



Национална програма
"Обучение за ИТ умения и кариера"
<https://it-kariera.mon.bg>

Министерството на
образованието и науката
<https://www.mon.bg>



Полета и свойства

Съхраняване на
данните на класа

Съдържание

1. Полета
2. Модификатори
3. Свойства

Елементи на класа

- Клас се дефинира чрез състояние и поведение
- **Полетата** съхраняват състоянието
- **Методите** описват поведението

```
class Dice {  
    int sides;  
    string type;  
  
    void Roll(){ ... }  
}
```

Полеата

Метод

Полема

- Полетата на класа имат **mun** и **ume**

```
class Dice {  
    string type;  
    int sides;  
    int[] rollFrequency;  
    Person owner;  
    ...  
}
```

Полетата
могат да са от
всякакъв mun

Модификатори

- Класовете и елементите на класа имат **модификатори**
- Модификаторите определят видимостта

Модификатор на клас

```
public class Dice {  
    private int sides;  
    public void Roll(int amount);  
}
```

Полетата трябва
винаги да са **private**

Модификатор на елемент

Свойства

- Използва се за създаване на **методи за четене** (getters) и **методи за промяна** (setters)

```
class Dice {  
    private int sides;
```

Полето е скрито

```
    public int Sides  
    {
```

Getter предоставя
достъп до полето

```
        public get { return this.sides; }  
        public set { this.sides = value; }  
    }
```

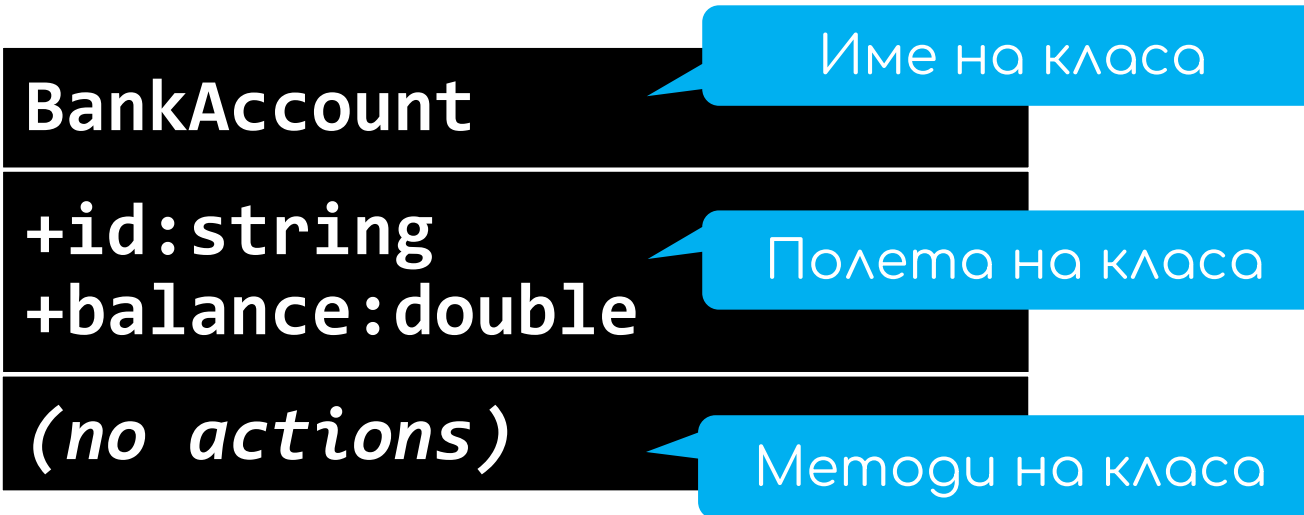
```
}
```

```
}
```

Setter позволява
промяна на полето

Задача: Описване на клас Банкова сметка

- Създайте клас **BankAccount**



- Подсигурете се, че сте избрали подходящи имена!

```
class BankAccount
{
    private string id;
    private decimal balance;

    public string Id
    {
        get { return this.id; }
        set { this.id = value; }
    }

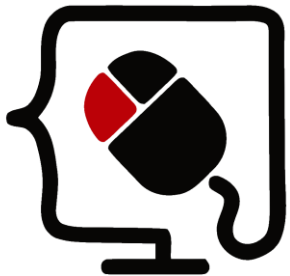
    public decimal Balance
    {
        get { return this.balance; }
        set { this.balance = value; }
    }
}
```

Решение: Описване на клас Банкова сметка

```
private string id;  
private decimal balance;  
  
public string Id  
{  
    get { return this.id; }  
    set { this.id = value; }  
}  
public decimal Balance  
{  
    get { return this.balance; }  
    set { this.balance = value; }  
}
```


Какво научихме днес?

- **Полетата** съхраняват състоянието на класа и трябва да са `private`
- **Свойствата** предоставят достъп до и промяна на полетата на класа
- **Модификаторите** определят видимостта

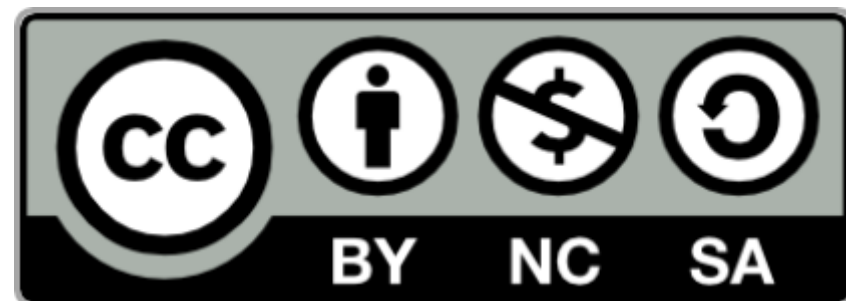


Национална програма
"Обучение за ИТ умения и кариера"
<https://it-kariera.mon.bg>

Министерството на
образованието и науката
<https://www.mon.bg>



**SoftUni
Foundation**



Документът е разработен за нуждите на Национална програма "Обучение за ИТ умения и кариера" на Министерството на образованието и науката (МОН), базиран е на учебно съдържание и методика, предоставени от фондация "Софтуерен университет" и се разпространява под свободен лиценз CC-BY-NC-SA (Creative Commons Attribution-Non-Commercial-Share-Alike 4.0 International).