

## Home exam

### PGR112

Objekter og Instanser: I min kode benyttet jeg konseptet objekter og instanser, som er sentralt i objektorientert programmering. Når jeg definerte `registerEvent()` metoden, opprettet jeg en "instans" av `Event`-klassen. Jeg gjorde det samme for `Guest`-klassen. På denne måten lager jeg en konkret utgave av en generell klasse.

Noen av de grunnleggende komponentene i objektorientert programmering er klasser og objekter. I koden min har jeg tatt i bruk tre klasse: «`StudentUser`», «`Event`», «`Guests`». Hver av disse klassene er en abstraksjon som representerer et konsept. Hver klasse fungere som en mal for å lage objekter. For eksempel er «`event`» i «`registerEvent`» metoden et objekt av «`Event`» klassen.

Jeg tok også i bruk «`toString()`». Når man overstyrer «`toString()`» metoden i en klasse, benyttes prinsippet om polymorfisme. Jeg illustrerte bruk av «`toString()`» metoden i «`Event`» klassen. Dette med polymorfismen er et svært sentralt konsept i objektorientert programmering. Selv om `toString()`-metoden opprinnelig kommer fra `Object`-klassen i Java, kan jeg endre den slik at den fungerer annerledes for mine klasser. Dette er det å "overstyre" en metode.