

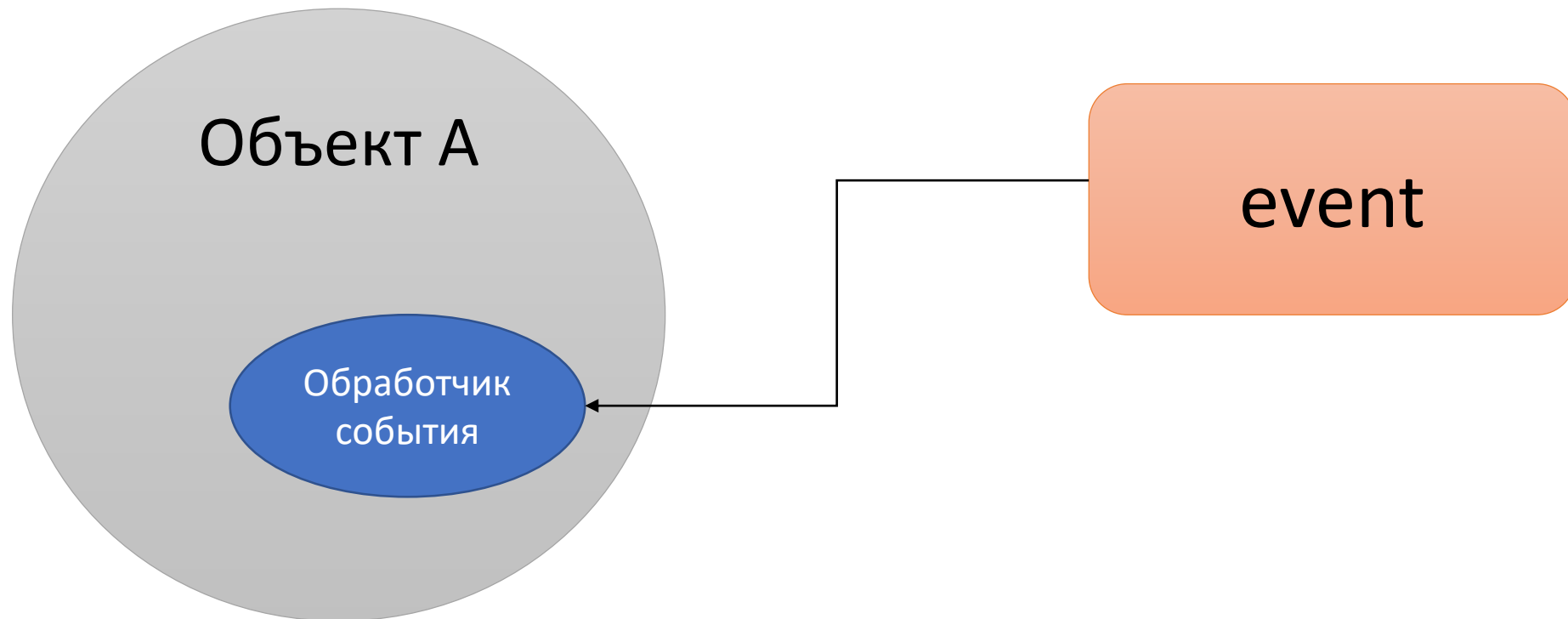
События (events)

[Примеры кода](#)

Основные понятия

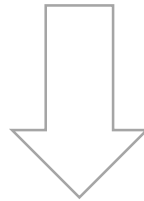
Событие - это автоматическое уведомление о произошедшем действии

Обработчик события – это метод (методы) который выполняется в ответ на сгенерированное событие



Объявление события

Модификатор_доступа **event** делегат событие;



```
public event MyDelegate MyEvent;
```

- при возникновении события автоматически вызываются экземпляры делегатов, связанные с этим событием
- вызвать (сгенерировать) событие можно только внутри класса

Отличия события и делегата

Событие неявно содержит:

- экземпляр делегата
- Аксессор add
- Аксессор remove

Требования к делегату события

- Чтобы запускать несколько методов в обработчике событий – делегат должен иметь возвращаемый тип void
- Если у делегата возвращаемое значение отличное от void, то вызывается последний метод из списка обработчика события

Регистрация (добавление) методов в событии

+ =

// регистрация методов для события MyEvent

MyEvent = MyMethod1(); // MyEvent => MyMethod1

MyEvent += MyMethod2(); // MyEvent => MyMethod1 -> MyMethod2

MyEvent += MyMethod3(); // MyEvent => MyMethod1 -> MyMethod2 -> MyMethod3