

Конструктори структура

За поједностављење рада са структурама, могуће је дефинисати различите конструкторе као део тела структура.

Улога конструктора у структури је да дефинише иницијалне вредности за поља структуре.

У структурама се користе конструктори са параметрима и статички конструктори.

Пример: Декларација конструктора са параметрима у структури

```

struct Koordinate
{
    public int x;
    public int y;
    public Koordinate(int x, int y)
    {
        this.x = x;
        this.y = y;
    }
}

```

Услов да би могао да се декларише конструктор са параметрима унутар структуре, јесте да се укључе сва поља структуре и да се за свако поље користи додела параметара члановима структуре.

У примеру је дефинисан дифолтни конструктор који мора имати исто име као структура.

То указује да ће се аутоматски позвати баш овај конструктор при креирању објекта ове структуре.

У загради су наведени параметри а то су оба дефинисана поља структуре (чланови x и y) заједно са њиховим типовима података.

У телу конструктора је потребно обезбедити да сваки од поља добије иницијализовану вредност.

То се постиже употребом службене рећи **this**:

this.<имеПоља> = **inicijalna_vrednost_parametra_postavljenom_u_zaglavlju_konstruktora**

Најчешће су име поља и име параметра идентични али, име поља је наведено после тачке (дот нотација) а после једнакости је име параметра који се мора навести у загради заглавља конструктора.

Иницијализација параметара конструктора

Пример:

```
using System;
namespace Proba
{
    struct Koordinate
    {
        public int x;
        public int y;
        public Koordinate(int x, int y)
        {
            this.x = x;
            this.y = y;
        }
    }
    class Program
    {
        static void Main()
        {
            Koordinate tacka = new Koordinate(10, 20);
            Console.WriteLine(tacka.x); //10
            Console.WriteLine(tacka.y); //20
        }
    }
}
```

У примеру се у главној функцији креира објекат тачка типа Координате, при чему се иницијализују вредности за параметре конструктора (вредности 10 и 20).

Параметар x добија вредност 10 а параметар y вредност 20.

Сада оба поља (x и y) структуре добија иницијалне вредности приликом прве употребе структуре (кроз позив конструктора приликом креирања објекта тог типа).