Далее в списке шаблонов проекта найдем пункт **Class Library**:

Например, переименуем файл Class1.cs в Person.cs, а класс Class1 в Person. Определим в классе Person простейший код:

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9 | public class Person  {      string name;      public Person(string name)      {          this.name = name;      }      public void Print() => Console.WriteLine($"Name: {name}");  } |

Теперь скомпилируем библиотеку классов. Для этого нажмем правой кнопкой на проект библиотеки классов и в контекстном меню выберем пункт **Rebuild**:

После компиляции библиотеки классов в папке проекта в каталоге *bin/Debug/net6.0* мы сможем найти скомпилированный файл dll (MyLib.dll). Подключим его в основной проект. Для этого в основном проекте нажмем правой кнопкой на узел **Dependencies** и в контекстном меню выберем пункт **Add Project Reference...**:

Далее нам откроется окно для добавления библиотек. В этом окне выберем пункт Solution,который позволяет увидеть все библиотеки классов из проектов текущего решения, поставим отметку рядом с нашей библиотекой и нажмем на кнопку OK:

Если наша библиотека вдруг представляет файл dll, который не связан ни с каким проектом в нашем решении, то с помощью кнопки **Browse** мы можем найти местоположение файла dll и также его подключить.

После успешного подключения библиотеки в главном проекте изменим файл **Program.cs**, чтобы он использовал класс Person из библиотеки классов:

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4 | using MyLib;    // подключение пространства имен из библиотеки классов    Person tom = new("Tom");  tom.Print();    // Name: Tom |