Lampada l = new Lampada();

l.potencia = 9;

l.ligar();

Console.WriteLine("Ligada? = " +l.ligado + " / Potencia = " + l.potencia);

l.desligar();

Console.WriteLine("Ligada? = " + l.ligado + " / Potencia = " + l.potencia);

double n;

n = l.retornaPotencia;

Console.WriteLine("A potência da lampada cadastrada = " + n);

Console.WriteLine("Retorno da função estaLigado = " + l.estaLigado());

l.ligar();

l.desligar();

if (l.estaLigada())

{

Console.WriteLine("A lampada está ligada!");

}

else

{

Console.WriteLine("A lampada está desligada!");

}

public class Lampada

{

public bool ligado; //aqui é true ou false! - Atributo

public double potencia; // em OFF

//métodos

// visibilidade (public, private ou protected)

// tipo de retorno -> void - não retorna nada

// tipo de retorno -> int - retorna int

public void ligar()

{

Console.WriteLine("A lampada está sendo ligada!");

ligado = true;

}

public void desligar ()

{

Console.WriteLine("A lâmpada está sendo desligada!");

ligado = false;

}

public double retornaPotencia()

{

return potencia;

}

public bool estaLigada()

{

return ligado;

}

}