

# ONTWERPEN 2 – METHODES EN EIGENSCHAPPEN

# Objecten en Classes

Object was de instantie van een klasse

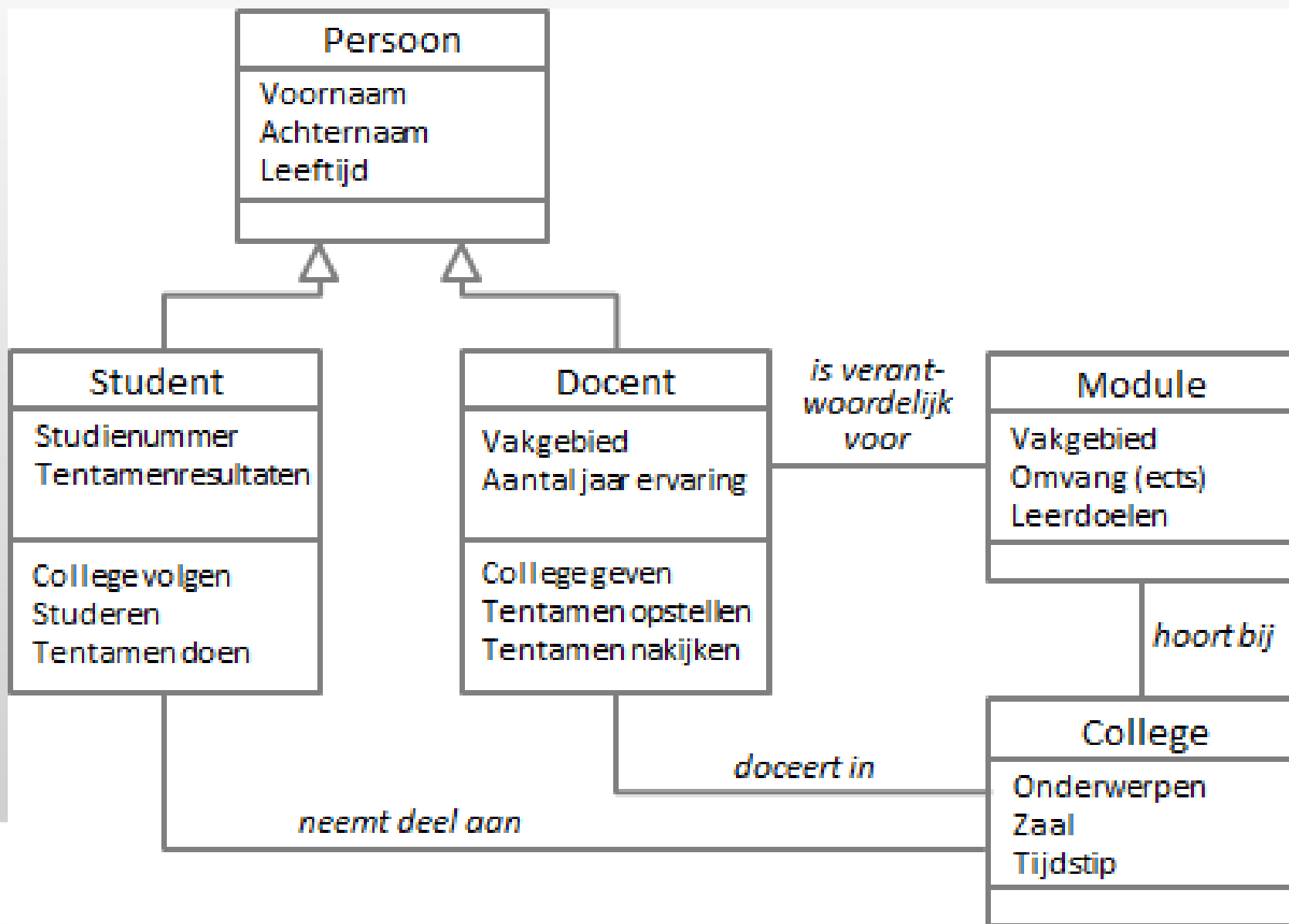
Een Class heeft :

Eigenschappen

Methodes

Relaties

# Voorbeelden



# Class

## Naam

- Uniek
- Enkelvoud

## Eigenschappen (properties)

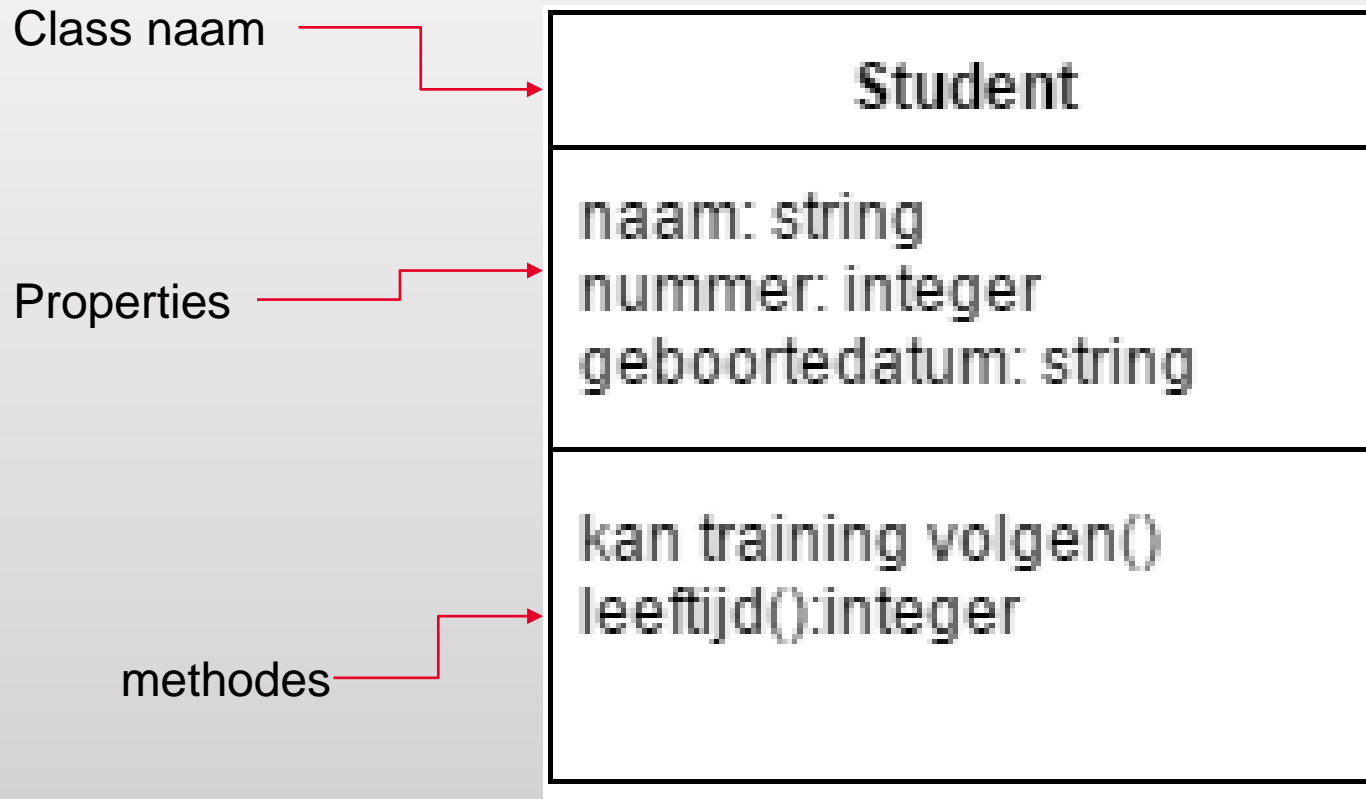
- naam: type
- Public
- Private
- Protected

Classname
+ field: type
+ method(type): type

## Methodes (methods)

- Naam (parameter): returntype

# Voorbeeld



## Eigenschap, property of attribute

- Kenmerk van een klasse
  - Lengte
  - Kleur
  - Vorm
  - Geboortedatum
- Heeft een type ->niet heel specifiek
  - Int of integer
  - Float
  - String
  - Date

## Methode (of method)

Iets wat een object kan doen

Heeft een variabele nodig of kan iets teruggeven

Om properties te vullen:

- set\_..... (<variabele>)
- get\_.....() : type
  
- + getLeeftijd(): int
- + toonAdres(): string
- + updateCijfer(nieuwCijfer)
- maakDatabaseConn()

## Private of public

Properties zijn private  
zijn van de class zelf  
Methods zijn (meestal) public

Private : -  
Public: +



## Private?

Elke private property heeft een get en een set nodig!!

## Voorbeeld

### **student**

+ voornaam: string  
+ achternaam: string  
- geboortedatum : date

+set\_geboortedatum(geboortedatum)  
+get\_geboortedatum(): date  
+toonVolledigeNaam(): string  
+bepaalLeeftijd(): int