C# COMPLETO Programação Orientada a Objetos + Projetos

* Namespace: Agrupamento de classes relacionadas. É uma boa prática colocar as classes criadas dentro de namespaces;

# Primeiro Programa

* Visual Studio Code com a extensão C# instalada;
* O SDK do .net 5,0;
* Criar a pasta em que seu nome será o nome do projeto;
* Abrir o VSCode
* E no terminal (posicionado na pasta criada) executar: ***dotnet new console --framework net5.0***
* O código de modelo define uma classe, Program , com um único método, Main.
* Main é o ponto de entrada do aplicativo, o método que é chamado automaticamente pelo runtime quando ele inicia o aplicativo. Quaisquer argumentos de linha de comando fornecidos quando o aplicativo for iniciado estão disponíveis na matriz args.

Texto

Descrição gerada automaticamente

* Para executar o aplicativo: dotnet run

# Estrutura de um Program C#

* .csproj: Arquivo de configuração
* .cs: Arquivo com o fonte em C#
* Pasta obj e bin: Arquivos compilados

# Lógica de Programação

* Principais tipos de dados:

Tabela

Descrição gerada automaticamente

* Declaração: int x = 10;
* Overflow: Cálculo extrapola o tamanho da variável fazendo com que a variável receba o valor do limite oposto (Exemplo1: byte n1 = 255 // n1++ // Resultado = 0; Exemplo2: sbyte n1 = 127 // n1++ // Resultado = -128)
* Ao utilizar long, acrescentar o “L” no final como boas práticas: long y = 246298356L
* Ao declarar um char, é possível utilizar o código Unicode (Exemplo: char letra = ’\u0041’)
* Char: Utilizar aspas simples; Strings: aspas duplas
* Variável float: utilizar um ‘f’ no final (Exemplo: float a = 1.75f)

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, chat ou mensagem de texto

Descrição gerada automaticamente

* Toda classe em C# é uma subclasse de object, logo, ele pode receber tipos float, string, char e etc.

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

# Algumas Convenções

* Camel Case: lastName (parâmetros de métodos, variáveis dentro de métodos)
* Pascal Case: LastName (namespaces, classe, properties e métodos)
* Padrão \_lastName (atributos "internos" da classe)

# Combinar Strings

* PlaceHolders: Console.WriteLine("{0} tem {1} anos e tem saldo igual a {2:F2} reais", nome, idade, saldo);
* Interpolação: Console.WriteLine($"{nome} tem {idade} anos e tem saldo igual a {saldo:F2} reais");
* Concatenação: Console.WriteLine(nome + " tem " + idade + " anos e tem saldo igual a " + saldo.ToString("F2", CultureInfo.InvariantCulture) + " reais"); Necessário: using System.Globalization;

# Operadores de Atribuição:

Tabela

Descrição gerada automaticamente

# Conversão de tipos

* <https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/language-reference/builtin-types/numeric-conversions>
* Conversão implícita: Quando a conversão de tipos de variáveis pode ocorrer naturalmente. Ex.: Converter de float -> double (de 4 para 8 bits);
* Casting (conversão explícita): b = (float)a (no caso o tipo de b é double); b = (int)a
* Se eu dividir um int por outro int, o compilador entende que eu quero apenas a parte inteira dessa divisão (mesmo que eu esteja atribuindo o valor p um double ou float) então é necessário utilizar o casting para receber o valor real dessa operação: int a; int b; double div = (double) a/b;

# Operadores Aritméticos

* +, -, \*, /, %

# Entrada de Dados

* Console.ReadLine() -> Stgring;
* Split: string[] vet = s.split(‘<Separador>’)
* Conversão de string pra outro tipo: <tipo>.Parse(Console.ReadLine()). Ex.: int.Parse(Console.ReadLine())

# Operadores Comparativos

Tabela

Descrição gerada automaticamente

# Operadores Lógicos

Tabela

Descrição gerada automaticamente

* Precedência: ! > && > ||

# Estrutura Condicional

Interface gráfica do usuário, Aplicativo, Word

Descrição gerada automaticamente

# Funções

* Sintaxe:

static <tipo retorno> Nome\_Funcao(<tipo> a, <tipo> b, ...) {

<comandos>

Return x

}

# Estrutura de repetição

* While:

Word

Descrição gerada automaticamente com confiança baixa

* For:

Linha do tempo

Descrição gerada automaticamente

# Classes

* As classes é um tipo estruturado que podem conter atributos (dados) e métodos (funções/operações);
* Ainda podem possuir construtores, sobrecarga, encapsulamento, herança e polimorfismo;
* Vantagens:
* Reaproveitamento de código: elimina-se código repetido no programa principal.
* Delegação de responsabilidades: quem deve ser responsável por saber como calcular a área de um triângulo é o próprio triângulo. A lógica do cálculo da área não deve estar em outro lugar.
* Classe (exemplo):

namespace NomeNameSpace {

public class nomeClasse {

public <tipo> atributo1; //Public para conseguir acessar os atributos

<...>}}

* Para instanciar a classe a classe seria como se fosse um tipo:

nomeClasse x, y;

x = new nomeClasse();

y = new nomeClasse();

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

* Métodos: São funções atribuídas a essa classe, logo são declaradas dentro do escopo da classe;

using *System*;

namespace *\_003\_Sld39\_Classes*{

    public class Triangulo{

        public *double* ladoA; //Public para conseguir acessar os atributos

        public *double* ladoB;

        public *double* ladoC;

        public *double* CalcArea(){

*double* p = (ladoA + ladoB + ladoC) / 2;

*double* area = Math.Sqrt(p \* (p - ladoA) \* (p - ladoB) \* (p - ladoC));

            return area;

        }}}

Resumo:

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Projeto da Classe (UML):

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

* Toda classe em C# é subclasse de Object.
* GetType: Tipo do objeto;
* Equal: Compara se o objeto é igual ao outro;
* GetHashCode: Codigo hash do objeto;
* ToString: Converte o objeto para string;
* Sobreposição de método:

        public override *string* ToString()

        {

            return "\nProduto: " + Nome

                + "\nPreço: R$" + Preco.ToString("F2")

                + "\nQuantidade em estoque: " + Quantidade

                + "\nValor em estoque " + ValEstoque().ToString("F2");

        }

* Para chamar o método sobrescrito basta concatenar o objeto: Console.WriteLine("Dados do Produto: " + prod1);

# Membros Estáticos

* Membros estáticos (membros de classe) são aqueles independentes de objetos, ou seja, não precisam de um objeto instaciado para serem chamados. Utiliza-se o próprio nome da classe para chamá-lo (Ex.: Math.Sqrt(double));
* Se a classe possui apenas membros estáticos pode ser chamada de classe estática;
* Criando o método estático:

public static <tipo\_retorno> nomeMetodo(<tipo> <param>){

(...)

return retorno

}

* Chamando o método estático: nomeClasse.nomeMetodo(param)

# Construtores

* Operação que é executada no momento da instanciação do objeto;
* É utilizado para iniciar o objeto com alguns atributos já definidos;
* É possível especificar mais de um construtor (sobrecarga);
* Sintaxe:

    public class Produto

    {

        public *string* Nome;

        public *double* Preco;

        public *int* Quantidade;

        public Produto(*string* *nome*, *double* *preco*) //Construtor

        {

            Nome = nome;

            Preco = preco;

        }

(...)

* Para instanciar:

*Produto* prod1 = new *Produto*(nome, preco);

# Sobrecarga

* Recurso em que uma classe oferece mais de uma operação com mesmo nome, mas com diferentes parâmetros.
* Sintaxe: os dois construtores:

        public Produto(*string* *nome*, *double* *preco*)

        { //Construtor

            Nome = nome;

            Preco = preco;

            Quantidade = 0;

        }

        public Produto(*string* *nome*, *double* *preco*, *int* *quantidade*){

            Nome = nome;

            Preco = preco;

            Quantidade = quantidade;

        }

        public Produto(){ //Permitir o Construtor padrão

        }

# Palavra This

* Referência para diferenciar atributos de variáveis na declaração de construtores (nesse caso não é muito utilizado em C# pois é padronizado que os atributos iniciem-se com letra maíuscula):

Interface gráfica do usuário, Aplicativo, Word

Descrição gerada automaticamente

* Ao fazer a sobrecarga de construtores referenciar um outro construtor já definido:

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

# Encapsulamento

* Forma segura de expor e receber valores em atributos passando sempre por métodos (Get e Set);
* O objeto deve ser sempre consistente e a classe deve garantir isso;
* Para isso todos os atributos são definidos como private, tornando-os inacessíveis de forma direta pela aplicação.
* Get e Sets não são usuais em C#;
* Exemplo:

Texto, Linha do tempo

Descrição gerada automaticamente

# Properties

* Análogo a métodos encapsulados, mas com uma sintaxe similar à atributos;
* As propriedades podem ser usadas como se fossem atributos públicos, mas na verdade elas são métodos especiais.
* Permitem que os dados sejam acessados facilmente e ainda ajuda a promover a segurança e a flexibilidade dos métodos.

public string Nome{

            get { return \_nome; }

            set{

                if (value != null && value.Length >= 2){

                    \_nome = value.ToUpper

                }

                else{

                    Console.WriteLine("O deve ter mais de um caractere");

                }

            }

        }

# Auto Properties

* Utilizadas para simplificar o encapsulamento para em situações em que não se necessita de lógicas particulares;

private string \_nome;

private double \_preco;

public int Quantidade { get; private set; } // Auto properties

* No exemplo, apenas o get é permitido;
* A declaração é feita logo na declaração de atributos;
* Atalho: digitar “prop” e apertar “tab”;

# Ordem sugerida de Implementação de Membros de Classe

* Atributos privados; Propriedades Auto implementadas; Construtores; Propriedades customizadas; Outros métodos;

# Modificadores de Acesso

* Para membros:

Tela de computador com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente com confiança média

* Para classes:

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, chat ou mensagem de texto

Descrição gerada automaticamente

# Tipos Referência

* Tipos referência: Variáveis cujo tipo são classes elas apontam (fazem referência) para um endereço de memória específico:

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

* Valor null: Variável foi alocada mas não recebeu nenhum valor ou não aponta pra ninguém;

# Tipo Valor (Tipos básicos)

* Também conhecidas como structs (são caixas e não ponteiros): Int, long, double, float (...).

Interface gráfica do usuário, Aplicativo, Word

Descrição gerada automaticamente

* É possível criar tipos structs:

Texto

Descrição gerada automaticamente

# Valores Padrão

* Quando alocamos qualquer tipo estruturado, valores padrão são atribuídos:
* Números: 0;
* Booleanos: False;
* Caractere: código ‘0’;
* Objeto: null;
* Uma variável só será acessada caso ela seja atribuída. Se for apenas declarada, o compilador não permite operações com elas;

# Tipo Classe x Tipo Struct

Texto, Tabela

Descrição gerada automaticamente

# Desalocação de Memória

* Garbage coletor: Processo que automatiza o gerenciamento de memória de um programa em execução.
* O garbage collector monitora os objetos alocados dinamicamente pelo programa (no heap), desalocando aqueles que não estão mais sendo utilizados.
* No momento em que um objeto, armazenado no Heap, perde sua referência (variável na stack) o Garbage Coletor desaloca es objeto da memória em um momento futuro;

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente com confiança média

# Desalocação por Escopo

* Uma variável declarada dentro de um escopo específico, quando o programa sai desse escopo, a variável é desalocada automaticamente.

# Nullable

* Recurso para que structs recebam valor nulo (contexto: campos do banco de dados que não são obrigatórios e serão utilizados para algum processamento);
* Ao declarar a variável acrescentar “?” após o tipo:
* double x = null; //(erro)
* Nullable<double> x = null; //OK
* Forma simplificada: double? X = null; //OK
* Métodos:
* GetValueOrDefault: Retorna o valor ou default (<https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/language-reference/operators/default>).
* HasValue: True (possui um valor) ou False (null).
* Value: Retorna o valor da variável (ou uma exceção se for null);
* Operador de coalescência nula (??): Atribui um valor a variável caso ela seja nula;
* Double y = x ?? 0.0 //Se x for nula y receberá 0.0.

# Vetores

* Arranjos de dados unidimensionais (todos elementos do mesmo tipo);
* Primeira posição 0;
* Alocado em um bloco contíguo de memória;
* Vantagens: Acesso imediato;
* Desvantagem: Tamanho fixo; inserção e deleção são dificultosos;
* Declaração:

double[] alturas = new double[num];

# Listas

* É uma estrutura de dados:
  + São homogêneas;
  + Ordenadas;
  + Podem ser iniciadas vazias e são alocadas sob demanda (se diferenciam dos arrays nesse ponto);
  + Cada elemento ocupa um nó.
* Pertencem a classe list;
* Namespace: System.Collections.Generic
* Vantagens:
  + Tamanho variável;
  + Fáceis de fazer inserir e deletar elementos;
* Desvantagem:
  + Acesso sequencial aos elementos (se quiser ir ao elemento x tem que passar item a item até alcançá-lo). É possível ter um acesso mais rápido a um determinado elemento (como?).
* Instanciação:
  + List<tipo> nameList = new list <string> (); //Lista Vazia
  + List<tipo> nameList = new list <string> {“str1”,”str2”,”str3”}; //Lista com elementos em sua instanciação.
* Operações
  + Adicionar elementos: list.Add(<elemento>);
  + Inserir (Especifica a posição que o elemento será adicionado (não exclui o elemento que estava na posição especificada)): list.Insert(pos, <elemento>);
  + Tamanho da lista: list.Count;
  + List.Find(x => x[0] == ‘A’)// -> Expressão lambda

COMECEI A FOCAR NOS TEMAS MAIS IMPORTANTES, POSTERIORMENTE, VOLTAREI REFAZENDO (SE NECESSÁRIO)

# Modificadores de Parâmetros (params)

* Solução para criar um método com n parâmetros de entrada:

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

# Modificadores de Parâmetros Ref e Out (Devem ser evitados)

* Ref: Passar para um método uma variável por referência. Logo, se eu alterar o valor da variável dentro do escopo da função, o valor da variável será alterado automaticamente para o escopo que o método foi chamado.
* O termo *ref* deve ser passado tanto na implementação do método quanto na chamada do mesmo.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo, Word

Descrição gerada automaticamente

* Out: Assim como o *ref* faz o parâmetro ser uma referência para a variável original, mas não exige que a variável inicial seja iniciada.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo, Word

Descrição gerada automaticamente

# Inferência de Tipos

* Deixar que o compilador defina o tipo de variável (var): var x = 10;

# Expressão Condicional Ternária

* (<condição>) ? <valor se verdadeiro> : <valor se falso>

# Algumas Funções pra String

* Formatar: ToLower(), ToUpper(), Trim();
* Buscar: IndexOf, LastIndexOf ;
* Recortar: Substring(inicio), Substring(inicio, tamanho);
* Substituir: Replace(char, char), Replace(string, string);
* String.IsNullOrEmpty(str), String.IsNullOrWhiteSpace(str);
* str.Split(' ');
* Conversão para numero: int x = int.Parse(str), int x =Convert.ToInt32(str);
* Conversão de número: str = x.ToString(), str = x.ToString("C"), str = x.ToString("C3"), str = x.ToString("F2");

Enumeração e Composição

# Enumeração

* É um tipo especial que serve para especificar de forma literal um conjunto de constantes relacionadas.

Texto

Descrição gerada automaticamente com confiança média

* UML:

Uma imagem contendo Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

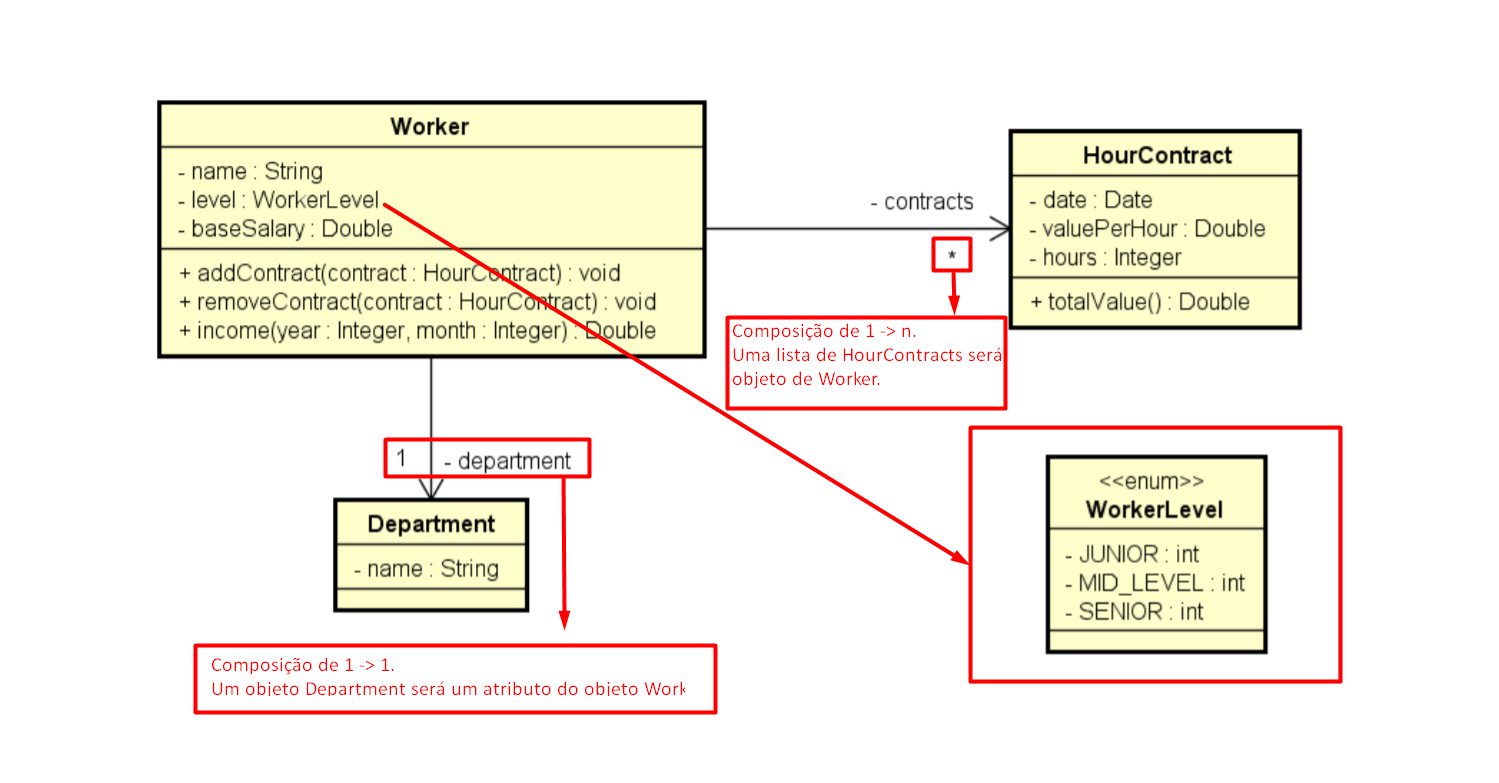
* Conversão string to enum:
  + OrderStatus os = Enum.Parse<OrderStatus>("Delivered");
  + OrderStatus os = (OrderStatus)Enum.Parse(typeof(OrderStatus), "Delivered");

# Falando sobre Design

* Em um sistema OO, tudo é objeto:
* Por questões de design tais como organização, flexibilidade, reuso, delegação etc., há várias categorias de classes:
  + Views: Telas;
  + Controllers: Meio de campo entre a tela e o sistema;
  + Entities: Classes;
  + Services: Serviços;
  + Repositories: Entidades de acesso a banco de dados;

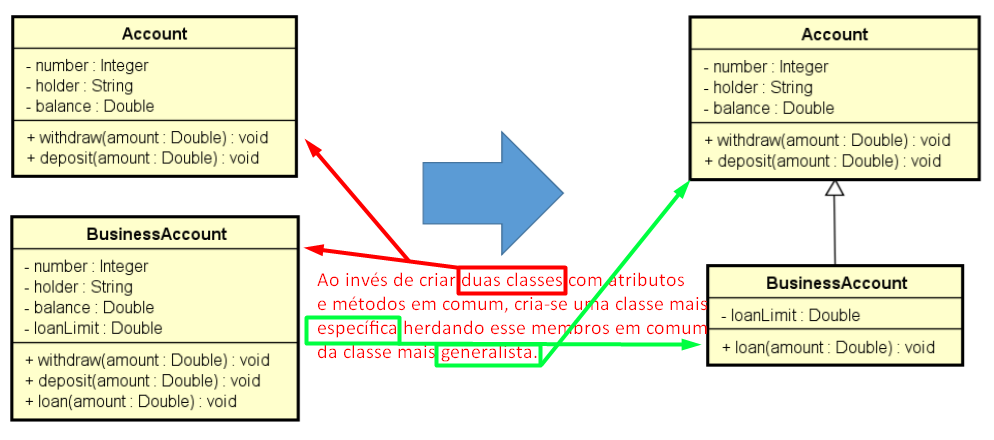
# Composição

* Associação que permite que um objeto contenha outro;
* Vantagens:
  + Organização: Cada classe tem a sua responsabilidade;
  + Coesão: Cada objeto é responsável por uma única coisa. Responsabilidades bem definidas;
  + Flexibilidade;
  + Reuso: Objeto reaproveitado em mais de um lugar;



# Herança

* Tipo de associação que permite que uma classe herde dados de outra;
* Vantagens: Reuso e Polimorfismo;
* Sintaxe:
  + : (extende);
  + base (referência para a super-classe).



* Relação “é um”. A conta Business é uma “conta”;
* Generalização/Especialização;
* A subclasse estende a superclasse;
* Herança é uma associação entre classes e não entre objetos.

Texto, Linha do tempo

Descrição gerada automaticamente com confiança média

* Relembrando os modificadores de acesso:

Tela de computador com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente com confiança média