Property

Example

class Person

{

public string name;

private int \_age;

public int age

{

get

{

return \_age;

}

set

{

\_age = value;

}

}

}

* Property’ler alanlara değer aktarmadan önce belirli kontroller yapmamızı sağlarlar.
* Temsil edecekleri private field’lara uygun tipte olmalıdırlar.
* static anahtar kelimesiye tanımlanabilirler.
* class ve struct içinde property tanımlanabilir.
* Property içerisinde set bloğu oluşturayıp sadece okunabilir olmasını sağlayabilirsiniz.
* Property içerisinde değer okuma ve atama dışında herhangi bir işlem yapılmıyorsa daha kısa sözdizimle tanımlayabilirsiniz. Aşağıdaki örneğin yukarıdakinden hiçbir farkı yoktur.

Example

class Person

{

public string name;

public int age { get; set; }

}

Bu yöntemle tanımlanan property’lere ilk değer ataması yapılabilmektedir.

Example

public int age { get; set; } = 18;

* Field’lar için property tanımlamak yerine değer okuma ve atama işlemlerini metodlar üzerinden yapabilirsiniz. Bu işleme **kapsülleme** denmektedir.

Example

class Person

{

public string name;

private int \_age;

public int GetAge()

{

return \_age;

}

public void SetAge(int value)

{

\_age = value;

}

}