

Las constantes son campos cuyos valores se establecen en tiempo de compilación y nunca se pueden cambiar. Use constantes para proporcionar nombres descriptivos en lugar de literales numéricos ("números mágicos") para valores especiales.

Para definir valores constantes de tipos enteros (int, byte y así sucesivamente) use un tipo enumerado. Para más información, vea enum.

Para definir constantes no enteras, un enfoque es agruparlas en una única clase estática denominada `Constants`. Esto necesitará que todas las referencias a las constantes vayan precedidas por el nombre de clase, como se muestra en el ejemplo siguiente.

Ejemplo

```
static class Constants
{
    public const double Pi = 3.14159;
    public const int SpeedOfLight = 300000; // km per sec.
}
class Program
{
    static void Main()
    {
        double radius = 5.3;
        double area = Constants.Pi * (radius * radius);
        int secsFromSun = 149476000 / Constants.SpeedOfLight; // in km
    }
}
```

El uso del calificador de nombre de clase ayuda a garantizar que usted y otros usuarios que usan la constante comprenden que es una constante y que no puede modificarse.