


▼ C# Fundamentals

Structs


Structs:

Tipos de estrutura (referência C#)

23/10/2020 • 7 minutos para o fim da leitura • 

Um *tipo de estrutura* (ou *tipo de struct*) é um tipo de **valor** que pode encapsular dados e funcionalidade relacionada. Você usa a `struct` palavra-chave para definir um tipo de estrutura:

C#

 Copiar

```
public struct Coords
{
    public Coords(double x, double y)
    {
        X = x;
        Y = y;
    }

    public double X { get; }
    public double Y { get; }

    public override string ToString() => $"({X}, {Y})";
}
```

Structs:

Os tipos de estrutura têm *semântica de valor*. Ou seja, uma variável de um tipo de estrutura contém uma instância do tipo. Por padrão, os valores de variáveis são copiados na atribuição, passando um argumento para um método e retornando um resultado de método. No caso de uma variável de tipo de estrutura, uma instância do tipo é copiada. Para obter mais informações, consulte [tipos de valor](#).

Normalmente, você usa tipos de estrutura para criar pequenos tipos centrados em dados que fornecem pouco ou nenhum comportamento. Por exemplo, o .NET usa tipos de estrutura para representar um número ([inteiro](#) e [real](#)), um [valor booliano](#), um [caractere Unicode](#), uma [instância de tempo](#). Se você estiver concentrado no comportamento de um tipo, considere definir uma [classe](#). Os tipos de classe têm *semânticas de referência*. Ou seja, uma variável de um tipo de classe contém uma referência a uma instância do tipo, não a instância em si.

Structs:

- **Links de documentação oficial:**
- **Documentação:**
- <https://docs.microsoft.com/pt-br/dotnet/csharp/language-reference/builtin-types/struct>
- <https://docs.microsoft.com/pt-br/dotnet/csharp/programming-guide/classes-and-structs/classes>



Dúvidas?