

## Listor

Listor och Arrayer är väldigt lika. Fördelen med en lista är att den kan växa och krympa dynamiskt.

När man deklarerar en lista så skriver man:

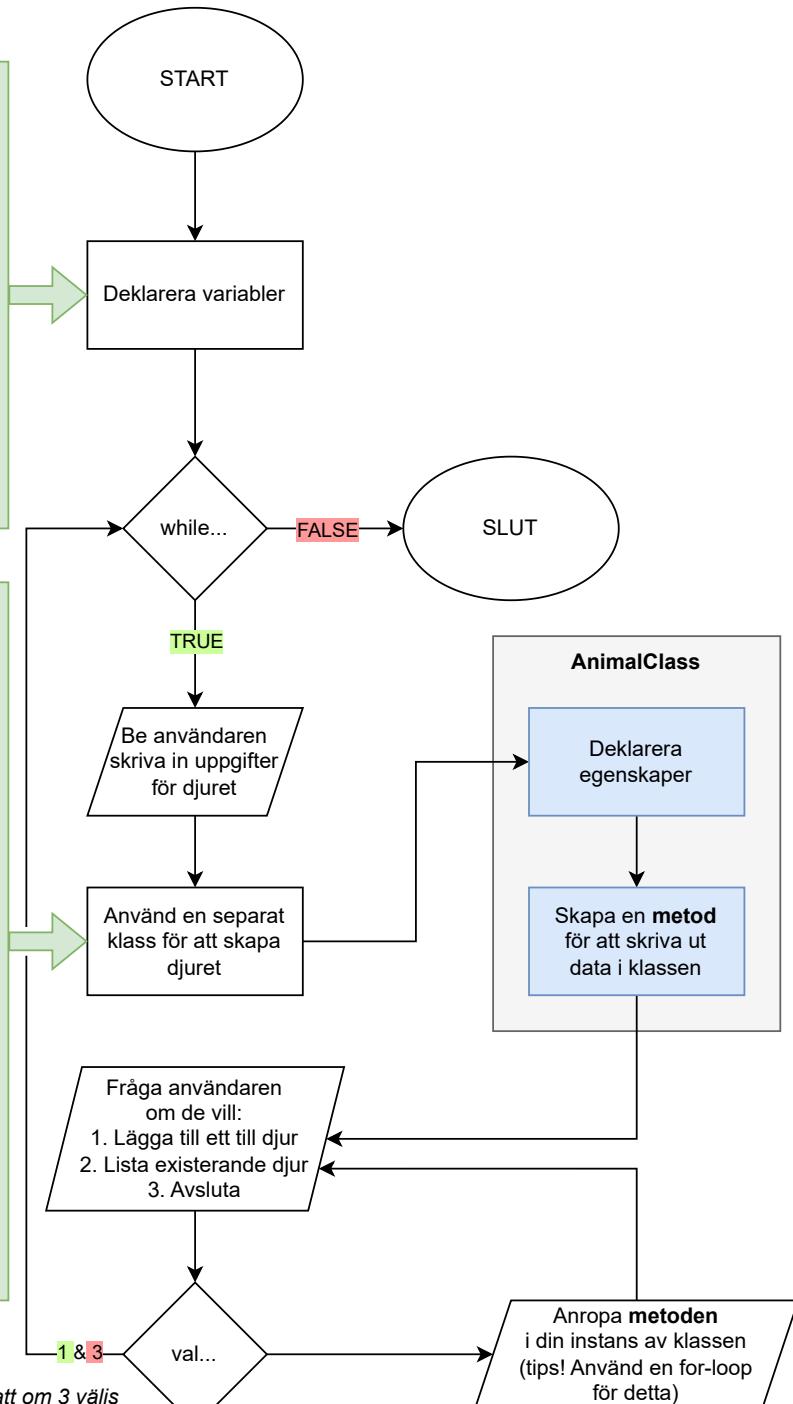
```
List<datatype> name;
```

T.ex.

```
List<int> number;
```

Man kan även skapa listor för klasser.

```
List<klassens namn> listOfClasses;
```



## Klasser

En klass är ett objekt som innehåller egenskaper. Ett vanligt exempel är att kolla på en bil. Bilen är klassen, och egenskaper kan vara saker som t.ex. bilens färg, dess acceleration, maxhastighet, antal säten etc. Alla bilar har dessa egenskaper, men egenskaperna ser inte likadan ut hos alla bilar!

Vi kan deklarerar en instans av en klass genom att skriva klassens namn och sedan namnge instansen.

```
AnimalClass animalInstance;
```

Sedan kan vi ändra på eller kalla på egenskaperna i instansen.

Kalla på:

```
Console.WriteLine(animalInstance.name);
```

Ändra på:

```
animalInstance.name = "tapir";
```

## Metod

En metod är ett stycke kod som körs när den kallas på. I detta exempel så ska metoden skriva ut innehållet i variablerna som existerar inom klassen. T.ex.:

```
public void WriteInformation(){
    Console.WriteLine(name)
    Console.WriteLine(age);
    Console.WriteLine(diet)
}
```

*Notera att om 3 väljs så bör villkoret som håller igång while-loopen bli falskt*