

03

## Variável this

Agora já sabemos como adicionar comportamentos em nossos objetos criados a partir de uma classe através dos métodos (funções de cada objeto).

A que se refere a variável `this` dentro de um método?

*Selezione uma alternativa*

**A** `this` se refere à classe atual, no nosso caso, `Conta` .

**B** `this` se refere ao objeto que “chamou” o método.

**C** `this` é um ponteiro do tipo `*void`, que aponta para um endereço vazio.