

Criando Classes e atributos em C#

Formula de criação de classes, objetos e atributos

- `Modificador_de_acesso class nome_da _classe { }`
- `Nome_da_classe.nome_do_objeto = new (palavra da criação)
nome_da_classe (parametros)`
- `Modificador_de_acesso tipo_do_atributo nome_do_atributo`

O que são modificadores de acesso das classes?

- São palavras-chave que indicam o nível de acesso que outros códigos tem a um determinado membro de uma classe;
- Limitam o acesso aos membros da classe apenas em locais que eles sejam necessários!
- Garantem a segurança do código!

O que são modificadores de acesso das classes?

- Existem quatro modificadores em C#:
- *Public* (público) – o uso da nossa classe é livre;
- *Internal* (interno) – a nossa classe só é acessível para o nosso assembly (executável);
- *Private* (privado) – a nossa classe só será acessível internamente ao bloco de código que a criou.
- *Protect* (protegido)

O que são modificadores de acesso dos atributos?

- São palavras-chave que indicam o nível de acesso que outros códigos tem para acessar ou modificar esses atributos;
- Os tipos são os mesmos das classes;
- Garantem a segurança do código!

O que são modificadores de acesso dos atributos?

- Existem quatro modificadores em C#:
- *Public* (público) – permite que o atributo seja acessado e modificado de qualquer lugar, dentro ou fora da classe;
- *Internal* (interno) – permite que o atributo seja acessado e modificado dentro do mesmo projeto (executável/assembly)
- *Private* (privado) – permite que o atributo seja acessado e modificado apenas na classe que ele é declarado;
- *Protect* (protegido) - permite que o atributo seja acessado e modificado apenas na classe e subclasses que ele é declarado;