Классы и методы в с#

Класс – это составной тип данных, в котором указываются данные и как с этим данными работать(функциональность)

Объект - экземпляр конкретного класса, имеющий свои основные свойства , его уникальность.

[Модификатор доступа]class[имя\_класса]  
{

Тело касса

}

Public – доступ к классу возможен из любого места сборки, другой сборки

Internal -

Если модификатор не указан, по стандарту выставляется Internal

Члены класса :

* Поля (переменные объявленные внутри касса)для доступа методы, свойства.
* константы
* свойства
* конструкторы
* методы
* события
* операторы
* индексаторы
* вложенные типы

У членов классов есть свои модификаторы.(по-умолчанию: Private)

Private – доступ к члену только внутри класса

Protected internal – доступ к члену возможен из одной сборки, либо класса наследника.

Инкапсуляция использование модификаторов доступа с целью сокрытия частей кода от конечного пользователя.(по-умолчанию Private)

Class Student  
{

Private string firstName;

Private string lastName;

Private int age;

Public ;

}

Static void  
{

Student student1 = new Student();

Student student2= new student();

}

Static main

{

Student1 firstName =”Nikolay” // ошибка, отказано в доступе;

}

Интерфейс –

Методы

[Модификатор доступа]<тип возврата> Имя метода([Параметры])

{тело метода}

Return;

Процедуры

Void

Свойства классов – это член класса, он представляет удобный мекнизм доступа к полю класса;

Поля с маленькой, свойства с большой;

Аксессоры

Get - для поучения данных

{код аксессора для чтения из поля}

Set – для записи данных

{код аксессора для записи из поля}