

(User-defined constructor) هو دالة خاصة في الكلاس يقوم المبرمج بكتابتها لتحديد كيفية تهيئة (تهيئة القيم) للكائنات عند إنشائها. الغرض من البناء هو تعيين القيم الأولية للخصائص أو المتغيرات الخاصة بالكائن عند إنشائه.

مثال

```
using System;
```

```
class Car
```

```
{  
    public string model;  
    public int year;  
  
    // User-defined constructor  
    public Car(string m, int y)  
    {  
        model = m;  
        year = y;  
    }  
  
    public void Display()  
    {  
        Console.WriteLine($"Model: {model}, Year: {year}");  
    }  
}
```

```
class Program
```

```
{  
    static void Main()  
    {  
        Car myCar = new Car("Toyota", 2020);  
        myCar.Display();  
    }  
}
```

الكلاس Car يحتوي على بناء معرف من قبل المستخدم
(public Car(string m, int y))

الذي يقوم بتهيئة خصائص الموديل و السنة عند إنشاء الكائن.
عندما تقوم بإنشاء كائن من سيارة مثل

سيارة ("تويوتا", 2020), يتم استدعاء البناء لتهيئة new
القيم الأولية.