# Object georiënteerd programmeren

Object: alles waar je een referentie naar kan maken.

* Uitzonderingen: string, int, vector3, bool (het is te basis)

Spelregels:

* Classes: hebben maar 1 taak en zijn zo kort mogelijk.
* Mothodes (functies): hebben maar 1 taak en zijn zo kort mogelijk.
* Gebruik inheritance

# Inheritance

Abstract: een lege functie, die opgevuld kan worden door een class die deze class inherit

* Template
* Abstract & Override

Virtual:

* Basis
* Functies moeten wel virtual
* Override