Oppgave 1.1:

**Class**

* En klasse en slags «blueprint» for å lage objekter. Den definerer egenskaper (variabler) og adferd (metoder) som objekter av klassen vil ha.

**Object (konseptet, ikke klassen)**

* Et objekt er en instans av en klasse som inneholder tilstand (variabler) og oppførsel (metoder) Eks på objekt:
  + Planet mercury = new Planet("Mercury", 0.03412549655905556, 1.7297154899894627E-4);

**Instansvariabel**

* En instansvariabel er en variabel som er assosiert med en instans (objekt) av en klasse.
* Den er deklarert i klassen, men utenfor noen metode, vanligvis øverst i klassen.
* Hver instans (objekt) av klassen har sin egen kopi av instansvariabelen.
* Den kan endres på gjennom hele levetiden til objektet.
  + public class Person {
  + *// Instansvariabel*
  + String navn;
  + *// Konstruktør*
  + public Person(String navn) {
  + *// Tilordner verdien av lokal variabel "navn" til instansvariabelen "this.navn"*
  + this.navn = navn;
  + }
  + *// Metode som bruker instansvariabelen*
  + public void skrivUtNavn() {
  + System.out.println("Navn: " + navn);
  + }
  + }

Overloading

Overriding

Extends

Polymorphism

**Private og public:**

* Private og public er tilgangsnivåene i Java. Private vil si at klassen, metoden eller variabelen kun er tilgjengelig innenfor samme klasse. Er den public er den tilgjengelig fra hvilken som helst klasse. At noe er «protected» vil si at det er tilgjengelig innenfor samme pakke og underklasser.

**this og super**

* «this» Refererer til gjeldende objekt i en metode eller konstruktør. Den brukes for å unngå forveksling mellom instansvariabler og lokale variabler med samme navn.