

# Reinos Digitais

A Saga do Desenvolvedor C#



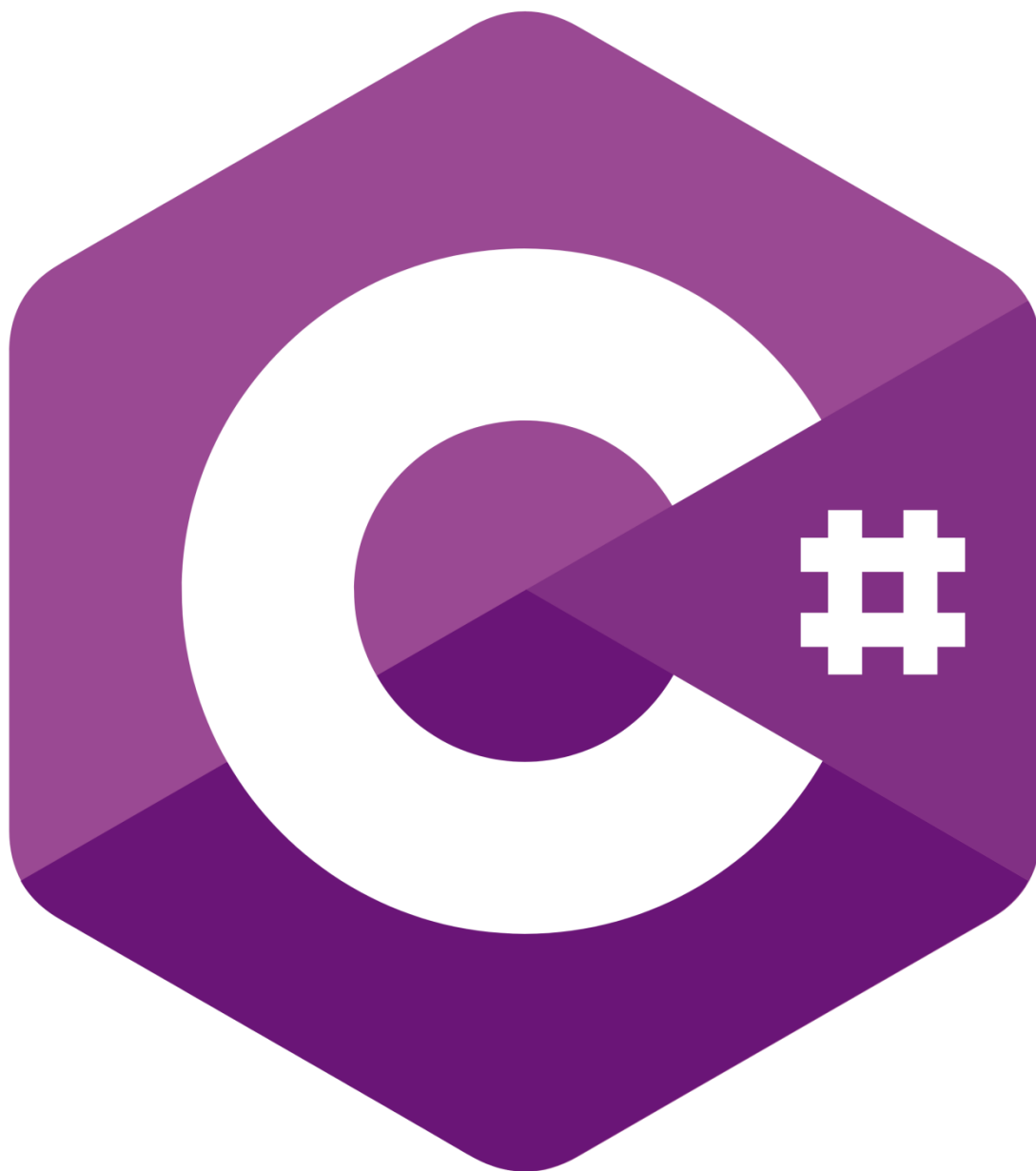
Danielle Mendonça



# Introdução

## Dominando C#: Fundamentos Básicos

Neste ebook, vamos explorar os princípios fundamentais da linguagem de programação C#. Vamos abordar cada conceito de forma simples e prática, com exemplos de código em contextos reais para ajudar na compreensão.




# 01

## **VARIÁVEIS E TIPOS DE DADOS**

---

# VARIÁVEIS E TIPOS DE DADOS

Em C#, as variáveis são usadas para armazenar dados temporários. Elas podem ser de diferentes tipos, como inteiros, decimais, booleanos e strings. Veja um exemplo:

A code editor window with a dark background and rounded corners. At the top, there are three small circular window control buttons (red, yellow, green) and the title 'Untitled-1'. The code is written in a monospaced font with syntax highlighting: 'int' is orange, 'idade' is orange, '=' is blue, '30' is blue, and ';' is blue. The next line follows the same pattern for 'double altura = 1.75;'. The third line is 'bool ehEstudante = true;', and the fourth is 'string nome = "João";'.

```
int idade = 30;  
double altura = 1.75;  
bool ehEstudante = true;  
string nome = "João";
```

# 02

## **ESTRUTURAS DE CONTROLE**

---

# ESTRUTURAS DE CONTROLE

As estruturas de controle permitem controlar o fluxo de execução do programa. Por exemplo, o if é usado para executar um bloco de código se uma condição for verdadeira:

```
Untitled-1

int idade = 18;
if (idade ≥ 18)
{
    Console.WriteLine("Você é maior de idade.");
}
```

# 03

## FUNÇÕES E MÉTODOS

---

# FUNÇÕES E MÉTODOS

Funções são blocos de código que realizam uma tarefa específica. Você pode criar suas próprias funções para reutilizar código. Por exemplo:

```
Untitled-1

int Soma(int a, int b)
{
    return a + b;
}

int resultado = Soma(3, 5);
Console.WriteLine(resultado); // Saída: 8
```



# 04

## **CLASSES E OBJETOS**

---

# CLASSES E OBJETOS

Classes são modelos para criar objetos. Um objeto é uma instância de uma classe. Por exemplo, podemos ter uma classe Carro com atributos como modelo e ano, e métodos como ligar e desligar.

```
Untitled-1

class Carro
{
    public string Modelo { get; set; }
    public int Ano { get; set; }

    public void Ligar()
    {
        Console.WriteLine("O carro está ligado.");
    }

    public void Desligar()
    {
        Console.WriteLine("O carro está desligado.");
    }
}

Carro meuCarro = new Carro();
meuCarro.Modelo = "Toyota";
meuCarro.Ano = 2020;
meuCarro.Ligar();
```

# AGRADECIMENTOS

---

# OBRIGADO POR LER ATÉ AQUI

Esse Ebook foi gerado por IA, e diagramado por humano.

Esse conteúdo foi gerado com fins didáticos de construção, não foi realizado uma validação cuidadosa humana no conteúdo e pode conter erros gerados por uma IA.



<https://github.com/daniMend>