Software: OOP Theorie

**Voorbeelden van Objecten, property’ s, methoden en events**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Object van de klasse** | **Members van de klasse** | | |
| **Klasse** | **Object** | **Property**  **(=Eigenschappen)** | **Methoden**  **(=Gedragingen)** | **Event**  **(=Gebeurtenissen)** |
| Auto | Auto van mama | * Kleur * Merk * Eigenaar | * Rijden * Draaien * Stoppen | * Aankoop * Buiten gebruik * Verkoop |
| Auto van papa |
| Koe | Bella de koe | * Gewicht * Leeftijd * Naam | * Melk geven * Eten * Kouwen | * Geboorte * Overlijden |

**Object georiënteerd programmeren:**

Een krachtige programmeertechniek waar objecten tot een klasse behoren en centraal staan

**Waarop OOP?**

* Encapsulation: Gebruik maken van reeds bestaande klassen om het programma makkelijker te maken
* Code herbruiken
* Programma is makkelijker uitbreidbaar
* Structruur en makkelijker overzicht

**Nadelen:**

* Moeilijk om oudere objecten om te zetten naar OOP
* Moeilijker aan te leren