**Exercícios**

1. O que acontece se você remover o comando “using System;”? O que acontece se você também remover a referência System na chamada System.Console.WriteLine?

O comando *using* é uma das formas (a mais usada) de importar, para a classe que estamos desenvolvendo, a biblioteca necessária para utilizar os métodos, propriedades que queremos.

Removendo o “using System” não teremos acesso a classe Console desta biblioteca (de forma abreviada), e assim, não conseguiremos utilizar o método WriteLine para escrever na tela o “Alô Mundo!”. Assim como o ReadLine, e outros.

Outra forma de utilizar uma biblioteca, sem importá-la através do using é escrevendo o namespace “System” antes do nome da classe Console. Sendo assim, toda vez que quisermos utilizar algum método da classe Console, por exemplo, teremos que digitar “System.Console.WriteLine()”, ao invés de só “Console.WriteLine()”, quando usamos o “using System”.

E sem o using ou o System., receberemos a mensagem de que o termo Console não existe, pois como não especificamos o namespace da classe Console, a IDE não consegue sabe onde encontrá-lo.

1. Mova o método Main para fora da classe Program. (Isto é, remova as palavras class Program e chaves associadas). O quê acontece?

Recebemos um erro, pois um namespace não pode receber diretamente um método, propriedades ou instruções.

1. O que acontece se você clonar a classe Program (copie, cole, e renomeie para Program2)?

Recebemos a mensagem de que existe mais de uma implementação do método Main. “*Programa tem mais de um ponto de entrada definido*”.

1. Pesquise os novos métodos e propriedades da classe System.Console.