Polymofisme

( overerving, interface, abstract class )

* Zoveel mogelijk naar gemeenschappelijke basis
* Zoveel mogelijk gemeenschappelijk gebruiken.
* Auto
* Bommen
* Upgrades
* Vuur

4x updaten? Nee

Maak er een Game object van!

Hierbij wordt gekozen voor een abstracte class.

Verschil:

* Overerving ( normale class )
  + Gemeenschappelijke implementatie
  + Kan zelf een instantie van maken
* Interface
  + Interface methods ( dus zonder implementatie ) <= Moet geimplementeerd worden.
* Abstracte class
  + Gemeenschappelijke implementatie
  + ( dus zonder implementatie ) <= Moet geimplementeerd worden.
  + Kan geen instantie van gemaakt worden