**Programação em c# iniciante. Primeiros conceitos.**

**Namespaces:**

- Usado para organizar tipos (classes), permitindo evitar colisões de nomes.

Basicamente um namespace é uma coleção nomeada de classes.

Boa Pratica: todas as classes devem ser definidas dentro de um namespace

**Ex:**

Classe: Console

Nome completo: System.Console

Classe Console (definida pelo usuário)

Namespace MinhasClasses

MinhasClasses.Console

**Diretiva using**

Diretivas using trazem os namespaces para o escopo do seu projeto; desta forma não é necessário qualificar explicitamente os objetos com o respectivo namespace.

Ou seja, a diretiva using inclui outros namspaces no programa.

**Assembly / Montagem**

**-** As classes são compiladas em Assemblies – são arquivos, usualmente com a extensão .dll

As classes mais comuns como System.Console pertecem ao assembly *mscorlib.dll.*

Uma montagem pode conter classes definidas em muitos namespaces, e um namespace pode ocupar vários assemblies.

Para usarmos as classes de um assembly, devemos adicionar uma referencia no projeto, e incluir a diretiva “using” adequada.

**Referencias:**

Uma referencia permite que utilizemos tipos ou classes disponíveis em outros assemblies, tanto do FCL quanto de terceiros

FCL = framework class library

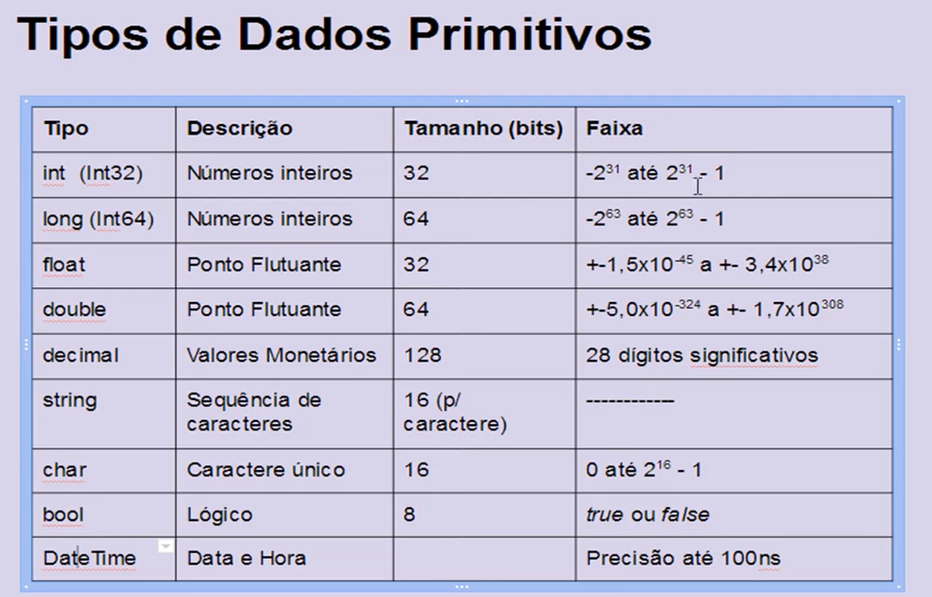
**Tipos de variáveis**

**Declaração: tipo\_variável nome\_variavel**

**Ex:** int num1 = 0;

Str nome = “lucas”

Bool trava = True

****