

Objektorienteret Programmering i Java – Begreber

Klasse	Beskrivelse af objekter (variabler og metoder)
Objekt	En forekomst af en klasse (instans) – har identitet, adfærd og tilstand
Instans	En forekomst af en klasse (objekt)
Instansiere	At oprette et objekt (= kald af constructor)
Metode	En afgrænset programdel, som kan kaldes andre steder fra
Constructor	En metode, som opretter et objekt (hedder det samme som klassen)
Variabel	Dataelement, som programmet kan arbejde på (attribut)
Identificer	Fællesbetegnelse for navne på metoder, klasser og variable – skal begynde med bogstav må ellers indeholde tal og _
Keyword	Reserveret ord, som ikke kan bruges som identificer: fx <code>if</code>
Datatype	Variablens type, fx heltal, decimaltal, tekststreng, (klasse)
Simpel datatype	Datatype, som ikke er et objekt
Erklæring	Oprettelse af simpel datatype objekt
Declaration	Det samme som erklæring
Assignment	Tildeling af værdi til variabel
Parameter	Værdi, som medtages ved metodekald (set fra metoden)
Argument	Det samme som parameter (set fra det kaldende program)
Returværdi	Den datatype eller det objekt, en metode returnerer
<code>void</code>	Angivelse af, at en metode ingenting returnerer
Access modifier	Angivelse af, hvem der kan tilgå: <code>private</code> , <code>protected</code> , <code>public</code>
<code>private</code>	Egenskab ved attribut eller metode (eller klasse), som betyder at den kun kan tilgås af klassens egne metoder
<code>protected</code>	Som <code>private</code> plus klasser, som arver fra aktuel klasse
<code>public</code>	Det modsatte af <code>private</code> – kan tilgås af alle metoder
Signatur	En metodes access modifier, returnværdi, navn og parametre
Main-program	Metode, som kan køre et program (fx teste en klasse) – kan ligge i en klasse eller udgøre en selvstændig klasse
Access-metoder	Også kaldet set- og get-metoder – giver adgang til <code>private</code> eller <code>protected</code> attributter

Lokal variabel	Variabel, som kun kan ses i den metode eller blok, den er erklæret i
Global variabel	Variabel, som kan ses overalt i programmet
Scope	Den del af programmet, en fx variabel er kendt i.
Sekvens	Programmet udføres i den rækkefølge statements står skrevet
Selektion	Der træffes et valg mht. næste statement, der skal udføres
Iteration	Et eller flere statements udføres et antal (0:M) gange
Klassestruktur	Struktur, som forbinder klasser i modsætning til:
Objektstruktur	Struktur, som forbinder objekter fra forskellige klasser
Aggregering	Objektstruktur, som angiver stærk binding, fx består af, indgår i.
Associering	Objektstruktur, løsere end aggregering. Objekter kan eksistere uafhængigt af hinanden.
Arv	Klassestruktur. En klasse arver alt, hvad der er erklæret som protected fra en anden klasse.
Super-klasse	Den klasse, der arves fra. Det samme som generalisering eller base-klasse.
Sub-klasse	Den klasse, som arver. Det samme som specialisering eller afledt klasse.
Polymorfi	Metoder i forskellige klasser i et arvehierarki, som har samme signatur, men forskellige implementeringer.
Call-by-value	Parameter af simpel datatype; evt. ændringer slår ikke igennem.
Call-by reference	Parameter af objekt; evt. ændringer slår igennem; String er et særligt tilfælde.