

 16

O que aprendemos?

Nesta aula, aprendemos:

- Que não faz sentido reescrever código que já foi escrito em outros projetos. Criamos uma **Biblioteca de Classes** e colocamos nela todas as classes que desenvolvemos nos treinamentos anteriores, para que possamos reutilizar o código em outros projetos
- A associar ícones a formulários, a utilizar componentes *PictureBox*, a fazer com que o formulário já abra maximizado e a torná-lo o formulário padrão da aplicação
- A utilizar múltiplos formulários **MDI** - *Multiple Document Interface* e a organizá-los em três maneiras diferentes: organização horizontal, organização vertical e organização em cascata
- Como utilizar a declaração de referências dentro de um projeto, para que ele possa acessar as classes, métodos e funções existentes em nossa biblioteca de classes
- Como os arquivos relacionados aos nossos projetos estão organizados em nosso computador, que nosso projeto principal gera um arquivo executável e o nosso projeto de bibliotecas gera um arquivo DLL