Oppgave 1.1:

**Class**

* En klassen 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

Overloading

Overriding

Extends

Polymorphism

private,public,(protected) (klasse,variabel,metode)

this og super