Други типове

Енумерации – пазят съвкупност от константи

public enum DayOfWeek

{

Mon,

Tue,

Wed…

}

Structures

* Структурите са стойностен тип данни
* Много подобни на класовете
* Пазят се в stack-а
* Заемат по-малко памет от класовете
* Добре е да се използват когато трябва да пазим голямо количество обекти
* Използват се най-вече за да пазят някакви данни
* Не могат да се наследяват
* Попринцип не съдържат логика в себе си

Структурите се копират по стойност, а класовете по референция

Когато подаваме променлива от стойностен тип на даден метод, ние подаваме копие на дадената променлива

dynamic contact = new ExpandoObject();

ExpandoObject дава възможността да се добавят дадени property-та runtime

Разликата между object и dynamic е че object е строго типизиран , а dynamic се estimate-в runtime. Например ако кажем:

object someVariable = new object();

object.Name = “Pesho”;

програмта ще гръмне compile time, тъй като object се estimate-ва веднага. А ако кажем:

dynamic someVariable = 5;

someVariable.Name = “Pesho”;

програмата ще се компилира и ще се стартира, но ще гръмне чак runtime

При generic класовете ако искаме да кажем че типът T може да се сравнява, слагаме where clause-ата:

public class GenericList<T> where T: IComparable<T>

{

…

}

Attributes – декларативни тагове, които носят в себе си информация. Носят в себе си данни за данните (мета данни). Може да бъдат access-вани runtime.

Атрибутите за разлика от коментарите се запазват в exe-то. Ние можем да ги достъпваме и да извличаме информация от тях