

## **Curso: Programação Orientada a Objetos com C#**

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

**Prof. Nelio Alves**

### **Instruções para clonar o projeto completo**

Caro(a) estudante,

O repositório do projeto completo do sistema de jogo de xadrez que vamos desenvolver a partir de agora está disponível no seguinte endereço:

<https://github.com/acenelio/xadrez-console>

Para clonar o projeto a partir de uma pasta de sua preferência, você deve abrir o Git Bash nesta pasta e digitar:

**git clone <https://github.com/acenelio/xadrez-console>.git**

Será criada uma subpasta chamada “xadrez-console”. Você poderá então abrir e testar o projeto usando o Visual Studio.

Um grande abraço e bons estudos!  
Nelio

<b>Camada de aplicação</b>	É o próprio aplicativo que irá interagir com as camadas abaixo, com o utilizador e a framework
<b>Camada Jogo de Xadrez</b>	Onde está instalada a inteligência é implementadas as regras mecanicas do jogo.
<b>Camada Tabuleiro</b>	Os elementos mais básicos do tabuleiro, o que é o tabuleiro é a peça é a posição é a cor, nesta camada não vai ter inteligência de jogo.



# Grade curricular

Seção auxiliar: Revisão de Lógica de Programação

Introdução à Programação Orientada a Objetos

Técnicas de orientação a objetos e estruturas de dados

Seção auxiliar: Introdução ao Git e Github

Projeto sistema de jogo de xadrez - Parte 1  
(TABULEIRO)

Projeto sistema de jogo de xadrez - Parte 2  
(XADREZ - MECÂNICA GERAL)

Projeto sistema de jogo de xadrez - Parte 3  
(XADREZ - JOGADAS ESPECIAIS)

# Grade curricular

Seção auxiliar: Revisão de Lógica de Programação

Introdução à Programação Orientada a Objetos

Técnicas de orientação a objetos e estruturas de dados

Seção auxiliar: Introdução ao Git e Github

Projeto sistema de jogo de xadrez - Parte 1  
(TABULEIRO)

Projeto sistema de jogo de xadrez - Parte 2  
(XADREZ - MECÂNICA GERAL)

Projeto sistema de jogo de xadrez - Parte 3  
(XADREZ - JOGADAS ESPECIAIS)

- Construtores
- Palavra *this*
- Sobrecarga
- Encapsulamento
- Associações
- Herança
- Classe abstrata
- Sobreposição
- Polimorfismo
- Elementos estativos
- Tipos enumerados
- Exceções

- Vetores
- Matrizes
- Listas
- Conjuntos



