



O que aprendemos?

Nesse capítulo, aprendemos:

- Para que serve e como criar objetos da classe `Method`.
- Como invocar um método sem parâmetro representado por um objeto da classe `Method`.
- Possibilidades no uso de uma instância da classe `Method`.
- Boas prática no desenvolvimento com a API de Reflection.
- Criação de uma DSL (Linguagem de Domínio Específico, ou do tempo em inglês Domain-Specific Language) para do design e legibilidade ao trabalhar com a API de Reflection.