



1. Namespaces, são usados para:

- A Organizar classes B Definir sistema inteiro
 C Corrigir o código D Facilitar chamada de classes diminuindo sua sintaxe

2. Um arquivo pode conter zero ou vários namespaces!.

- A Verdadeiro B Falso

3. O que pode conter um namespace?

- A Classes B Structs
 C Interfaces D Enumerações
 E Outros namespaces

4. O método Main é o ponto de entrada de um aplicativo C#. (Bibliotecas e serviços não exigem um Main método como um ponto de entrada). Quando o aplicativo é iniciado, Main o método é o primeiro método invocado!.

- A Verdadeiro B Falso

5. Uma classe é como uma planta de construção que define a estrutura para objetos, que são instâncias concretas daquela classe!.

- A Falso B Verdadeiro

6. Um objeto pode ser construído a partir de um construtor da classe!.

- A Verdadeiro B Falso

```

7.      2 references
  3.      public class Animal
  4.      {
  5.          2 references
  6.          public string Nome { get; set; }
  7.          1 reference
  8.          public string Cor { get; set; }
  9.          1 reference
 10.         public string Raca { get; set; }

 11.         0 references
 12.         public Animal(){}
 13. 
 14.         1 reference
 15.         public Animal(string nome, string cor, string raca)
 16.         {
 17.             Nome = nome;
 18.             Cor = cor;
 19.             Raca = raca;
 20.         }
 21. 
 22.         1 reference
 23.         public void Comer()
 24.         {
 25.             System.Console.WriteLine("Comer...");
 26.         }

```

O que significa as linhas 5, 6 e 7:



São atributos



São métodos



São construtores

```

8.      2 references
  3.      public class Animal
  4.      {
  5.          2 references
  6.          public string Nome { get; set; }
  7.          1 reference
  8.          public string Cor { get; set; }
  9.          1 reference
 10.         public string Raca { get; set; }

 11.         0 references
 12.         public Animal(){}
 13. 
 14.         1 reference
 15.         public Animal(string nome, string cor, string raca)
 16.         {
 17.             Nome = nome;
 18.             Cor = cor;
 19.             Raca = raca;
 20.         }
 21. 
 22.         1 reference
 23.         public void Comer()
 24.         {
 25.             System.Console.WriteLine("Comer...");
 26.         }

```

O que significa as linhas 9 e 11:



São métodos



São construtores



São atributos

```
9.
10.    2 references
11.    public class Animal
12.    {
13.        2 references
14.        public string Nome { get; set; }
15.        1 reference
16.        public string Cor { get; set; }
17.        1 reference
18.        public string Raca { get; set; }
19.        0 references
20.        public Animal(){}
21.        1 reference
22.        public Animal(string nome, string cor, string raca)
23.        {
24.            Nome = nome;
25.            Cor = cor;
26.            Raca = raca;
27.        }
28.        1 reference
29.        public void Comer()
30.        {
31.            System.Console.WriteLine("Comer...");
32.        }
33.
```

O que significa a linhas 18:



É o método



São construtores



São atributos

10. **Instância** é o termo dado para dizer que uma classe foi criada e agora possui um objeto nela no sistema, existe 2 formas de fazer isso uma é através do operador **new** e a outra é através de **atribuição**, visto nos exemplos:



```
Gato garfield = new Gato();
```



```
Gato garfield = Gato();
```



Gato tom = garfield;