

AULAS

- Declarar e inicializar variáveis
- Diferenciar entre variáveis de referências a objetos e tipos primitivos
- Lendo ou escrevendo campos de objetos
- O ciclo de vida de um objeto
- Chamadas de métodos nos objetos
- Manipulando dados usando a classe `StringBuilder`
- Criando e Manipulando Strings

Foram feitas 47 de 47 atividades.