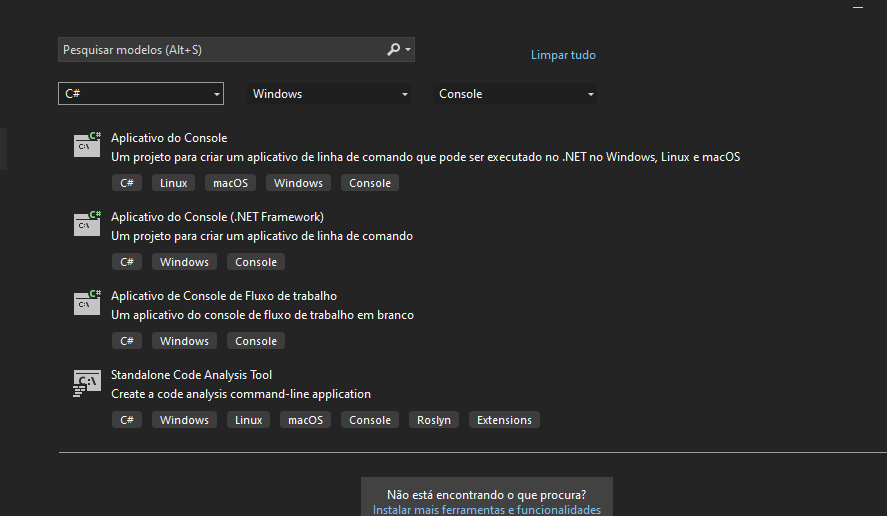
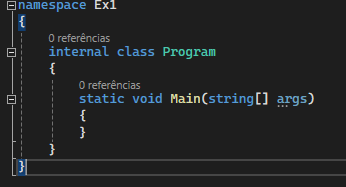
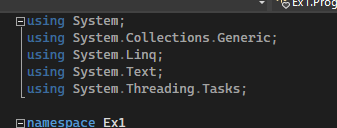
Aula 17/02/2025 – Aula no Lab com o Tarcísio  
  
Abrir e ir em Criar projeto >  
  
  
Da pra selecionar a linguagem, plataforma e ambiente. Pesquisar lá em cima console e selecionar o .NET Framework  
  


O pontilhado mostra o tamanho das chaves.

Essas chaves representam a hierarquia do código. Um bloco (caixas) de código está dentro do outro.  
  
O compilador começa a compilar a partir do main.

Void: retorna o valor de uma função, serve quando não é para as funções retornarem algum valor.

  
Using traz algumas biblioteca (namespace), igual o include na linguagem C. Ele não coloca o código da biblioteca dentro do seu executável, apenas utiliza a ferramenta desenvolvida.

**Para escrever uma mensagem na tela, igual o print f:**

Console.WriteLine("Boa noite!");

Ele vai abrir e fechar, para evitar isso, pode colocar:  
  
Console.ReadKey();  
  
Esse código garante que a mensagem seja exibida até vc teclar uma tecla.  
  
  
**Definir variáveis:**string nome;  
  
para atribuir um valor a variável:  
  
 nome = Console.ReadLine();

Console.WriteLine("o texto digitado é: " + nome);

Console.ReadKey();  
  
  
o “+” significa concatenação.  
  
  
  
  
**Na prova vai cair o conteúdo da primeira e segunda unidade do AVA.**

**Unidade 1:  
  
Programação estruturada**

C, clipper, cobol. Eles deixavam os códigos muito extensos.

**POO**

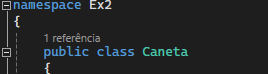
A POO trabalha com classes e objetos. Ela é uma estrutura que permite gerenciar a complexidade de grandes códigos.  
  
Nela vc passa mais tempo pensando na estrutura antes de codificar.   
  
  
1 - Slide com a caneta:  
  
Classe: conjunto de objetos.A classe define oq é os objetos dentro dela, ou seja, defino oq é uma pessoas (com atributos e comportamentos), para depois definir como é cada pessoa (objeto)

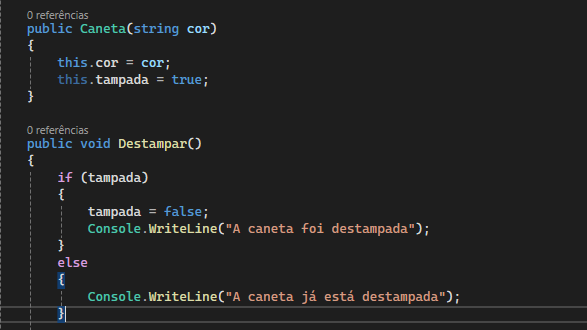
Objeto: é uma instância, individuo da classe. Pense numa classe pessoa, o Objeto seria o João, Maria, indivíduos.  
  
Atributos: características da caneta, ex: cor, tamanho, marca, peso.Vem do levantamento de requisitos. Aqui é definido o tipo do atributo no código também, se é float, boolean, int...  
  
Métodos: oq ela faz, para oq ela vai ser utilizada dentro do programa.  
  
Slide 3:  
  
Abstração:pegar um objeto real e projetar para representar ele num código  
  
Encapsulamento:

Herança: reuso de código através de hierarquia. Classe dentro de classe, a classe aluno e classe professor podem estar dentro da classe base Pessoa.  
  
Polimorfismo:  
  
Professor pode pegar algumas questões dos slides para usar na prova.

**Exercício 2**

Criar uma classe:

Public class Caneta – o Public define que a classe pode ser usada por qualquer um  
  
  
Atributos:  
  
private string cor – o private define que somente a própria classe pode mudar os atributos

Private bool tampada  
  
  
  
  
Comportamentos(métodos):  
  
  
Public caneta (string cor)

Public void destampar – o void indica que só vai destampar e fazer nada mais

Void destampar:  
se a caneta estiver com true em “tampada”, vai tornar “false” e deixar destampada.   
  
Se já estiver destampada, vai exibir uma mensagem.

Void Caneta:  
Método construtor da classe, ele que cria o objeto na memória. Toda classe tem ele. Se vc nãoescrever ele, o VS cria automaticamente.  
  
  
  
No código, define que quando uma caneta for criada, vai receber a cor que a pessoa definir, e que vão estar tampadas(this.tampada = True).  
  
A definição de classe fica fora do método main, pq ele é apenas a definição do objeto, vc não está criando canetas.