

Vídeo sobre um exemplo de aplicação de métodos

Olá, agora que você já conhece o conceito de métodos e como eles determinam os comportamentos na classe, chegou o momento de praticar. Acompanhe!

Neste código criamos uma classe com o nome "Aluno".

Dentro dela, inserimos alguns atributos, como nome, idade e série.

Observe que, antes da determinação do tipo dos atributos, existe a palavra *public*, que faz esses atributos se tornarem visíveis para todos.

```
Class Aluno
{
    public string Nome;
    public int Idade;
    public int Serie;
}
```

Vamos ver mais um exemplo, neste outro código, observe que dentro do main é estabelecido um objeto para a classe "Aluno".

Como explicamos anteriormente, ao criarmos um objeto, ele fará uso dos atributos da classe, mas cada objeto terá seus atributos independentes.

Note que, estabelecemos o objeto "aluno1". Em seguida, realizamos a determinação dos seus atributos e apresentamos cada um deles.

Observe que, como resultado, teremos o nome João, idade 13 e série 6.

Vídeo sobre um exemplo de aplicação de métodos

```
static void Main(string[] args)

{
    Aluno aluno1 = new Aluno();
    aluno1.Nome = "João";
    aluno1.Idade = 13;
    aluno1.Serie = 6;
    Console.WriteLine($"O aluno {aluno1.Nome} tem {aluno1.Idade}
    anos e pertence ao {aluno1.Serie} ano");
}

```

Vale destacar que outra forma de montagem do código pode ser feita com a apresentação do aluno ainda na classe. Veja o código na sequência.

```
class Aluno
{
    public string Nome;
    public int Idade;
    public int Serie;

    1 referência
    public string Retorno()
    {
        return string.Format($"O aluno {Nome} tem {Idade} anos e
        pertence ao {Serie} ano");
    }

    1 referência
    public void RetornoConsole()
    {
        Console.WriteLine(Retorno());
    }
}

```

Vídeo sobre um exemplo de aplicação de métodos

Veja que aqui foi criado um método com nome "Retorno", o qual retornará à apresentação do aluno na classe.

Perceba que esse método não necessita ter como entrada os parâmetros do aluno, pois já tem acesso aos atributos. Observe que o resultado será: O aluno João tem 13 anos e pertence ao 6 ano.

Criamos, ainda, outro método com nome "RetornoConsole", que fará a apresentação na tela.

Já no *main*, é necessário apenas fazer a chamada do método "RetornoConsole".

```
class Program
{
    0 referências
    static void Main(string[] args)
    {
        Aluno aluno1 = new Aluno();
        aluno1.Nome = "João";
        aluno1.Idade = 13;
        aluno1.Serie = 6;

        aluno1.RetornoConsole();
    }
}
```

Agora é com você, tente recriar os exemplos apresentados aqui e veja os resultados