Ord og begreper

# 1.1

Polymorfisme

# 1.2

Primitive datatyper

# 1.3

Forskjellen på en klasse og et objekt

# 1.4

Forklar programmeringsparadimene:

Imperativ programmering:

Funksjonell programmering:

Deklarativ programmering:

# 1.5

Ord og begreper

* Class
* Object (konsept, ikke klassen)
* Instance variabel
  + Variabel som man lager øverst i klassen så hvilke variabler man skal sette til objektet.
* Overloading
* Overriding
* Extends
* Private, public, (protected) (klasse, variabel, metode)
* This og super
* Refaktorere
* Static (variabel, metode)
* Final (variabel, metode, klasse)
* Abstract (klasse, metode)
* Interface
* Anonymus inner class
* MVC (konseptet, og hver enkelt del)
* Exception
* Threads
* Collections Framework
  + List
  + Map
  + Queue
  + Stack