Oppgave 1.1 – Ord og begreper

Interface:

Et interface defineres først og fremst ved å skrive «interface» når man oppretter klassen. Videre minner interface litt om en abstrakt klasse, da begge kan inneholde abstrakte metoder. Forskjellen er at et interface kan kun inneholde abstrakte metoder, og kan derfor ikke inneholde instansvariabler eller konkrete implementasjoner av metode-kropper. Andre klasser kan derimot implementere disse abstrakte metodene. Dette kan man gjøre ved å skrive «implements <InterfaceNavn>» i klassenavnet hvor man vil implementere disse. Disse implementeres på samme måte som toString(), altså ved bruk av override og en definert kodekropp. Et interface kan derfor sees på som en kontrakt, fordi alt som lages i et interface må oppfylles i de implementerende klassene.

Exceptions

* Hva er de tre forskjellige typene exceptions i Java. Gi gjerne eksempler på hvilke tilfeller hver av dem kan forekomme. Forklar også hvordan vi programmerere må forholde oss til exceptions når vi skriver kode.