



Soft-M Certificação e Treinamento

Av. Feliciano Martins de Freitas, 165 – Vila Regina – Montes Claros/ MG
(38) 3081-9742 / atendimento@softm.com.br

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO – PROGRAMAÇÃO C# (MÓDULO II)

Estrutura da linguagem C#

Introdução

Namespaces

Uso de namespaces e assemblies

Classes

Inicialização dos atributos de uma classe

Classes parciais

Encapsulamento e acesso

Modificadores de acesso

Propriedades

Utilização de propriedades

Acessibilidade das propriedades

Restrições das propriedades

Propriedades de interface

Herança

Criando uma herança

Acesso aos membros da classe pai por meio da classe base

Métodos de extensão

Objetos e instanciação

Construtores

Métodos

Método Main()

Modificador static

Classes estáticas

Membros estáticos

Métodos sobrecarregados

Aplicação de escopo

Tipos de valores

Poliformismo

virtual e override

Classes e métodos abstratos

Modificador sealed

Enumeração, estruturas e interfaces

Enum

Atribuindo um valor para um elemento

Tipo de dado enum

Iterando valores do enum

Estruturas

Diferenças entre classes e estruturas

Variáveis

Interfaces

Herança de formulários

Introdução

Herança de formulários

Herdando formulários do Windows

Herdando um formulário por meio de código

Herdando um formulário através da caixa de diálogo Inheritance Picker

Criando um formulário herdado de um formulário existente

Alterar a aparência de um formulário base

Arrays, coleções, tipos de valores e referências

Arrays

Construção e instanciação de arrays

Inicialização e acesso aos elementos

Conhecendo o tamanho de um array

Arrays com várias dimensões

Passando um array como parâmetro

Palavra-chave params

Params object[]

Copiando arrays

Coleções

Diferenças entre coleções e arrays

ArrayList

Classe Stack

Classe Queue

Classe Hashtable

Classe SortedList

Inicializadores de coleção

A organização da memória do computador

Tipos-valor e tipos-referência

Valores nulos e tipos nullable

Parâmetros ref e out

Parâmetros opcionais e argumentos nomeados

Definindo um parâmetro opcional

Passando um argumento nomeado

Coletor de lixo e gerenciamento de recursos

Introdução

Tempo de vida dos objetos

Coletor de lixo (garbage collector)

Funcionamento do coletor de lixo

Destruutores

Gerenciamento de recursos

Descarte seguro

using

Dispose

Classe GC

Delegates e eventos

Introdução

Delegates

Invocando um delegate

Delegates e expressões lambda

Métodos anônimos e expressões lambda

Eventos

Declaração de eventos

Subscrevendo um evento

Disparando um evento