

Introdução à Programação Orientada a Objetos em C#

Público-Alvo: Iniciantes em programação

A Programação Orientada a Objetos (POO) é um paradigma de programação que se baseia na ideia de organizar o código em objetos, que são instâncias de classes. Esse paradigma permite uma melhor organização e reutilização de código, além de facilitar a manutenção do software. Neste artigo, vamos introduzir os conceitos básicos da POO utilizando a linguagem C#.

Exemplos: Vamos começar criando uma classe simples em C# para entendermos como funciona a POO. A classe é uma estrutura que define as características e comportamentos de um objeto. Veja o exemplo abaixo:

```
public class Pessoa
{
    // Atributos
    public string Nome;
    public int Idade;

    // Método
    public void Apresentar()
    {
        Console.WriteLine("Olá, meu nome é " + Nome + " e tenho " + Idade
+ " anos.");
    }
}
```

Neste exemplo, criamos uma classe chamada "Pessoa" com dois atributos (Nome e Idade) e um método chamado "Apresentar" que imprime uma mensagem na tela com o nome e a idade da pessoa.

Agora, vamos criar um objeto a partir da classe "Pessoa" e utilizar o método "Apresentar":

```
Pessoa pessoal = new Pessoa();
pessoal.Nome = "João";
pessoal.Idade = 25;
pessoal.Apresentar();
```

Neste trecho de código, criamos um objeto chamado "pessoa1" a partir da classe "Pessoa" utilizando o operador "new". Em seguida, atribuímos valores aos atributos "Nome" e "Idade" e

chamamos o método "Apresentar" para exibir a mensagem na tela.

A Programação Orientada a Objetos é um conceito fundamental para qualquer programador. Compartilhe este artigo com seus amigos que estão iniciando na programação e ajude-os a entender melhor esse paradigma tão importante.