

Teori

Oppgave 1.1 - Ord og begreper

- Static (variabel, metode)

Når noe er satt som statisk betyr det at det tilhører til selve klassen og ikke instansen objektet er i. Det vil si om man lager en statisk variabel, vil alle instansene av den klassen ha tilgang til den variabelen.

Eksempel på statisk variabel er `Math.PI` siden dette er en final variabel i matte klassen til java.

Lager man statisk metode kan man bruke metoden uten og initialisere et objekt av klassen. Eksempel på statisk metode er `Math.pow()` hvor dette er en metode i matte klassen til java.

- Final (variabel, metode, klasse)

Final kan bli sett som en konstant og skrives alltid med store bokstaver.

Variabel: i en final variabel kan ikke endres etter den er gitt en verdi

Metode: en final metode kan ikke overlastes (endring av metodens funksjon) av underklasser Klasse: disse klassene kan man ikke lage under klasser til

- Abstract (klasse, metode)

Klasse: dette er klasser man ikke kan initialisere (kan ikke skrive «type variabelNavn = new type»)

Metode: dette er metoder som ikke trenger en indre funksjon, så klasser som arver fra denne må lage egen implementasjon.

- Interface

Interface ligner mye på abstract forskjellen er at et interface ikke kan ha noen funksjoner i metodene, så man kan se på dette som en blueprint av hvordan under klasser skal se ut

Oppgave 1.2 - Klassediagram

