

Generation

BRASIL

1. **Namespaces**, são usados para:

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> A Organizar classes | <input type="checkbox"/> B Definir sistema inteiro |
| <input type="checkbox"/> C Corrigir o código | <input type="checkbox"/> D Facilitar chamada de classes diminuindo sua sintaxe |

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

- | | |
|--|----------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> A Verdadeiro | <input type="checkbox"/> B Falso |
|--|----------------------------------|

3. O que pode conter um **namespace**?

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> A Classes | <input type="checkbox"/> B Structs |
| <input checked="" type="checkbox"/> C Interfaces | <input type="checkbox"/> D Enumerações |
| <input checked="" type="checkbox"/> 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!.

- | | |
|--|----------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> A Verdadeiro | <input type="checkbox"/> B Falso |
|--|----------------------------------|

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

- | | |
|----------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> A Falso | <input checked="" type="checkbox"/> B Verdadeiro |
|----------------------------------|--|

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

- | | |
|--|----------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> A Verdadeiro | <input type="checkbox"/> 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
12    0 references
13    public Animal(){}
14
15    1 reference
16    public Animal(string nome, string cor, string raca)
17    {
18        Nome = nome;
19        Cor = cor;
20        Raca = raca;
21    }
22
23    1 reference
24    public void Comer()
25    {
26        System.Console.WriteLine("Comer...");
27    }
28 }
```

O que significa as linhas 5, 6 e 7:

A

São atributos

B

São métodos

C

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
12    0 references
13    public Animal(){}
14
15    1 reference
16    public Animal(string nome, string cor, string raca)
17    {
18        Nome = nome;
19        Cor = cor;
20        Raca = raca;
21    }
22
23    1 reference
24    public void Comer()
25    {
26        System.Console.WriteLine("Comer...");
27    }
28 }
```

O que significa as linhas 9 e 11:

A

São métodos

B

São construtores

C

São atributos

9.

```
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
12    0 references
13    public Animal(){}
14
15    1 reference
16    public Animal(string nome, string cor, string raca)
17    {
18        Nome = nome;
19        Cor = cor;
20        Raca = raca;
21    }
22
23    1 reference
24    public void Comer()
25    {
26        System.Console.WriteLine("Comer...");
27    }
28 }
```

O que significa a linhas 18:

☒ A

É o método

☐ B

São construtores

☐ C

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:

☐ A

Gato garfield = new Gato();

☒ B

Gato garfield = Gato();

☐ C

Gato tom = garfield;