**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, Seguna, 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);

}

}

}