



# Luento 11

ITKP102 Ohjelmointi 1

Antti-Jussi Lakanen



# Luento 11

- Olio-ohjelmointi



# Luokka ja olio C#:ssa

- Luokka on rakenne, abstraktio, joka määrittelee
  - olion ominaisuudet, ts. olioon liittyvän tilan
  - olion toiminnot, ts. metodit
- Luokka on keino tehdä olioita, tai toisin sanottuna olion ilmentymiä
- On olemassa myös staattisia luokkia, joista ei tehdä olioita. Näitä emme itse tee tällä kurssilla.



# Esimerkki olio-ohjelmoinnista

- Eläimet
- Palikkapeli



# Elaimet-ohjelman oliohierarkia