

Membres de classe (class members)

Un membre de la classe : tout paramètre ou fonction de la classe et des classes-mères ainsi que tout paramètre ou fonction de ses instances

Langage objet (POO)	C# français	C# english	Declaration	Utilisation dans le code
Variable de classe	Champ statique	STATIC FIELD	class X { static public int t ; }	X.t
Méthode de classe	Méthode statique	STATIC METHOD	class X { static public int toto() { return 4;} }	X.toto()
Variable d'instance	Champ d'instance	INSTANCE FIELD	class X { public int t; }	X obj = new X(); int r = obj.t;
Méthode d'instance	Méthode d'instance	INSTANCE METHOD	class X { public int toto() { return 4;} }	X obj = new X(); obj.toto() ;

- Propriété d'instance ou de classe (INSTANCE or STATIC PROPERTY). Une propriété « x » s'utilise comme le champ « x » d'une classe mais provoque l'appel d'une fonction « getter » et « setter », les accesseurs (ACCESSOR), ceci de manière transparente. Les accesseurs assurent l'intégrité du champ « x ».

```
class Button { private string Nom=""; public string Name() { get { return Nom;} set { if ( value != null ) Nom = value; } }
```

```
Utilisation : Button X = new Button(); X.Name = "Hello"; string t = X.Name;
```

- L'indexeur (INDEXER) autorise l'indexation des instances de la même manière qu'un tableau : stringNom[i]
- Les opérateurs (OPERATORS) définissent les opérateurs pouvant être appliqués aux instances : vecteur1 + vecteur2 * vecteur3
- Les constructeurs d'instance (INSTANCE CONSTRUCTOR) implémentent les actions requises pour initialiser chaque instance
- Le constructeur statique (STATIC CONSTRUCTOR) implémente les actions requises pour initialiser la classe elle-même
- Le destructeur (DESTRUCTOR) implémente les actions à exécuter avant la suppression définitive d'une instance

HORS PROGRAMME : Les types locaux à la classe, les événements (EVENTS) définissant les notifications pouvant être générées par la classe