

Unity C# | 讀(get)和寫(set)概述 & 基本運用

👤

瓶裝雪

發佈於 [《遊設計》](#)

追蹤



2022-02-11 | 閱讀時間約 5 分鐘

前言

這篇文章主要介紹存取子讀(get)和寫(set)的**概述**，並且簡單介紹基本的使用方法，所以不會使用過多的程式和範例來做說明，希望以易懂白話的方式傳達這個很常看到但不易理解的概念。

前篇文章提到擔心文章撰寫之前學的知識會和新學的知識衝突，進而學新知識和撰寫就舊學知識文章導致工作量大增，時間證明我想多了，人總有雜物跟其他事情，翻著筆記本，我在尋找值得撰寫的文章。

屬性：讀(get)、寫(set)

讀跟寫不好懂，我想一部分原因來自於新手不常用，它不像其他程式跟修飾詞屬於「總會用到」的類型，而是屬於「也可以這麼用」的類型，不過理解後也還好。

屬性(Properties)

首先要介紹屬性，在微軟C#官方定義為：

「屬性會合併欄位和方法的各個層面。對物件的使用者而言，屬性會呈現為欄位，而存取屬性需要相同的語法。對於類別的實作器而言，屬性是一或兩個程式碼區塊，代表 `get` 存取子和 (或) `set` 存取子。

因為在這一段敘述中，你需要理解欄位(fields)、方法(method)、類別(class)、實作器(implementer)、程式碼區塊(code blocks)、存取子(accessor)

當屬性來到現實世界

如果要求學習每程式都需要理解每一個單字的內容，那學習程式會變得相當痛苦，但有些人就是想要從定義下手，譬如我，學這些基本屬性讓我作了不少筆記，也花了不少時間，我現在用我的理解解釋給你看。

所謂屬性(properties)，就是一種「限制器」、「中繼站」，就像「保險



Unity C# | 讀(get)和寫(set)概述 & 基本運用

瓶裝雪

追蹤

在智商的變數上面，分為「耶穌設定的智商」和「你的智商」兩個不同的數字，於是「保險絲」就運作了，寫(set)負責更改「耶穌設定的智商」然後存進「保險絲儲存的智商」、寫(set)負責把「保險絲儲存的智商」轉移給「你的智商」

程式中的屬性

為了確保所有人聽懂，保險絲是確保電線不會燒起來，本身也是電線的一種，只是比較容易燒起來，會提前把自己燒斷，在**程式中宣告的就是變數**。

```
//變數(variable)
private int a;

//屬性(properties)
private int a{ ... }
```

屬性通常針對外來參數，也就是其他程式的參數，所以常用**公開存取修飾詞**

```
//變數(variable) private int a; //屬性(properties) public int A{ ... }
```

如果不知道為什麼要大寫，請參考

[Unity C# | 命名法則 & 低耦合、高內聚](#)

讀(get)

讀(get)存取子(accessor)決定屬性(properties)

回傳(return)變數(variable)給誰。

```
public int A;
{
    get
    {
        return a;
    }
}

//properties使用Lambda方式撰寫
public int A; {    get =>a; }
```

寫(set)

寫(set)存取子(accessor)決定屬性(properties)

改寫「此屬性被修改後的原始值」

```
//套用讀的範例
private int a; public int A; {    get =>a;
    set
    {
        if(A>10)
        {
            A=10;
        }
    } } }
```

其他程式呼叫的結果

```
//假設讀寫範例的類別(class)名稱為AA
//假設這兩個程式位於同個物件
public AA AA;
AA = GetComponent<AA>();

AA.a=1 (無法使用)
AA.a=99(無法使用)
AA.A=1 (AA中的a=1)
AA.A=99(AA中的a=10)
```

沒有讀(set)存取子(accessor)會視為唯獨。

沒有 set 存取子的屬性會視為唯讀。沒有 get 存取子的屬性則視為唯寫。具有這兩個存取子的屬性是讀寫。

唯寫(readwrite)(唯寫屬性)

沒有讀(get)存取子(accessor)會視為唯寫。

讀寫(屬性)

讀(get)、寫(set)存取子(accessor)均存在

結尾

本文章參考微軟C#，連結放置最下方，有興趣看官方更詳細的範例可以點及參考，這篇主要是概述和解釋，不過詳細的講解。

寫這篇文章意外的花了我想當久的時間，要找資料查原文，切換微軟C#不同的語言模式，寫了將近兩個小時，不得不說藉由撰寫解釋，我對讀寫瞭解更加詳細了。

[微軟官方C# 屬性\(properties\).](#)



Unity C# | 讀(get)和寫(set)概述 & 基本運用

瓶裝雪

追蹤



尚無按讚

註冊 Liker ID 免費按讚

瓶裝雪



- # unity
- # Unity
- # unity C
- # Unity C
- # 程式
- # 遊戲製作



贊助支持創作者，成為他繼續創作的動力吧！

贊助

★ 延伸閱讀

Unity C# | 每幀時間Time.deltaTime & 基礎計時器

瓶裝雪

下一篇

Unity C# | 無類型(void)及普通回傳類型

作者介紹



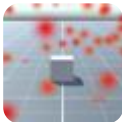
瓶裝雪

追蹤

設計資歷越久，越能感到設計的龐大與通用性」在2020年9月，我成為一名大學生，在經營方格子的同時，往設計師邁進，未來希望專攻遊戲程式與企劃。

查看作者

本文發佈於



《遊戲設計》

追蹤專題

對設計師如何成長為設計師好奇嗎? 2020年九月，我進入大學學習當一位設計師，從開始到沉寂，再到重燃熱忱，我將在方格子紀錄我的成長歷程、理念、...

查看專題

☞ 如果要發表留言，請先 [登入](#) 或 [註冊會員](#)。

你可能也想看



「科技巨頭解碼NFT計畫」介紹 – 每個人都能參與的開創者經濟的新篇章



不只是遊戲，Unity 在造未來虛實整合



[美股分析] Unity - 遊戲引擎大廠Unity



#NFT

#公司研究


#科技趨勢

#Unity

#美股

#遊戲

#財經



Unity C# | 每幀時間Time.deltaTime & 基礎計時器

這篇文章會介紹一個靜態浮點數Time.deltaTime，並教導你製作計時器，以及計時器的相關知識與...

瓶裝雪


發佈於 《遊設計》

♡ 2

#unity

#Unity

#程式



【財報分析】簡評Unity(U)最新發布的2021Q2業績

付費限定

三苗


發佈於 美股投資十日談

♡ 9

#U

#Unity

#美股



The AI@Unity interns help shape the world

Unity這篇文章講述了在遊戲產品中如何使用機器學習，在遊戲測試加速，擬玩家NPC，ML-Agent的...

SharpWriter(周乃宏)

♡ 2

#Unity

關於方格子

平台簡介

商業合作

徵才資訊

聯絡我們

方格誌

RSS訂閱

作者服務

加入成為作者

方格子為什麼適合你

作者幫助中心

創作者成長學院

方格子主題徵文

寫作者俱樂部

方格子直送計畫

讀者服務

讀者常見問題

讀者幫助中心

忘記密碼

如何訂閱

如何閱讀已訂閱文章

讀者俱樂部

電子發票相關問題

網站規範

會員服務條款

著作、智財權政策

隱私權政策

出版專題服務條款

贊助條款

直送服務條款

vocus Premium 合作條款

方格子

© 2022 方格子 All rights reserved.

f

🐦

LINE

P

✉

☰

章節目錄

f

🐦

LINE

P

🔗

💬

🔖

♡ 3

https://vocus.cc/article/61fff531fd89780001058f43

6/6