BASICS:

**MAIN: Et bilde som inneholder tekst, Font, skjermbilde

Automatisk generert beskrivelse**

**STATIC**: Bruker kun i klassen du lager variabelen.

**FINAL**: Variabel for en fast verdi, eks. PI (3.14)

**INTERACE**: Definer hva som skal gjøres, men ikke hvordan. Inkluder eventuelle parametere. (<T> viser til at man kan velge listen selv.

public interface ObjectFileHandler<T>{

    public void writeObjectsToFile(String filename, ArrayList<T> objectsToWriteToFile);

    public ArrayList<T> readObjectsFromFile(String filename);

}

**ABSTRACT:** Metoder som ikke har en implementasjon. Disse må arves av andre klasser og defineres ved å først bruke extends på klassen.

**MODELS**: Klasser som har konstruktører, metoder og objekter. Metodene kan kalles på/brukes i main. Starter med: Public class <klasseNavn> {

**TOOLS**: Verktøy med definert handling og struktur. F.eks. writeObjectsToFile(fileName) eller readObjectsFromFile(fileName). Her vil filnavnet være parameter. Enten så skriver man til filen, eller så leser man fra den.

**For-each:** klasse, individuelle elementer : liste som skal gjennomgås

for (Star starX : starsFromFile)

**printf:** Bestem antall desimaler: (% brukes for det som skal bestemmes - variabel)

System.out.printf("På månen ville min vekt vært %.2f kg" + "\n", minMåneVekt);

**Array:** Opprett en «liste» med et gitt antall indexer, som man senere kan tildele (må være samme datatype: 

**Et bilde som inneholder tekst, Font, skjermbilde

Automatisk generert beskrivelse**

**Void:** Ingen return-statement

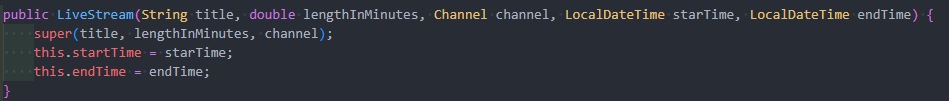
**Objekter:**

**Metoder:** Eks. «public double getSaldo»

**Et bilde som inneholder tekst, Font, skjermbilde, Grafikk

Automatisk generert beskrivelseToString():** Brukes når man vil standardisere en utskrift. Kalles på slik (solarSystem er et objekt av en klasse):

System.out.println(solarSystem);

****

**Konstruktør med super:**

**Opprette ArrayList:**

* **Legg til objekt i lista:** 
* **Antall elementer i lista:**

**Extends:** Arver fra en overklasse. Husk super i konstruktør.

**Implements:** Brukes når man skal implementere noe fra et interface

****

**Try & catch: Et bilde som inneholder tekst, skjermbilde, Font

Automatisk generert beskrivelse**

Filbehandling:

Et bilde som inneholder tekst, skjermbilde

Automatisk generert beskrivelseEt bilde som inneholder tekst, skjermbilde, programvare, Multimedieprogramvare

Automatisk generert beskrivelse

