RECORD, REFERENCE VALUE, STRUCTURE VALUE VÀ CÁCH LƯU TRỮ CỦA CHÚNG, ACCESS MODIFIERS.

1. Record:

* Record là 1 loại kiểu dữ liệu tương tự như class, struct,..
* Record dùng để định nghĩa các dữ liệu bất biến và được sử dụng để biểu diễn các đối tượng dữ liệu -> giúp đơn giản hóa việc tạo ra các chức năng như các lớp thông thường.
* Dữ liệu chỉ được kế thừa giữa những record với nhau.

1. Reference type(kiểutham chiếu) :

* Khi tạo 1 biến thuộc loại tham chiếu, biến đó không chứa giá trị thực mà chỉ chứa địa chỉ bộ nhớ nơi giá trị đó được lưu trữ.
* Cách reference type lưu trữ:
  + Các biến được lưu trữ trong 1 vùng heap ( kích thước không cố định, có thể tăng giảm để phù hợp ) .
  + Trong stack thì chỉ chứa địa chỉ của biến trong heap.
  + Khi tạo 1 biến kiểu tham chiếu, 1 vùng nhớ trong heap được cấp phát để lưu trữ đối tượng.

1. Value type ( kiểu giá trị ):

* Khi tạo một biến thuộc loại giá trị, biến đó chứa giá trị thực tế ( int, float, bool ).
* Cách value type lưu trữ:
  + Thường được lưu trữ trong stack.
  + Khi tạo 1 biến kiểu giá trị, stack sẽ cấp phát 1 vùng nhớ để lưu trữ giá trị thực tế của nó.

1. Access modifiers

* C# có 5 loại access modifiers: private, public, protected, internal, protected, internal.
  + Private: Chỉ được truy cập từ bên trong lớp mà nó được định nghĩa, không thể truy cập từ bên ngoài lớp.
  + Protected: Được truy cập trong lớp và những lớp kế thừa.
  + Internal: Cho phép truy cập từ bất kỳ lớp nào trong một assembly.
  + Protected internal: Được truy cập từ bất kỳ lớp nào trong một assembly và những lớp kế thừa ( ngay cả khi ở một assembly khác).
  + Public: Có thể truy cập từ bất kỳ lớp nào.