Oppgave 1 Oblig3 Java:

* Refaktorere

Refraktorering betyr i enkle ord å forbedre designet av den eksisterende koden uten å

Å endre den synlige oppførselen, det vil si gjøre endringer uten at det går ut på funksjonaliteten til koden.

Eksempler på refaktorering:

Endre navn på variabler, metoder, classer og andre objekter som kan være misledende.

Flytte på klasser: f.eks klasser i feil package som burde bli flyttet til en pakke som tilhører kanskje bedre for selve funksjonaliteten.

* Static (variabel, metode)

Static variable :

Dersom man deklarerer en variabel som static vil den brukt til å referer til den standard verdien av alle objekter( som ikke er unik for hvert objekt) en static variabel vil bare bli oppdatert en gang og det er da den blir lagt inn i klassen, så selve verdien av variablen kan ikke bli endret og vil alltid være den samme.

Static Method:

En statisk metode tilhører selve klassen og ikke et objekt av en klasse.

En statisk metode kan bli kalt uten å måtte skape en ny istanse av en klasse, samtidig kan en statisk metode få tilgang til statisk data og har mulighet til å endre verdien avd disse.

* Abstract (klasse, metode)

En abstrakt klasse kan ses på som en superklasse som ikke kan instansieres og bli brukt til å definere generelle karakteristiske, f.eks en figur er abstrakt da den kan ha mange former.

En abstrakt metode er en metode som kan deklareres uten å ha noen implementasjoner dersom man skal deklarere en metode som abstrakt må også klassen metoden tilhører til deklareres som abstrakt.

* Interface

En interface kan betegnes som en referanse lik en klasse, som kan inneholde bare konstanter, standard metoder, statiske metoder og innkapslinger. Disse kan bare bli implementert av klasser eller utvidet av andre interfaces.

//Kommentar// Har ikke forstått interfaces så godt.

Utfra min forståelse er en interface i enklere ord en klasse av samme type som blir opprettet i tilsvarende klasse. Alle endringer som blir gjort i interfacen kan ikke påvirke selve klassen.