**Oblig.4)**

**Exception:**

Exceptions hjelper oss med feilsituasjoner i koden. Dette gjelder da feilsituasjoner vi ikke kan kontrollere selv. Dette gjør da at vi kan fortsette å kjøre, selv om noe feiler. Du kan også gi beskjed til brukeren om hva som kan ha oppstått. Men du vil heller ikke gi noe av eventuelle feil i koden til noen andre.

**Klasse:**

Klasser imiterer egenskapene til noe. Klasser kan brukes til gruppering av funksjoner(metoder) og data. I klasser kan du holde på variabler ang. det klassen er for. En klasse er en såkalt oppskrift.

**Objekt:**

Objekter er variablene som bruker den valgte klassen. Klassen henter dataen fra objekt variabelen som ble laget. Klasser er for så vidt en «blueprint» for objektet.