CulturInfo() classi -System.Globalization gelir, dunya olkelerinn pul, olke ev x. kodalrini almaq ucundur

struct stackdadir

value typelar structdan gelir

class heapde yaranir

reference typelar classdan gelir

Equals vs Reference Equals

value typelar equals isledirik, onlarin deyerlerinin muqayise edirik

Reference Equals reference typelarda adresslerini (referanslarini) muqayise edir

reference typlarda Equals vs Reference Equals eyni seydir

bes bu ne ucun var?

equalsi(override edibi mentiqinin deyise bilerik) bize override etmek lazim olsa ede bilerik.

Equalsi override etmek olar

Reference Equalsi override etmek olmur

Note:

== operatoru da Equals() - i cagirir

Struct and class

Struct ile array yaratdiqa icini 0 larla, class ile yaratdiqda ise null ile doldurur

Classda array yaradarken onun icindeekileri new edib obyekti yaratmaliyiq (new olmasa nulldur)

Structda ise buna ehtiyac yoxdur, icini 0 larla doldurur

Notes:

structdan struct toremirik

structin default constructoru yoxdur, lakin classin var

Struct value typlarin koku, class ise reference typlarin kokudur

public int GetAge() => age; // arrow function

Getterin qisa formasi

Eger funksiya bir setir is gorurse arrow function istifade ede bilerik

///////////////////////////////////////////////////////

property bir umumi metoddur, icinde getter, setter var;

avtoproperty qisa olandir

fullproperty uzun olan, setter ve getter olandir

private int Salary { get; set; } // auto property

private int myVar; // full property

public int MyProperty

{

get { return myVar; }

set { myVar = value; }

}

///////////////////////////////////////////////////////