

Modificadores de acceso

¿Qué son?

Son palabras claves que se utilizan para configurar la visibilidad o nivel de acceso de los diferentes elementos en C#

Se indican delante de las clases, atributos/properties y métodos para restringir desde dónde son accesibles

En C# disponemos de acceso public, internal, private, protected. En algunos casos se pueden combinar: protected internal (menos usual)

Alcance de cada modificador

public: puede obtener acceso cualquier otro código del mismo proyecto o de otro proyecto que lo referencie.

private: solamente es accesible para el código de la misma clase

protected: solamente es accesible desde el código de la misma clase o de una clase derivada

internal: solamente es accesible desde cualquier código del mismo proyecto, pero no desde otro proyecto.

protected internal: accesible desde cualquier código del mismo proyecto, o desde una clase derivada aunque esté en otro proyecto.

private protected: desde la misma clase o desde una derivada de otra clase siempre que pertenezca al mismo proyecto

Íconos

Al posicionar el mouse sobre el nombre de la clase, variable, property o método en el editor de código, veremos los siguientes íconos.

- **Privado:** un candado
- **Internal:** un corazón (por “friend”)
- **Público:** Si no tiene ningún ícono
- **Protected:** una estrella

Accesibilidad por defecto

Las clases por defecto son internal

Los métodos y properties por defecto son private

Las variables por defecto son private

Normalmente la accesibilidad de un elemento no puede ser mayor que la del tipo que lo contiene

El error que indica al intentar acceder a un elemento no accesible es: No es posible acceder a elemento debido a su nivel de protección