema inteiro
С	Corrigir o código	D	Facilitar chamada de classes diminuindo sua sintaxe
2.	Um arquivo pode conter zero ou vários namespaces!.		
1	Verdadeiro	В	Falso
3.	O que pode conter um namespace?		
	Classes		Structs
	Interfaces		Enumerações
Е	Outros namespaces		
4.	O método Main é o ponto de entrada de um aplicativo C#.(Bibliotecas e serviços não exigem um Main método como um ponto de entrada). Quando o aplicativo é iniciado, Main o método é o primeiro método invocado!.		
	Verdadeiro	В	Falso
5.	Uma classe é como uma planta de construção que define a estrutura para objetos, que são instâncias concretas daquela classe!.		
Α	Falso		Verdadeiro
6.	Um objeto pode ser construído a partir de um construtor da classe!.		
	Verdadeiro	В	Falso

O que significa as linhas 5, 6 e 7:



B São métodos

C São construtores

O que significa as linhas 9 e 11:

A São métodos



São construtores

C São atributos

O que significa a linhas 18:



B São construtores

- C São atributos
- 10. Instância é o termo dado para dizer que uma classe foi criada e agora possui um objeto nela no sistema, existe 2 formas de fazer isso uma é através do operador new e a outra é através de atribuição, visto nos exemplos:





C Gato tom = garfield;