* Struct :

Trong C#, một cấu trúc (structure) là một kiểu dữ liệu. Nó giúp bạn tạo một biến đơn mà giữ dữ liệu

Liên quan của các dữ liệu đa dạng, Từ khóa struct trong C# được sử dụng để tạo một cấu trúc (structure).

Các cấu trúc được sử dụng để biểu diễn một bản ghi (record). Giả sử bạn muốn theo dõi các cuốn sách

Cấu trúc có thể có các phương thức, các trường, indexer, thuộc tính, phương thức operator, và sự kiện.

Cấu trúc có thể có các constructor đã được định nghĩa, nhưng không có destructor. Tuy nhiên, bạn không thể định nghĩa một constructor mặc định cho một cấu trúc. Constructor mặc định được định nghĩa tự động và không thể bị thay đổi.

* Khi bạn tạo một đối tượng Struct bởi sử dụng toán tử **new**, nó lấy đối tượng đã tạo và constructor thích hợp được gọi. Không giống Lớp, cấu trúc có thể được khởi tạo mà không cần sử dụng toán tử new.
* Nếu toán tử new không được sử dụng, thì các trường chưa được gán và đối tượng không thể được sử dụng tới khi tất cả trường đó được khởi tạo.

Phân biệt Class và Structure trong C#

Lớp và Cấu trúc trong C# có một số điểm khác nhau cơ bản sau:

* Các Lớp là các kiểu tham chiếu, còn cấu trúc là các kiểu giá trị.
* Cấu trúc không hỗ trợ tính kế thừa.
* Cấu trúc không có constructor mặc định.