



1. **Namespaces**, são usados para:

☒ A Organizar classes

☐ B Definir sistema inteiro

☐ C Corrigir o código

☒ D Facilitar chamada de classes diminuindo sua sintaxe

2. Um arquivo pode conter zero ou vários **namespaces**!.

☒ A Verdadeiro

☐ B Falso

3. O que pode conter um **namespace**?

☒ A Classes

☐ B Structs

☒ C Interfaces

☐ D Enumerações

☒ E 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!.

☒ A Verdadeiro

☐ B Falso

5. Uma **classe** é como uma planta de construção que define a estrutura para objetos, que são instâncias concretas daquela classe!.

☐ A Falso

☒ B Verdadeiro

6. Um **objeto** pode ser construído a partir de um construtor da classe!.

☒ A Verdadeiro

☐ B Falso

7.

```
2 references
3 public class Animal
4 {
5     2 references
6     public string Nome { get; set; }
7     1 reference
8     public string Cor { get; set; }
9     1 reference
10    public string Raca { get; set; }
11
12    0 references
13    public Animal(){}
14
15    1 reference
16    public Animal(string nome, string cor, string raca)
17    {
18        Nome = nome;
19        Cor = cor;
20        Raca = raca;
21    }
22
23    1 reference
24    public void Comer()
25    {
26        System.Console.WriteLine("Comer...");
27    }
28 }
```

O que significa as linhas 5, 6 e 7:

☒ A

São atributos

☐ B

São métodos

☐ C

São construtores

8.

```
2 references
3 public class Animal
4 {
5     2 references
6     public string Nome { get; set; }
7     1 reference
8     public string Cor { get; set; }
9     1 reference
10    public string Raca { get; set; }
11
12    0 references
13    public Animal(){}
14
15    1 reference
16    public Animal(string nome, string cor, string raca)
17    {
18        Nome = nome;
19        Cor = cor;
20        Raca = raca;
21    }
22
23    1 reference
24    public void Comer()
25    {
26        System.Console.WriteLine("Comer...");
27    }
28 }
```

O que significa as linhas 9 e 11:

☐ A

São métodos

☒ B

São construtores

☐ C

São atributos

9.

```
3 2 references
4  public class Animal
5  {
6      2 references
7      public string Nome { get; set; }
8      1 reference
9      public string Cor { get; set; }
10     1 reference
11     public string Raca { get; set; }
12
13     0 references
14     public Animal(){}
15
16     1 reference
17     public Animal(string nome, string cor, string raca)
18     {
19         Nome = nome;
20         Cor = cor;
21         Raca = raca;
22     }
23
24     1 reference
25     public void Comer()
26     {
27         System.Console.WriteLine("Comer...");
28     }
29 }
```

O que significa a linhas 18:

☒ A

É o método

☐ 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:

☒ A

**Gato** garfield = new **Gato**();

☐ B

**Gato** garfield = **Gato**();

☒ C

**Gato** tom = garfield;