

## Erişim Belirleyicileri

C# programlama dilinde sınıflara ve sınıf elemanlarına erişim şartlarını ve haklarını belirleyen deyimlere "erişim belirleyicileri" denir. Bu konuyu teorik olarak ele almak yerine örnek programlar üzerinde ifade etmek daha yararlı olacaktır.

Ders kapsamında incelenecek olan erişim belirleyicileri,

- **public**
- **private**
- **protected**
- **static**

olarak sıralanabilir. Aşağıda bu erişim belirleyicilerin sınıf içerisindeki değişken türünden üyelerin (sınıfların ya da sınıf içerisindeki fonksiyonların değil) önüne geldiklerinde verdikleri anlamlar özetlenmiştir:

- **public**: Bu değişkene bulunduğumuz sınıfta yer alan fonksiyonlar erişebilirler. Ayrıca bu değişkene, bulunduğumuz sınıfın başka bir sınıf içinde yaratılmış olan nesnesi aracılığı ile ulaşılabilir.
- **private**: Bu değişkene, sadece bulunduğumuz sınıfın içerisindeki fonksiyonlar erişebilirler.
- **protected**: Bu değişkene bulunduğumuz sınıfta yer alan fonksiyonlar erişebilirler. Ayrıca bu değişkene, bulunduğumuz sınıftan miras alan başka sınıfların nesneleri aracılığı ile ulaşılabilir (Bu nesne, miras alan sınıfın içerisinde bulunuyor olmalıdır.).
- **public static**: Bu değişkene, bu sınıfta yer alan fonksiyonlar erişebilirler. Ayrıca bu değişkene, bulunduğumuz sınıf dışındaki herhangi bir sınıf içerisinde, nesne yaratılmaksızın erişilebilir.
- **static**: Aynı zamanda "**private static**" olarak da adlandırılabilir. Böylesi bir kullanım, tıpkı **private**' da olduğu gibi, "Bu değişkene, sadece bulunduğumuz sınıfın içerisindeki fonksiyonlar erişebilirler." anlamı taşıyacaktır. Farkı: Bulunduğumuz sınıfın bir nesnesi, bulunduğumuz sınıfın bir fonksiyonu içerisinde yaratılıyorsa, sınıfımızın **private** erişimli değişkenine bu nesne üzerinden erişebilirken, **static** erişimli değişkenine erişemeyiz. Nesne yaratılmaksızın erişim yapılmak istendiğinde ise **static** erişimli olan değişkene ulaşılabilirken diğerine ulaşamayacaktır.
- **protected static**: Bu değişkene, bu sınıfta yer alan fonksiyonlar erişebilirler. Ayrıca bu değişkene, bulunduğumuz sınıftan miras alan herhangi bir sınıf içerisinde, nesne yaratılmaksızın erişilebilir.