* Signature
  + اصطلاحا به پارامترهای ورودی یک تابع Signature‌ اطلاق می‌شود.
    - دقت کنید! فقط به پارامترهای ورودی! نه! ورودی و خروجی!
* Method Overloading
  + در هر کلاس، می‌توان از توابعی استفاده کرد که دارای نام یکسان بوده ولی دارای Signature‌ های متفاوت می‌باشند.

با توجه به حضور تابع ذیل، بگویید که نوشتن کدام توابع ذیل آن مجاز می‌باشد:

**int SomeFunction(int x, int y)  
{  
}**

1. OK

int SomeFunction(int x, int y, int z)  
{  
}

1. OK

int SomeFunction(float x, float y)  
{  
}

1. OK

int SomeFunction(int x, float y)  
{  
}

1. Error!

float SomeFunction(int x, int y)  
{  
}

1. OK

float SomeFunction(float x, float y)  
{  
}

برداشت: این که صرفا خروجی دو تابع هم نام و هم Signature متفاوت باشد، به معنای Over Loading نیست، ولی ممکن است Over Loading داشته باشیم ولی خروجی‌های دو تابع نیز فرق داشته باشند.

1. Error!

int SomeFunction(int A, int B)  
{  
}

Access Modifiers

Class Access Modifiers

**public**

internal (Default)

Class Members

Field

Property

Method

Event

Class Members Access Modifiers

**public**

private

protected

internal

protected internal

هرگاه از کلاسی، شیء بسازیم، پس از زدن نقطه بعد از نام آن، صرفا به تمام Member های، public آن دسترسی خواهیم داشت.

public class Person  
{  
 private string \_fullName;  
 public or protected string FullName;  
  
 public void SomeFunction(string fullName)  
 {  
 string strFullName;  
 }  
}