# C# 属性（Property）

**属性（Property）** 是类（class）、结构（structure）和接口（interface）的命名（named）成员。类或结构中的成员变量或方法称为 **域（Field）**。属性（Property）是域（Field）的扩展，且可使用相同的语法来访问。它们使用 **访问器（accessors）** 让私有域的值可被读写或操作。

## 访问器（Accessors）

属性（Property）的**访问器（accessor）**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。访问器（accessor）声明可包含一个 get 访问器、一个 set 访问器，或者同时包含二者。例如：

// 声明类型为 string 的 Code 属性public string Code{

get

{

return code;

}

set

{

code = value;

}}

## 抽象属性（Abstract Properties）

抽象类可拥有抽象属性，这些属性应在派生类中被实现。下面的程序说明了这点：

public abstract class Person

{

public abstract string Name

{

get;

set;

}

public abstract int Age

{

get;

set;

}

}

class Student : Person

{

private string code = "N.A";

private string name = "N.A";

private int age = 0;

// 声明类型为 string 的 Code 属性

public string Code

{

get

{

return code;

}

set

{

code = value;

}

}

// 声明类型为 string 的 Name 属性

public override string Name

{

get

{

return name;

}

set

{

name = value;

}

}

// 声明类型为 int 的 Age 属性

public override int Age

{

get

{

return age;

}

set

{

age = value;

}

}

public override string ToString()

{

return "Code = " + Code +", Name = " + Name + ", Age = " + Age;

}

}