

Klasės

Kas yra klasė

Klasė - tai programavimo kalbos išraiška, leidžianti kurti savo tipus.

```
public class TestineKlase
{
    private int laukas;
    private string laukas2;

    public string Savybe { get; set; }

    public TestineKlase()
    {
    }

    public void Metodas()
    {
    }
}

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

Statinės ir ne statinės klasės

Ne statinė klasė:

1. Gali turėti tiek statinius tiek ir ne statinius narius.
2. Gali būti aprašomi ir inicializuojami klasės tipo kintamieji:
 - a. Inicijalizacija per konstruktorius.
 - b. Aprašytas kintamasis pasiekiamas tik to kodo, kuriame buvo aprašytas, srityje.

Statinė klasė:

1. Visi nariai statiniai.
2. Kintamieji iš tokio tipo klasės negali būti aprašomi.
3. Klasė ir jos nariai yra pasiekiami iš bet kurios kodo vietos.

```
TestineKlase klasesTipoSintamasis = new TestineKlase();  
StatineKlase statinesKlasesKintamasis = new StatineKlase();  
StatineKlase.laukas = 10;
```

“public” ir “private” prieigos modifikatoriai

“public” - prieinama laisvai.

“private” - prieinama tik aprašytos klasės kodo viduje.

```
klasesTipoSintamasis.Savybe = "aaa";  
klasesTipoSintamasis.laukas = 12;
```

Klasės nariai

1. Laukas (field) - klasės lygio kintamasis, pasiekiamas visoje klasės kodo srityje (ir už jos ribų jei aprašytas su “**public**” modifikatoriumi).
2. Metodas (method) - klasės lygio funkcija, pasiekama visoje klasės kodo srityje (ir už jos ribų jei aprašytas su “**public**” modifikatoriumi).
3. Savybė (property) - tarpinis variantas tarp lauko ir metodo, reikšmės gavimui ir priskyrimui aprašyti naudojamos išraiškos “**get**” ir “**set**” kurios gali turėti savo prieigos modifikatorius.

```
public string Savybe
{
    get { return laukas2; }
    private set
    {
        laukas2 = value;
    }
}
```