

Sobre Enumeração

Mário Leite

...

Um recurso muito importante em aplicações é a Enumeração, pois, permite criar uma estrutura contendo uma lista sequencial de elementos do tipo **enum**, que consiste em um conjunto de constantes nomeadas denominado “lista de enumeradores”. E, embora um tipo **enum** possa ser declarado dentro de uma determinada classe ou *struct*, o ideal é defini-lo dentro do *namespace* de todas as suas classes; isto faz com que esse elemento tenha escopo global, podendo ser acessado por todas as classes desse *namespace*, o que é mais conveniente pois, seus elementos são constantes. E, por padrão da C# linguagem, o índice do primeiro elemento do **enum** tem valor 0 (zero). O código completo de um exemplo sobre Enumeração está mostrando a *procedure-evento* do *click* no botão de nome **[btnDia]**, da interface da aplicação. A saída, na janela do *console* será: **“O dia escolhido foi Domingo”**.

```
namespace PrEnumeracao
{
    public enum DiasDaSemana //cria a estrutura de enumeração
    {
        Domingo, Segunda, Terça, Quarta, Quinta, Sexta, Sábado
    }

    public partial class Form1 : Form
    {
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }
        //-----
        private void btnDia_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            TAuxiliar objDia = new TAuxiliar();
            objDia.FunParesentarDia(DiasDaSemana.Domingo.ToString());
        }
        //-----
        public void FunApresentar(string dia)
        {
            Console.WriteLine("O dia escolhido foi" + dia);
        }
    }
    //=====
    class TAuxiliar
    {
        public void FunParesentarDia(string dia)
        {
            Console.WriteLine("O dia escolhido foi " + dia);
        }
    }
}
```