

Тип ***object*** в C# считается базовым для всех остальных типов, включая и типы значений. Все они, другими словами, наследуются от ***object***. Это, в частности, означает, что переменная типа ***object***, который сам является ссылочным, может ссылаться на объект любого другого типа. Кроме того, переменная типа ***object*** может ссылаться на любой массив, поскольку в C# массивы реализуются как объекты. Формально имя ***object*** считается в C# еще одним обозначением класса ***System.Object***.

Пример:

```
object[] array = { "string", 1024, 0.16, 'A' };
```

Здесь мы создаём массив типа ***object***, в который добавляем данные разных типов. Узнать тип конкретного элемента можно с помощью метода ***GetType()***.