

Propiedades

Las propiedades se comportan como campos cuando se obtiene acceso a ellas. Pero, a diferencia de los campos, las propiedades se implementan con descriptores de acceso que definen las instrucciones que se ejecutan cuando se tiene acceso a una propiedad o se asigna.

```
// Propiedad automatica
public string propiedad { get; set; } = string.Empty;
// Definiendo el propio almacenamiento
private string _propiedadDos;
public propiedadDos{
    get { return _propiedadDos; }
    set { _propiedadDos = value; }
}
```

Métodos

```
private void imprimir(string texto, int veces=1){
    for(int x = 0; x < veces; x ++){
        Console.WriteLine(texto);
    }
    var llamadaFunción = new ejemplosSintaxis().imprimir();
}
```

Lambda(Métodos anónimos)

Una expresión lambda es una función anónima que normalmente se la utiliza para enviarla como parámetro a un método para ser evaluada en el mismo.

```
List<int> numeros = new List<int>(new int[] { 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10});

int suma = numeros.Find(i => i % 2 == 0); //Sacamos los números pares
```