2. Samenwerken (Implements)

- interface

3. Compositie ( 20-05-2019 )

Static variable:

1. Is er altijd precies 1x
2. Kan veranderen van waarden
3. Heeft een vaste plek. ( De plek staat wel vast. )
4. ( Globale variabele )
5. Kan overal benaderd worden via de Class

Wat we willen:

* Globale ‘variabele’ met object orientatie
  + Construtor
  + Maar er mag er maar 1 zijn.
  + Overal bereikbaar

Class beschermen tegen 2e keer aanmaken?

* Private constructor

Probleem: Wie hem de eerste keer aanmaken?

* Class zelf? (Maar die is er niet?)

Oplossing: De class een static method meegeven.

Class Singleton {

Private static instance: Singleton

Alleen instances zijn private static! De rest gewoon private en niet static! Ze zijn er allemaal maar 1 keer in het geheugen!

Private Construtor {…}

Public static getInstance(): Singleton

If(!Singleton.instance)

{….}

Volgende week:

* 4x bom onder scherm = game over
* Status link boven bijwerken (kapotte gebouwen)
* Upgrades = extra ‘leven’
* Maak score singleton