

Oblig 3 – Programmering 2

Thomas Waaler

Oppgave 1.1

Static (variabel, metode)

Statiske variabler tilhører klasser, ikke partikulære objekt instanser. Det vil si at alle instanser av en klasse deler på de statiske variablene, og det finnes bare én instanse av det statiske variabelet. Det samme gjelder statiske metoder.

Final (variabel, metode, klasse)

Å gjøre et variabel final vil si at det variabelet ikke kan bli endret på lenger, altså et konstant variabel. Når man setter en metode til å være final vil det ikke være mulig å overskrive metoden. Dersom man setter en klasse til å være final kan man ikke arve fra denne.

Abstract (klasse, metode)

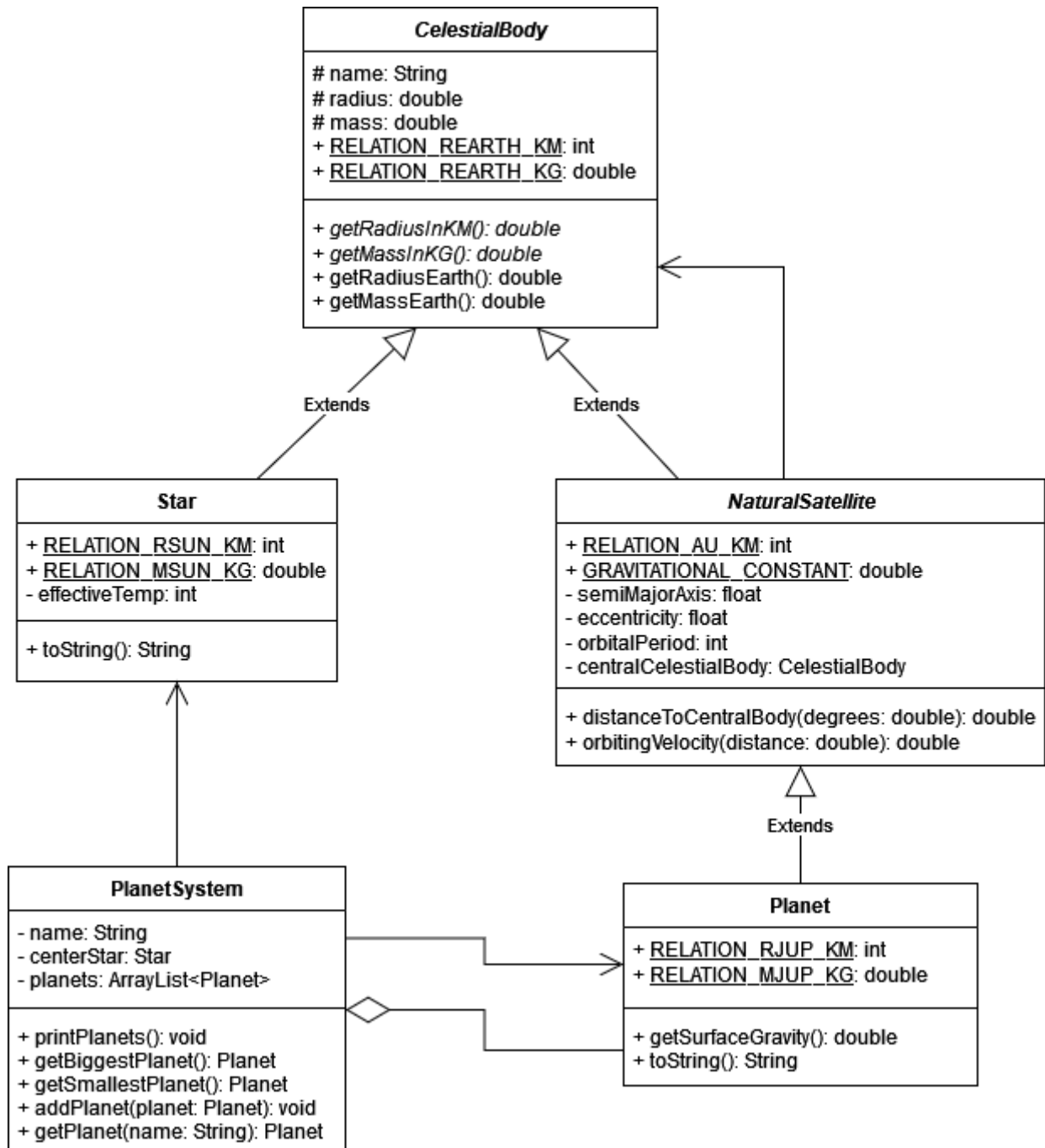
En abstrakt klasse kan ikke bli instansiert og blir brukt til å holde på felles variabler og/eller metoder som barneklasser skal arve. Abstrakte klasser blir ikke brukt for seg selv, alltid gjennom en barneklasse som arver fra den.

Når man setter en metode til å være abstrakt vil det si at den har bare definisjonen av metoden men ikke kode-blokken med implementeringen. Disse skal overskrives og implementeres av barneklasser.

Interface

Et Interface er en komplett abstrakt klasse som inneholder abstrakte metoder og statisk konstante variabler.

Oppgave 1.2



Endret litt på strukturen når jeg gjorde bonusoppgavene.

