Oppgave 1.1

* Class
* **Object** (konseptet, ikke klassen) – En av de viktigste innenfor dette er @Overide/toString().
* Instansvariabel
* Overloading
* **Overriding** – Endrer logikken i eks et objekt. Som eks endre toString(). Koden kan bli mer lesbar når denne blir brukt, i tillegg (IntelliJ) så får vi hjelp om vi har skrevet noe feil.
* **Extends** – Gjør det mulig å hente info spesifikk fra en annen Class.
* **Polymorphism** – Et av prinsippenne i OOP. «Flerformethet». Alle objekter kan «utgi» seg for å være et objekt av alle klasser den arver fra. ( Figur enFigur = new Sirkel(5) (er lov fordi sirkel er en figur). Men har ikke tilgang til alle egenskapene i sirkel. Får bare tilgang til metodene som er i figur.

Kode eks (Lag en metode erStorre ( Figur figur1, Figur figur2) som returnerer som boleean.)

* private,public,(protected) (klasse,variabel,metode)
* this og super