Klasse

Een klasse is een beschrijving en verzameling van dingen (objecten) met soortgelijke eigenschappen en gedrag.
Klasse aanmaken:

```
class ClassName
{
// hier komen de data en functionaliteit
}
```

CultureInfo

Zet bovenaan system.globalization

```
DateTime now = DateTime.Now;
CultureInfo russianCI = new CultureInfo("ru-RU");
Console.WriteLine($"Current time in Russian style is: {now.ToString("F", russianCI)}");
```

Auto properties

```
public class Auto
{
public double Benzine
{ get; set; }
}
```

Read-only property met private set

```
public double Benzine
{
get
{
return benzine;


}
private set //Op dit moment definiëren we een read-only property met een private setter
{
if(value >= 0) {
benzine = value;
}
}
}
```

Attributen

Read-only propertie

```
public double Benzine
{
get
{
return benzine;
}
}
```

Read-only Get-omvormers

```
public class Auto
{
private int kilometers;
private double benzine;
// stelt het aantal blokjes benzine voor op je display
// bij 50l heb je 5 blokjes
// bij tussen 40 en 50l heb je 4 blokjes
// ...
// bij minder dan 10l heb je 0 blokjes
public int Blokjes {
get {
return Math.Floor(this.benzine / 10);
}
}
}
```

Je kan ook iets berekenen en dat teruggeven via een getter

Zelf enum maken

Stap 1: Het ype definiëren

```
namespace Programmeren {
enum Weekdagen {Maandag, Dinsdag, Woensdag, Donderdag, Vrijdag, Zaterdag, Zondag}
}
```

Stap 2: Variabelen van het typeaanmaken en gebruiken

```
Weekdagen dagKeuze;
Weekdagen andereKeuze;
dagKeuze = Weekdagen.Donderdag;
```

Write-only properties

```
public double Benzine
{
set
{
```

Attributen, ook velden of instantievariabelen genoemd, zijn stukjes data die je bijhoudt in objecten. Ze stellen informatie voor die deel uitmaakt van een (object van een) klasse. Ze werken zoals de variabelen die je al kent, maar hun scope is een klasse of een object van een klasse, afhankelijk van de vraag of ze static zijn of niet.

Objecten

Een individueel object is een instantie (exemplaar, voorbeeld, verschijningsvorm) van een klasse
Objecten aanmaken:

```
Auto mijnEerste = new Auto();
Auto mijnAndereAuto = new Auto();
```

Elke seconde pauzeren

```
System.Threading.Thread.Sleep(1000);
```

Full properties

```
class Auto
{
private int kilometers;
private double benzine;

public double Benzine
{
get
{
return benzine;
}
set
{
benzine = value;
}
}
}
```

```
if(value >= 0) {
benzine = value;
}
}
}
```

Datum en Tijd formatteren

```
DateTime now = DateTime.Now;
DateTime object aanmaken
WriteLine(now.ToString("d"));
short date
WriteLine(now.ToString("D"));
long date
WriteLine(now.ToString("F"));
full date and time
WriteLine(now.ToString("M"));
month and day
WriteLine(now.ToString("t"));
short time
WriteLine(now.ToString("T"));
long time
WriteLine(now.ToString("Y"));
```

Static Atrributen

Iets dat static is, hoort niet bij de objecten, maar wel bij de hele klasse.

```
enum MilieuNormen {
Euro1, Euro2, Euro3, Euro4, Euro5, Euro6
}

class Auto {
public static MilieuNormen HuidigeNorm;
// rest van de code voor Auto
}
```

static betekent niet "onveranderlijk" of "vast". Het betekent dat iets op niveau van de klasse werkt en niet op niveau van de objecten van die klasse.

Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish Yours!
https://apollopad.com