Дефиниране на класове

Използваме класове за да моделираме обекти от реалния свят. Класовете се състоят от:

* Атрибути - държат състоянието на класа
* Поведение - държат действията, които може да извършват обектите от дадения клас

Класовете могат да съдържат в себе си: полета, методи, property-та, конструктори, event-и, константи, index-атори и др.

Ако един клас е нужен само за използването му от друг клас, то той може да бъде дефиниран като inner class

Класовете могат да бъдат статични (от тях не се създават инстанции), и инстатни (от тях се създават инстанции)

Ключовата дума **this** се използва за да означим явно че дадено поле e от даден клас

Immutable – обект, който след създаването си не може да се променя

Ако не зададем access modifier, by default за класовете се подразбира internal, а за полетата private

Автоматичните property-та се използват когато няма нужда да правим валидация на данните

Конструкторите трябва да инициализират всички полета на класа