

Teorioppgaver

Oppgave 1.1.

Interface

Interface er en annen måte å lage en «abstract class», slik at vi kan lage metode uten kodekropp. For at vi skal kunne aksessere interface metode, må vi bruke «implements» istedenfor «extends» i en annen klasse. Kodekroppen blir da implementert i «implements» klassen.

Siden Interface på en måte, er «abstract class» har vi heller ikke mulighet til å lage et objekt med interface. Siden den ikke kan lage objekter kan den heller ikke ha en konstruktør i Interface. Når vi «bruker/implementere» Interface i en klasse, så må vi @Override alle metoder i Interface, hvis ikke vil få en error.

Exceptions

De tre forskjellige type exception som vi har i Java er: Checked Exception, Runtime Exception og Errors. Checked exception er når vi forventer at koden vi kjører kan bli feil, dette må bli fanget opp eller at vi deklarerer dette i metoden. Runtime Exception er når vi prøver å nå index 3, mens vi kun har opp til index 2, denne typen runtime exception kalles for «ArrayIndexOutOfBoundsException». Errors er feil du ikke forventer eller forutse, disse feilene utenfor koden. Det kan være relatert til SSD, HDD ved at disken er fulle, eller at minne er for lite.

Som programmerer så må vi tenke utover koden vi kjører slik at vi kan forutse feil som kan oppstå, slik at vi kan forebygge det med try catch kodeblokk.

Klassediagram

