

Attributes

Существует два типа атрибутов:

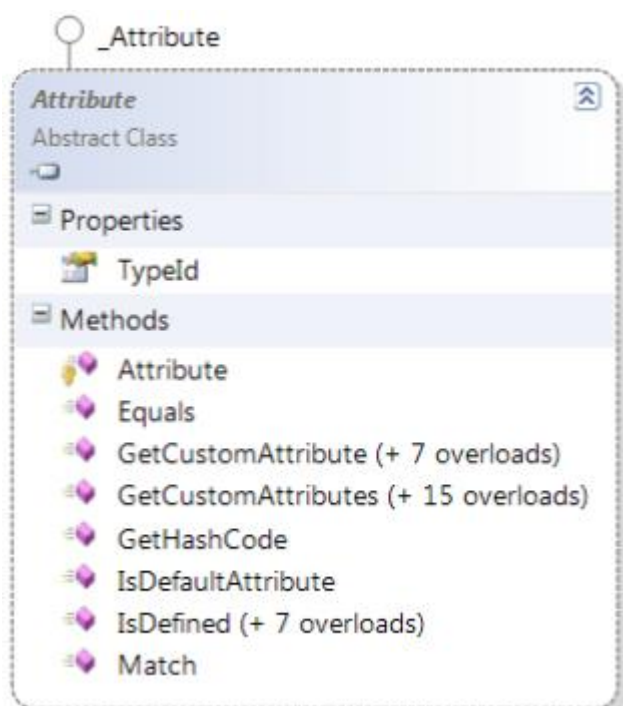
Предопределенные атрибуты (идут в поставке FCL), и пользовательские атрибуты, создаваемые пользователем для добавления в код дополнительных сведений. С точки зрения разработчика оба типа имеют одинаковый синтаксис

Пользовательский атрибут представляет собой обычный класс, унаследованный от класса `Attribute`.

Такой атрибут может быть использован для любого метода, свойства, класса или сборки при использовании следующего синтаксиса:

ИмяАтрибута (необязательный параметр, дополнительные пары имя=значение)]

System.Attribute



`Attribute` —ключевой класс при работе с атрибутами.

Все системные классы — атрибуты наследуются от данного класса. При создании собственных атрибутов, так же необходимо наследоваться от данного класса


Custom Attributes

Правила создания пользовательского атрибута:


1. Имя атрибута должно содержать суффикс **Attribute** (Данное правило является рекомендацией, но его лучше придерживаться)
2. Класс-атрибут обязан наследоваться от системного класса **System.Attribute**
3. Класс-атрибут обязан быть декорирован атрибутом **[AttributeUsageAttribute]**

Параметры

```
[MyAttribute("MyPositionalParam", MyNamedParam = 123)]
```



Позиционные параметры:
аргументы конструктора класса атрибута
(всегда указываются перед именованными)



Именованные параметры:
все открытые нестатические поля и свойства
класса атрибута, доступные для записи

Атрибут

Системный атрибут **AttributeUsage**, необходим для создания пользовательских атрибутов.

Позиционные параметры:

`validOn`—имеет тип `AttributeTargets`, указывает, к чему можно применять данный атрибут.

Именованные параметры:

`AllowMultiple`—имеет тип `bool`, разрешает или запрещает множественное применение атрибута (Значение по умолчанию - `false`).

`Inherited`—имеет тип `bool`, разрешает или запрещает наследование атрибута в производных классах (Значение по умолчанию - `true`)

Системный атрибут `ObsoleteAttribute`, позволяет отмечать устаревшие элементы системы.

Позиционные параметры:

- `message`—имеет тип `string`, содержит строку сообщения, которая показывается при попытке использования устаревшего элемента.
- `error`—имеет тип `bool`, если установлен в `true`—использование элемента, помеченного атрибутом, будет порождать ошибку на этапе компиляции