

静态static

- 使用 static 修饰符可声明属于类型本身而不是属于特定对象的静态成员
- 被static修饰不需要方法就可以调用
- 适用于"共享数据"和"创建独立于任何特定对象的功能"

```
class Program {  
    class Test {  
        public static int count = 10;  
    }  
    static void Main(string[] args) {  
        //这里不需要new就可以直接访问count  
        int a = Test.count;  
    }  
}
```

```
class Test {  
    public int count = 10;  
}  
static void Main(string[] args) {  
    //需要new这个对象才能调用count  
    int a = new Test().count;  
}
```

属性

- 属性的访问器包含有助于获取（读取或计算）或设置（写入）属性的可执行语句
- 属性中含有get和set两个方法
- 属性是一种语法糖，不会对程序产生大的影响

```
class Test {  
    public string name { get; set; }  
}  
static void Main(string[] args) {  
    string s1 = new Test().name;  
    s1 = "皮卡丘";//程序自动调用set  
    Console.WriteLine(s1);//程序自动调用get  
}
```