# Programmering C – Synlighet

Man kan sätta synlighet på sina metoder och klassvariabler. De tre som finns är private, protected och public.

* Private syns endast i den egna klassen.
* Protected syns endast i den egna samt, av den samma, ärvande klasser.
* Public syns över klasser.

## Uppgifter

Gör dessa uppgifter i ordning då de bygger på varandra. Skriv svaren direkt i en kopia av detta dokument som du döper om till ditt eget namn.

### Uppgift 1:

Skapa ett nytt projekt. Låt allt vara som det är från början och gör sedan stegen nedan.

1. Skriv klassen A som har 3 metoder. En public, en protected och en private. Ge dessa bra namn.
2. Skriv klassen Ab som är en subclass för A. Även där skall det finnas 3 metoder som har samma synlighetsmodifierare.
3. Skriv klassen B som ärver från A. Även B skall innehålla 3 metoder som ovan.

### Uppgift 2:

Undersök och besvara:

1. Hur kommer man åt metoder och variabler i en klass från en annan (om de inte är static)? Man skapar ett objekt av de.
2. Vad kommer man åt i Ab från A och varför? Public, Private, Protected. För att AB ligger i A så kommer man åt alla.
3. Vad kommer man åt i A från Ab och varför? Public. För att AB är en egen klass även fast den ligger i A.
4. Vad kommer man åt i B från A och varför? Public, Protected. För att B är en subklass till A.
5. Vad kommer man åt i B från Ab och varför? Inget.
6. Vad kommer man åt i Ab från B och varför? Public. För att AB och B är två klasser utan några kopplingar.
7. Vad kommer man åt i A från B och varför? Public. För att A inte ärver från B.
8. Vad kommer man åt i Program från A, Ab och B och varför? Public A, Public B.

### Länkar som hjälper:

<http://msdn.microsoft.com/en-us/library/st6sy9xe%28VS.80%29.aspx>

<http://msdn.microsoft.com/en-us/library/bcd5672a%28VS.71%29.aspx>