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!");