# Hvad ved du om Objekt Orienteret Programmering i C#?

Formålet med denne opgave er, at du og din lærer afdækker dit vidensniveau i OOP, således din lærer kan planlægge det bedst mulige forløb til dig. Det handler derfor ikke om, at du besvarer mest muligt korrekt. Derimod bør du udfylde skemaet, kun med den viden du har, uden at anvende andre videnskilder, f.eks. bøger og internettet. Du må gerne anvende din egen kode du gennem din uddannelse har skrevet.

Du skal udfylde de tomme felter. Hvis der er noget du ikke ved, så skriv *Ved ikke*. Den første række er udfyldt med S1 emnet iteration, så du kan se hvordan man gør. Hold gerne dine kodeeksempler korte og præcise.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Begreb** | **Beskrivelse af begrebet** | **Kodeeksempel** |
| Iteration | En løkke er en kontrolstruktur, der har til formål at gentage et sæt af statements, indtil en logisk betingelse er sand. | for(int i = 0; i < 10; i++)  {  // statement(s)  } |
| Klasse |  |  |
| Objekt |  |  |
| Tilstand for et objekt (object state) |  |  |
| Members |  |  |
| Field |  |  |
| Konstant |  |  |
| Constructor |  |  |
| Metode |  |  |
| Property |  |  |
| Access modifier/visibilty |  |  |
| Princippet om Separation of Concerns for en klasse |  |  |
| Princippet om indkapsling |  |  |
| Princippet om aggregation |  |  |
| Princippet om nedarving |  |  |
| Princippet om polymorfi |  |  |