# 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. jei turi klasę Car, joje gali turėti laukus, skirtus mašinos modeliui ir pagaminimo metams.

public class Masina

{

Laukai taip pat gali turėti public/private/protected access modifier‘ius. Private reiškia, kad šitie laukai bus matomi tik klasės viduje.

    private int pagaminimoMetai;

    private string gamintojas;

Čia yra propertis. Jis nuo kintamojo skiriasi tuo, kad turi getter‘į ir setter‘į. get ir set gali būti metodai, kurie prieš priskirdami Spalva reikšmę, tą reikšmę patikrina, kažkaip apdoroja.

    public string Spalva { get; set; }

    public Masina(string \_gamintojas)

    {

O čia yra konstruktorius. Jo paskirtis – kuriant iš klasės objektą, inicializuoti to objekto duomenis. Pvz:

Masina manoAudi = new Masina("Audi");

gamintojas = \_gamintojas;

    }

    public void Vaziuok()

Klasė gali turėti metodų. Metodai gali grąžinti/pakeisti private laukų reikšmes, grąžinti kelias sudėtas laukų reikšmes ir pan. Jei metodas negrąžina nieko, jis turi žodį void.

    {

    }

}

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;

public static class StatineKlase

{

    public static int laukas;

}