

Teoria:

1. Explique a finalidade do método **Main** na Classe Program.
2. O que são namespaces?
3. Explique a diferença entre os modificadores de acesso public e private.
4. Diferencie Atributos, Metodos, Construtores e Propriedades.
5. Por que utilizamos encapsulamento em uma Classe? Qual a vantagem desta prática?
6. O que são objetos? por que utilizamos o operador new para inicializá-los?
7. Qual a diferença entre os operadores set e get?
8. O que são construtores? Explique a sua finalidade.
9. Para que serve a marcação #region em uma Classe?
10. Defina Sobrecarga de Métodos e exemplifique.
11. Diferencie Herança e Associação.
12. Explique o uso do operador this.
13. Pesquise e explique os tipos de dados:
 - a. int
 - b. float
 - c. double
 - d. char
 - e. boolean
 - f. string
 - g. byte
 - h. short
 - i. long
14. O que significa definir uma Classe como sealed?

Prática:

1. Crie as Classes conforme o diagrama abaixo, implementando para cada uma delas sobrecarga de construtores e encapsulamento bem como os relacionamentos. Em seguida, demonstre na Main a execução (de forma simples)

