

Oppgave 1

Refaktorere – En av de mest brukte uttrykkene i programmering. Er eks at man starter på starten, så finner man solide steps for å videre utvikle det som blir laget. Da man refaktorerer så trengs det å hvite hva final goal er. Hva målet med arbeidet som blir gjort. Starter med en liten del, så prøver man å dele opp arbeidet inn i større deler for å så få et ferdig produkt.

Static (variabel, metode) – Er et nøkkelord som blir brukt til å beskrive hvordan objekter blir brukt i minne. Det menes med at objektet hører til spesifikk til klassen den blir laget under.

Final (variabel, metode, klasse) – Når en variable blir deklartert final kan den ikke bli modifisert. Den mot bygger overskrivelse. Den kan ikke bli satt av til et annet objekt. Den tilhører bare klassen den er laget inn i.

Abstract (klasse, metode) – Abstrakte klasser kan ikke bli kalt på med de kan være underklasser

Interface – Den er lignende som class, men den har en samling av abstract metoder. Kan implementere flere interface klasse.

Oppgave 2

I denne oppgaven har jeg samarbeidet med Walter Eikrem.

Laget variabelen på starten om til en variabel, og fant noe jeg hadde glemt å gjort(gjort om til km). Ellers likt.

Vi gjorde mye likt, men han har en for loop mer enn det jeg har for å finne ut hvem planet som har minst masse, men vi hadde tilfeldigvis samme tankegang. Bruker forloop til å bytte ut hvem tall som skal være i smallestPlanet. Han bruker største planeten til å være hva han sjekker, der jeg har skrevet 1E90.

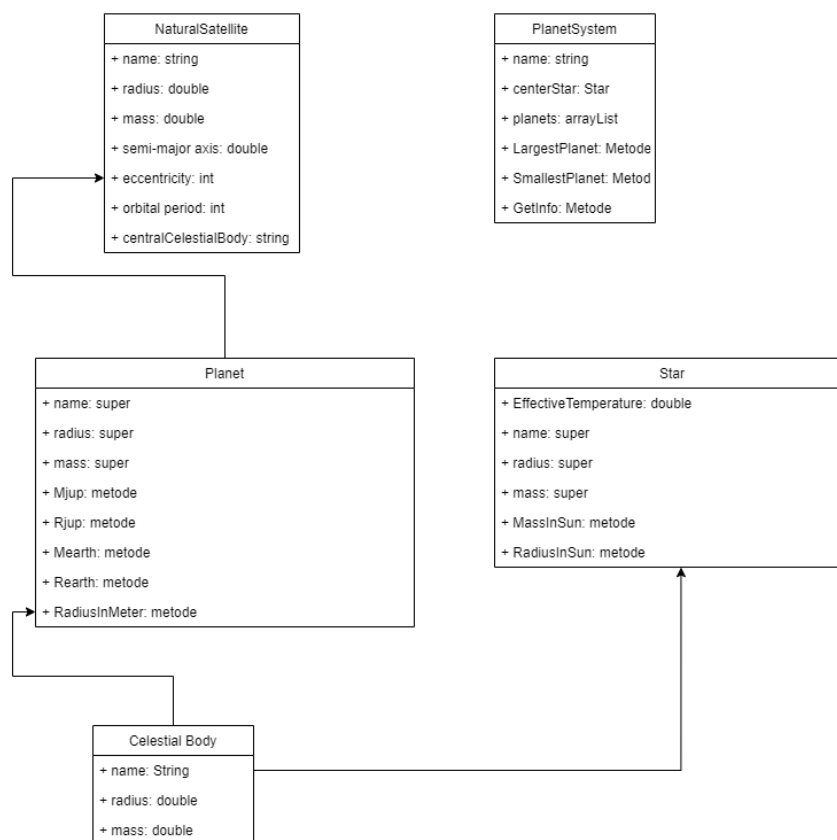
I denne oppgaven så er det ikke så mange muligheter å tenke forskjell på, men var en micro forskjell. Den forskjellen var at han hadde gjort om tallet til et variabel istedenfor å vise det clean. Han hadde også gjort om Mjup og de til en variabel, mens jeg hadde brukt rene tall.

OPPGAVE 3 på neste side.

Oppgave 3

Første tankegang

10.02.2020 Første tankegang



Final tankegang.

17.02.2020 Siste tankegang.

