

## СВОЈСТВА

### Основне карактеристике:

- Својства тј. на енглеском *properties*, дефинишу се унутар класе.
- Својства су чланови класе који обезбеђују флексибилан механизам за читање, писање или израчунавање вредности неког поља.
- Својства личе на поља али се понашају као методе.
- Својства се понашају као атрибути тј. поља, али за разлику од њих својства не представљају само вредност неке променљиве, већ су по природи функције као и методе.
- `get` и `set` су методе за приступање својствима.
- Својство може само се чита уколико је задатака само метода **`get`**, а само да се уписује ако је задата само метода **`set`**.

### Декларисање својства:

```
class Osoba
{
    private string ime;

    public string Ime {
        get { return ime; }
        set { ime = value; }
    }
}
```

**Пример:** Илустровати коришћење својства.

```
using System;

class Osoba
{
    private string ime;

    public string Ime {
        get { return ime; }
        set { ime = value; }
    }
}

class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        Osoba os = new Osoba();
        Console.WriteLine("Unesite ime:");
        os.Ime = Console.ReadLine();
        Console.WriteLine("Vase ime je: {0}", os.Ime);
        Console.ReadKey();
    }
}
```

227. Преко јавних својстава (public property) може се остварити приступ приватним члановима класе.

Постављање вредности приватног поља врши се наредбом \_\_\_\_\_, док се читање вредности приватног поља врши наредбом \_\_\_\_\_ у оквиру јавног својства.

1

### Аутоматска својства

Својства можемо да дефинишемо на следећи начин.

```
class Osoba
{
    public string Ime { get; set; }
}
```

Компајлер аутоматски генерише приватно позадинско поље.