

Frågor

a) Konstruktör -

En del av programkoden som alltid körs när man skapar ett objekt. Grundstrukturen.

b) Instansvariabler -

En variabel som är definierad i en klass. Lagrar data för det aktuella objektet.

c) Instansmetoder -

Kan finnas flera i varje klass, definierar själva beteendet som objektet ska ha och består av inparametrar.

d) vad innebär det att minSize är deklarerad final?

Denna klass är slutgiltig och man kan inte ärva från den.

e) vad innebär det att vissa koddelar är deklarerade private och andra public?

Private är egenskaper som är specifika för ett objekt och public är vad som är generellt för flera.

f) Rita ett UML diagram över klassen (visa denna för handledaren).

