

Curso: Programação Orientada a Objetos com C#

<https://www.udemy.com/programacao-orientada-a-objetos-csharp>

Prof. Nelio Alves

Notas de aula

Capítulo 1: Revisão de Lógica de Programação

Objetivos do capítulo:

- Apresentar a linguagem C#
- Fazer uma breve revisão de Lógica de Programação usando C#

Video: Instalando o Microsoft Visual Studio

- **Versão instalada para o curso:** Visual Studio Community
- Na aba "Pacotes de idiomas", selecionamos:
 - Inglês
 - Português (Brasil)
- Na aba "Cargas de trabalho", selecionamos:
 - Desenvolvimento da plataforma do Windows Universal
 - Desenvolvimento da área de trabalho do .NET
 - Desenvolvimento para desktop com C++ (opcional)
- Na aba "Componentes individuais", selecionamos:
 - Ferramentas do Visual Studio para Unity (opcional)
 - SDK do Windows 8.1 (opcional - somente se seu Windows for 8.1)

Vídeo: Estrutura e cabeçalhos de um programa C#

The screenshot shows a C# program in Visual Studio with the following code and annotations:

```
1 using System;
2
3 namespace curso {
4     class Program {
5
6         static void Main(string[] args) {
7
8             Console.WriteLine("Olá mundo!");
9
10            Console.ReadLine();
11        }
12    }
13 }
14
```

Annotations:

- Importação de bibliotecas:** Points to `using System;`
- namespace: é uma forma de organizar as classes do seu projeto em módulos. Cada arquivo pertencerá a um namespace que você declarar** Points to `namespace curso {`
- Declaração da classe. Todo código em C# fica dentro de uma classe. A classe define dados e operações. No caso de um programa mínimo como este, temos apenas uma classe (chamada "Program") e uma única operação: o método "Main". Este é um assunto de Programação Orientada a Objetos.** Points to `class Program {`
- static é um prefixo que indica que a operação (no caso o "Main") pode ser executada independentemente de se instanciar um objeto desta classe. Este é um assunto de Programação Orientada a Objetos.** Points to `static void`
- O prefixo void indica que a operação (no caso o "Main") não retorna nenhum valor, ou seja, apenas executa uma ação e termina.** Points to `void`
- Isto indica que a operação "Main" pode receber parâmetros para sua execução. Alguns programas modo console usam isso.** Points to `Main(string[] args)`

Vídeo: Tipos básicos de dados em C#

Mais informações: [https://msdn.microsoft.com/en-us/library/cs7y5x0x\(v=vs.90\).aspx](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/cs7y5x0x(v=vs.90).aspx)

Tipos Inteiros:

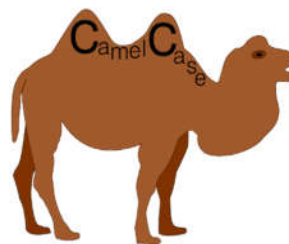
byte	0 .. 255
sbyte	-128 .. 127
short	-32,768 .. 32,767
ushort	0 .. 65,535
int	-2,147,483,648 .. 2,147,483,647
uint	0 .. 4,294,967,295
long	-9,223,372,036,854,775,808 .. 9,223,372,036,854,775,807
ulong	0 .. 18,446,744,073,709,551,615

Outros tipos:

float	-3.402823e38 .. 3.402823e38
double	-1.79769313486232e308 .. 1.79769313486232e308
decimal	-79228162514264337593543950335 .. 79228162514264337593543950335
char	A Unicode character.
string	A string of Unicode characters.
bool	True or False.
object	An object.

Nomes de variáveis

- Não pode começar com dígito: use uma letra ou _
- Não pode ter espaço em branco
- Não usar acentos ou til
- Sugestão: use o padrão "camel case"



Errado:
`int 5minutos;`
`int salário;`
`int salário do funcionario;`

Correto:
`int _5minutos;`
`int salario;`
`int salarioDoFuncionario;`

Vídeo: Como fazer saída de dados em C#

Para escrever na tela um texto qualquer

Sem quebra de linha ao final:

```
Console.Write("Olá mundo!");
```

Com quebra de linha ao final:

```
Console.WriteLine("Olá mundo!");
```

Para escrever o conteúdo de uma variável com ponto flutuante

Suponha uma variável tipo **double** declarada e iniciada:

```
double x = 10.35784;
```

```
Console.WriteLine(x);
```

```
Console.WriteLine(x.ToString("F2"));
```

```
Console.WriteLine(x.ToString("F4"));
```

```
Console.WriteLine(x.ToString("F2", CultureInfo.InvariantCulture));
```

```
using System.Globalization;
```



Para concatenar vários elementos em um mesmo comando de escrita

Regra geral:

```
elemento1 + elemento2 + elemento3 + ... + elementoN
```

```
Console.WriteLine("RESULTADO = " + x);
```

```
Console.WriteLine("O valor do troco é " + x + " reais");
```

```
Console.WriteLine("O valor do troco é " + x.ToString("F2") + " reais");
```

Vídeo: Como fazer entrada de dados em C#

Para ler um texto (até a quebra de linha)

Suponha uma variável tipo **string** declarada:

```
string x;
```

```
x = Console.ReadLine();
```

Para ler um número inteiro (até a quebra de linha)

Suponha uma variável tipo **int** declarada:

```
int x;
```

```
x = int.Parse(Console.ReadLine());
```

Para ler um número com ponto flutuante (até a quebra de linha)

Suponha uma variável tipo **double** declarada:

```
double x;
```

```
x = double.Parse(Console.ReadLine());
```

```
x = double.Parse(Console.ReadLine(), CultureInfo.InvariantCulture);
```

```
using System.Globalization;
```

Para ler vários dados na mesma linha

```
using System;  
using System.Globalization;
```

```
namespace curso {  
    class Program {  
        static void Main(string[] args) {  
  
            string x;  
            int y;  
            double z;  
  
            string[] vet = Console.ReadLine().Split(' ');  
  
            x = vet[0];  
            y = int.Parse(vet[1]);  
            z = double.Parse(vet[2], CultureInfo.InvariantCulture);  
            ...  
        }  
    }  
}
```

Vídeo: Estrutura condicional (if) em C#

Sintaxe da estrutura condicional simples:

```
if ( condição ) {  
    comando1  
    comando2  
}
```

Sintaxe da estrutura condicional composta:

```
if ( condição ) {  
    comando1  
    comando2  
}  
else {  
    comando3  
    comando4  
}
```

Vamos listar a seguir os operadores lógicos, comparativos e aritméticos em C#:

Operadores lógicos:

Operador	Significado
&&	E
	OU
!	NÃO

Operadores comparativos:

Operador	Significado
>	maior
<	menor
>=	maior ou igual
<=	menor ou igual
==	igual
!=	diferente

Operadores aritméticos:

Operador	Significado
+	adição
-	subtração
*	multiplicação
/	divisão
%	resto da divisão

Vídeo: Estrutura repetitiva enquanto (while) em C#

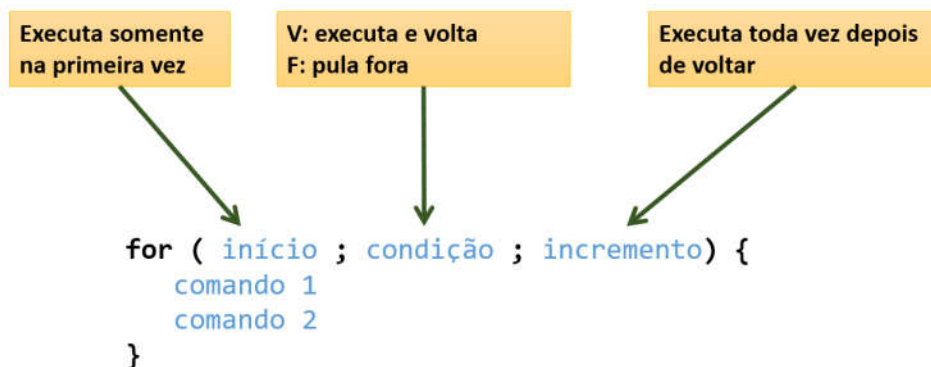
Sintaxe da estrutura repetitiva enquanto:

```
while ( condição ) {  
    comando1  
    comando2  
}
```

Regra:
V: executa e volta
F: pula fora

Vídeo: Estrutura repetitiva para (for) em C#

Sintaxe e regra da estrutura repetitiva para:



Vídeo: Dicas de edição

Autoindentação: CTRL + K + D

Mudar o estilo das chaves:

- Ferramentas -> Opções -> Editor de Texto -> C# -> Estilo de Código -> Formatação -> Novas Linhas
- (desmarque tudo em "Novas opções de linha para chaves")