

# Dominio de accesibilidad (Referencia de C#)

## Visual Studio 2013

El dominio de accesibilidad de un miembro especifica en qué secciones del programa se puede hacer referencia a dicho miembro. Si el miembro está anidado dentro de otro tipo, su dominio de accesibilidad viene determinado por el [nivel de accesibilidad](#) del miembro y por el dominio de accesibilidad del tipo contenedor inmediato.

El dominio de accesibilidad de un tipo de nivel superior es por lo menos el texto del programa del proyecto en el que se declara. Es decir, el dominio incluye todos los archivos de origen de este proyecto. El dominio de accesibilidad de un tipo anidado es, al menos, el texto del programa en el que el tipo aparece declarado. Es decir, el dominio es el cuerpo del tipo, que incluye todos los tipos anidados. El dominio de accesibilidad de un tipo anidado no puede superar al del tipo contenedor. Estos conceptos se muestran en el siguiente ejemplo.

## Ejemplo

Este ejemplo contiene un tipo de nivel superior, **T1**, y dos clases anidadas, **M1** y **M2**. Las clases contienen campos que tienen diferentes accesibilidades declaradas. En el método **Main** cada instrucción le sigue un comentario que indica el dominio de accesibilidad de cada miembro. Observe que las instrucciones que intentan hacer referencia a los miembros inaccesibles están marcadas con comentarios. Si desea ver los errores generados por el compilador cuando se intenta hacer referencia a un miembro inaccesible, quite los comentarios de uno en uno.

**C#**

```
namespace AccessibilityDomainNamespace
{
    public class T1
    {
        public static int publicInt;
        internal static int internalInt;
        private static int privateInt = 0;
        static T1()
        {
            // T1 can access public or internal members
            // in a public or private (or internal) nested class
            M1.publicInt = 1;
            M1.internalInt = 2;
            M2.publicInt = 3;
            M2.internalInt = 4;

            // Cannot access the private member privateInt
            // in either class:
            // M1.privateInt = 2; //CS0122
        }

        public class M1
        {
            public static int publicInt;
            internal static int internalInt;
            private static int privateInt = 0;
        }

        private class M2
        {
            public static int publicInt = 0;
            internal static int internalInt = 0;
            private static int privateInt = 0;
        }
    }

    class MainClass
    {
        static void Main()
        {
            // Access is unlimited:
            T1.publicInt = 1;

            // Accessible only in current assembly:
            T1.internalInt = 2;

            // Error CS0122: inaccessible outside T1:
            // T1.privateInt = 3;

            // Access is unlimited:
            T1.M1.publicInt = 1;

            // Accessible only in current assembly:
            T1.M1.internalInt = 2;

            // Error CS0122: inaccessible outside M1:
            // T1.M1.privateInt = 3;

            // Error CS0122: inaccessible outside T1:
            // T1.M2.publicInt = 1;
        }
    }
}
```

```
// Error CS0122: inaccessible outside T1:  
//     T1.M2.internalInt = 2;  
  
// Error CS0122: inaccessible outside M2:  
//     T1.M2.privateInt = 3;  
  
// Keep the console open in debug mode.  
System.Console.WriteLine("Press any key to exit.");  
System.Console.ReadKey();  
  
    }  
}
```

## Especificación del lenguaje C#

Para obtener más información, consulte la [Especificación del lenguaje C#](#). La especificación del lenguaje es la fuente definitiva de la sintaxis y el uso de C#.

## Vea también

### Referencia

[Palabras clave de C#](#)

[Modificadores de acceso \(Referencia de C#\)](#)

[Niveles de accesibilidad \(Referencia de C#\)](#)

[Restricciones en el uso de los niveles de accesibilidad \(Referencia de C#\)](#)

[Modificadores de acceso \(Guía de programación de C#\)](#)

[public \(Referencia de C#\)](#)

[private \(Referencia de C#\)](#)

[protected \(Referencia de C#\)](#)

[internal \(Referencia de C#\)](#)

### Conceptos

[Guía de programación de C#](#)

### Otros recursos

[Referencia de C#](#)

---

## Adiciones de comunidad

---