

Пространство имён — 30 вопрос

Все определяемые классы и структуры, как правило, не существуют сами по себе, а заключаются в специальные контейнеры — пространства имен.

Создаваемый по умолчанию класс Program уже находится в пространстве имен, которое обычно совпадает с названием проекта. Пространство имен определяется с помощью ключевого слова `namespace`, после которого идет название. Пример: Класс Program видит все классы, которые объявлены в том же пространстве имен. Чтобы подключить пространство имён для использования их методов, используется директива `using`. Пространства имен могут быть определены внутри других пространств.

Примеры кода:

```
namespace HelloApp
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
        }
    }
}
```

Псевдонимы:

Для различных классов мы можем использовать псевдонимы. Затем в программе вместо названия класса используется его псевдоним. Например, для вывода строки на экран применяется метод `Console.WriteLine()`. Но теперь зададим для класса `Console` псевдоним:

```
using printer = System.Console;
```

Тогда чтобы вывести привычное Привет, мир! Нужно будет написать

```
printer.WriteLine("Hello world!");
```