**var**

* **var** bilan o'zgaruvchini e'lon qilish jarayonida turiga ko'ra aniq ravishda aniqlab oladi. (ya’ni kompiler vaqtida aniqlab oladi)

var son = 10; // sonning turi int

var ism = "John"; // ismning turi string

var pi = 3.14; // pi ning turi double

**object**

* **object** - bu umumiy bazaviy tur, barcha obyektlar uchun o'zgaruvchi tipini ifodalovchi eng katta vosita.
* Barcha obyektlar **object** tipidan olingan.
* **object** istalgan tip bo’la oladi.

object obyekt1 = 10; // obyekt1 turi int

object obyekt2 = "John"; // obyekt2 turi string

**dynamic**

* Bu key’ni ishlatishdan oldin, o'zgaruvchini qanday turda ekanligini bilmaganimizda ishlatishimiz mumkin.
* **dynamic** o'zgaruvchi turi, runtime vaqtida aniqlanadi. Agar o’gira olmasa runtime vaqtida xatolik kelib chiqadi.

dynamic dinamikObyekt = 10; // dinamikObyekt turi int

dinamikObyekt = "John"; // dinamikObyekt turi string

**var** va **dynamic** juda ham bir biriga o’xshash, lekin ularning farqlari bor. **var** avtomatik ravishda (ya’ni kompiler vaqtida) o'zgaruvchining turini aniqlaydi, ammo **dynamic** bularni runtime vaqtida avtomatik aniqlaydi bu bir qancha xatoliklarga olib kelishi mumkin. **object** esa oddiy obyektlar uchun umumiy bazaviy tur.

## Field va Property

**Field** ⇒ public int number = 2003; //qiymat berilsa ham berilmasa ham bo’ladi

**Property** ⇒ public int numberTwo { get; set; } = 2003; //qiymat berilsa ham berilmasa ham bo’ladi

public int numberTwo { get; } = 2003; ⇒ bir ko’rinishi

public int numberTwo { set; } = 2003; ⇒ yana bir ko’rishi

**Field** o'zgaruvchi qiymatini, ammo **Property** esa qo'shimcha koddan foydalanib, o'zgaruvchining qiymatini nazorat qilish va uni boshqa klasslardan turli ravishda aniqlash uchun ishlatiladi. **Property** da logik(mantiqiy) amal bajarsa bo’ladi.