# UiPath字典Dictionaries的介绍和使用

## 一、字典Dictionaries介绍

Dictionary里面的每一个元素都是一个键值对(由二个元素组成：键和值)；  
键必须是唯一的,而值不需要唯一的；  
键和值都可以是任何类型(比如：string, int32,Net类型)；

Dictionary它的命名空间是System.Collection.Generic。

## 二、字典Dictionaries属性

Comparer: 获取用于确定字典中的键是否相等的 IEqualityComparer<T>;

Count: 获取包含在 Dictionary<TKey, TValue> 中的键/值对的数目;

Item: 获取或设置与指定的键相关联的值;

Keys: 获取包含 Dictionary<TKey, TValue> 中的键的集合;

Values: 获取包含 Dictionary<TKey, TValue> 中的值的集合。

## 三、字典Dictionaries方法

Add(TKey, TValue):将指定的键和值添加到字典中  
字典变量.Add(“111”, “Val”);

Clear: 从 Dictionary<TKey, TValue> 中移除所有的键和值

字典变量. Clear ();

ContainsKey: 确定 Dictionary<TKey, TValue> 是否包含指定的键

字典变量. ContainsKey(“111”);

ContainsValue: 确定 Dictionary<TKey, TValue> 是否包含特定值

字典变量. ContainsValue (“111”);

Equals(Object)：确定指定的 Object 是否等于当前的 Object

字典变量. Equals (字典变量);

Remove: 从 Dictionary<TKey, TValue> 中移除所指定的键的值

字典变量. Equals (字典变量);

ToString: 返回表示当前对象的字符串

字典变量. ToString().

## 四、构造函数

构造函数:New Dictionary(of TKey, TValue)from{{ TKey 1, TValue 1},{ TKey 2, TValue 2}}  
如： New Dictionary(of string,string)from{{"111","val1"},{"222","Val2"}}