- Real = objeto, ideal = ser (inspiração)

- Construtor = espaço para características do ser

- Objeto = instância do construtor

- Main = mundo real (é transitório), Classe = ideal (é eterno)

- Todo objeto tem atributos e ações (métodos)

- Função dentro de uma classe = método

- Variável dentro de uma classe = atributo

- Em Main é variável e função msm

- Construtor = é identificado quando o método tem o mesmo nome da classe

- Classe = embalagem e método = bolo

Diagrama de classes:

- Método tem (), se não é atributo

C#:

- Atributos e classes com letras maiúsculas

-

MVC:

- Model, View, Controller

- Tudo passa pelo Controller

ASP.NET:

- Mapeia suas classes e cria os controllers automaticamente

- Cria regras de segurança automaticamente

-

- Objeto = se sobrepõe, é o pai

- encapsulamento = é uma técnica para proteger as informações de uma classe (atributos)

Como? Deixar tudo privado e aplicar get e set onde necessário

- Ponteiro = É uma variável que aponta para um local na memória (outra variável), o que permite manipulação sem ser do objeto pai

- Todo objeto é ponteiro

- Se comparar duas variáveis com == ele compara o endereço na memória

- Máquina virtual = roda o sistema separadamente do hardware, é um simulador