1. Структура - value type, класс - reference type
   1. Структура не может быть отнаследована
   2. Структура не может содержать безапараметровый конструктор
   3. Структура не nullable
   4. Структура при присваивании и передаче в методы копируется
2. Поля для чтения можно изменить на другом уровне класса, может быть определено в конструкторе. Константные же поля определяются только на этапе компиляции, то есть в месте объявления.
3. Когда строка часто изменяется или дополняется - StringBuilder

если она пару раз используется и заведомо небольшая - string

1. Основные парадигмы ООП:
   1. Наследование - способность классов использовать и заимствовать свойства классов-родителей
   2. Инкапсуляция - сокрытие реализации и предоставление пользователю и программисту только набора методов для взаимодействия класса с другими классами и данными
   3. Абстракция - выбор из всех параметров программируемой системы только необходимые параметры и абстрагирование от несущественных параметров
   4. Полиморфизм - многообразие форм, классы в иерархии наследования могут иметь разную реализацию одинаковых методов, внутри класса так же могут быть переопределения метода
2. IEnumerable<T>
3. Параметры с типом ref должны быть инициализированы до вызова метода, а с параметром out – нужно инициализировать уже в самом методе.
4. Инициализатор инстанса класса при инициализации объекта. Какой-то набор действий, необоходимых для создания валидного объекта.
   1. статический - вызывается при загрузке класса
   2. с параметрами
   3. без параметров (дефолтный)