Oblig2 OOP

Jon-Kenneth Haugen

## Oppgave 1

**Class**

En Class er en «oppskrift» på et objekt

**Object (konseptet, ikke klassen)**

Et objekt er en instans av en klasse. Det vi si når vi oppretter et nytt objekt med **new Klassenavn** opprettes et objekt basert på «oppskriften» til klassen.

**Instansvariabel**

En instansvariabel er lokal hos den instansen den er i. Hvis man opprettet flere objekter basert på samme klasse. Selv om variablene heter det samme og er fra samme klasse vil ikke variablene i disse være felles, men unike for hvert objekt.

**Overloading**

Overloading brukes hvis man vil ha mulighet for forskjellige argumenter i konstruktører eller metoder. Det kan være at man vil ha mulighet til å opprette et objekt uten variabler, andre variabler eller færre. Dette kan brukes både på konstruktører og metoder.

**Overriding**

Overriding bruker man for å overstyre en metode fra en foreldreklasse. Dette skjer man bruker samme navn på en metode som i en av metodene til en foreldreklasse. Metoden fra forelderen vil da erstattes.

**Extends**

Ekstends brukes i konstruktøren til klassen for å fortelle hvilken klasse det skal arves fra.

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

Private er bare tilgjengelig i objektet. Public er tilgjengelig for hele programmet. Protected er bare tilgjengelig i den samme pakken.

**this og super**

this referer til variabler og metoder i det objektet det brukes. **This.variabel** refererer til variabelen variabel i objektet.

Super refererer til ting i foreldreklassen.

## Oppgave 2

En datamaskin kan ikke kjøre koden vi programmer direkte. Den må kompileres til et format som maskinen forstår. Med java oversettes det til bytecode. Denne blir lagret i filer med filendelse .class Når programmet kjører bruker Java Virtual Machine class filene.