# Unity Clases

Propiedades: Para acceder a un campo de una clase se pueden usar las propiedades. La utilidad de esto es que las variables publicas se pueden cambiar sin que el objeto tenga constancia, sin embargo con la propiedad es mejor:

public class Player{

private int experience;

public int Experience {

get{

return experience

}

set{

experience = value

}

}

}

Ahora se llama a Experience como si fuera la variable.

Int a = Player.Experience

Player.Experience = 1