**JavaFX:**

JavaFX er et bibliotek som brukes for å utvikle programmer / apps med et grafisk grensesnitt i Java. JavaFX gjør utvikling og debugging av apllikasjoner lettere. Det gjør også utviklingen lettere å fullføre

De grafiske elementene kalles FXML

**Anonym Klasse:**

Anonyme klasser er klasser som ikke brukes på den vanlige måten. De opprettes når du trenger de og er ment å brukes bare en gang. De kan brukes til å knytte hendelser til objekter som vi lager i FXML.

Anonyme klasser kan ikke ha konstruktører.

**MVC (konseptet, og hver enkelt del):**

Model-View-Controller er mye brukt i utvikling av applikasjoner med grafisk brukergrensesnitt. F.eks med FXML. MVC gjør programmer mer ryddige og effektive ved å skille design og data. Dette gir fordeler i form av oversiktlighet, effektivitet, kvalitet. MVC gir også mindre sjanse for feil og gjør det lettere å fikse når de oppstår

**Model:**

Modellen inneholder dataene som brukes, koden for designe

**View:**

Hva brukeren ser, selve grensesnittet

**Controller:**

Styrer hvordan grensesnittet fungerer,men fungerer også som et ledd for grensesnitt og model. Kontrolleren inneholder koden som velger hvordan forskjellige komponenter i grensesnittet oppfører seg. Controller er den som styrer hvordan grensesnittet skal fungere, controller er på en måte sjefen i MVC.

Oppgave 2:

Her jobbet jeg med Thor Michael. Oppgaven gir ikke mye rom for endring, så vi hadde mye likt. Vi er sånn cirka på samme niva innenfor java, så mye ble det samme. Bortsett fra utseende og valg av metode navn osv, så var det meste ganske likt.

Jeg hadde kanskje litt unødvendig kode som jeg kunne rettet oppi, thor sin oppgave var mye mer ryddig