

**** STRUCT ****

1- value type

ال object هي تخزن في ال stack
لما أجي أعمل نسخ النسخ هيتعمل للبيانات
نفسها ، فهيبقى عندي نسخه جديده مستقله عن
التانيه

2- لا يدعم الوراثة

3- مينفعش استخدم معاه virtual methods

5- سريع في التعامل مع ال objects الصغيره

علشان البيانات متخزنه في ال stack

6- بطيء في التعامل مع ال objects الكبيره

7- لا يفضل تعديل البيانات بعد ما عمل creat

ال object

Edited 12:17 am ✓

**** CLASS ****

1- Reference type

ال object هي تخزن في ال heap مع refrence
ليه في ال stack فلما أعمل نسخ النسخ بيتعمل
لل refrence نفسه مش للبيانات إلى موجوده
في ال heap فالنسخه الجديده مش هتعمل

object جديد ، هتشاور على نفس ال object

2- يدعم الوراثة

3- علشان اعمل اوبجكت جديد لازم استخدم

new keyword

4- أقدر استخدم معاه ال virtual methods

5- بطيء في التعامل في ال objects الصغيره لانه

علشان نوصل للبيانات في ال heap ياخد وقت

6- مناسب في التعامل مع ال objects الكبيره إلى

بيتكرر استخدامها

7- ممكن نعدل البيانات بعد ما نعمل creat لل

object

اختار struct

لما أستخدم كائنات صغيره فيها بيانات بسيطه

ولما البيانات عندي مش محتاج أعدل عليها

لما أكون مش محتاج أستعمل الوراثة

لما أعوز كل كائن نسخه منفصله لوحده مش هشاركه

مع الباقي

ملحوظه كتبه عالواتس لأن الكتابه اسهل عليه لما

بستخدم انجليزي مع عربي وبعدين اخدت اسكرين