public enum PersistenceState : byte

|  |  |
| --- | --- |
| **State** | **Description** |
| New | Объект только что создан в памяти, ещё не существует в источнике данных |
| Virtual | Объект существует в источнике данных, но ещё не загружены его свойства |
| Original | Объект загружен из источника данных и ещё ни разу с тех пор не изменялся |
| Changed | Объект загружен из источника данных и с тех пор был уже изменен |
| Deleted | Объект удалён из источника данных, но пока ещё существует в памяти |
| Loading | Объект в данный момент загружается из источника данных, это состояние  необходимо исключительно для случаев когда data mapper загружает из базы  данных объект, находящийсяв состоянии Virtual, чтобы иметь возможность  загружать значения свойств объекта обращаясь к ним напрямую и косвенно  вызывая метод Persistent.Set() - без этого состояния подобная стратегия  вызывает циклический вызов методов Persistent.Set(), Persistent.LazyLoad(),  IPersistent.Load(), IDataMapper.Select() и далее по кругу. |