Kas yra klasė?

Klasė – tai sudėtingesnis kintamojo tipas. Kiekviena klasė turi vieną access modifier (public, private, protected). Po jo visad seka žodis class ir tada tavo pasirinktas klasės vardas Klasė gali turėti laukų (fields). Jie saugo duomenis, pvz. public class Masina jei turi klasę Car, joje gali turėti laukus, skirtus mašinos modeliui ir pagaminimo metams. private int pagaminimoMetai; Laukai taip pat gali turėti public/private/protected access private string gamintojas; modifier'ius. Private reiškia, kad šitie laukai bus matomi tik klasės viduje. public string Spalva { get; set; } Čia yra propertis. Jis nuo kintamojo skiriasi tuo, kad turi getter'į ir setter'i, get ir set gali būti metodai, kurie prieš priskirdami Spalva reikšmę, tą reikšmę patikrina, kažkaip apdoroja. public Masina(string _gamintojas) gamintojas = _gamintojas; O čia yra konstruktorius. Jo paskirtis – kuriant iš klasės objektą, inicializuoti to objekto duomenis. Pvz: Masina manoAudi = new Masina("Audi"); public void Vaziuok() Klasė gali turėti metodų. Metodai gali grąžinti/pakeisti private laukų reikšmes, grąžinti kelias sudėtas laukų reikšmes ir pan. Jei metodas negražina nieko, jis turi žodi void. }

```
public static class StatineKlase
{
    public static int laukas;
}
```

Statinė klasė – tai klasė, iš kurios negalima sukurti objekto. Jos visi metodai ir kintamieji taip pat turi būti static.

O jos privalumas – ji gali būti pasiekiama iš bet kokios kodo vietos, pvz:

int lauko reikšmė = StatineKlase.laukas;