

Oblig 3

Oppgave 1

Refaktorerer

Refaktore betyr å endre eller omstrukturere kode og øke kvaliteten på koden så den blir enklere, mer lesbar og er av generelt høyere kvalitet. Dette fører til kode som er enklere å vedlikeholde og videreutvikle. Det er viktig å huske at koden skal ha den samme funksjonaliteten både før og etter refaktoring så det gjøres gjerne i små steg over lengre tid.

Static (Variabel, metode)

Statiske metoder og variabler assosieres med klassen selv, og ikke et spesifikt objekt som er laget i klassen. Men får ikke tilgang ikke-statiske metoder eller feltvariabler fra en statisk metode.

Abstract

Abstrakte klasser betyr at man ikke kan instansiere et nytt objekt av denne klassen. Abstrakte klasser må extendes og metodene må implementeres.

Interface

Et interface består av en rekke abstrakte metoder. Disse metodene benyttes når man implementerer et interface til en klasse.

Oppgave 2

Jeg så på oppgave til Karen Molina.

Jeg og Karen hadde løst oppgave våre ganske likt, så det er egentlig ikke så mye å si. Vi fant ut at jeg brukte mer for each løkker, mens Karen foretrekker å bruke vanlige for løkker. Når det gjelder metoder og variabler har vi gjort mye av det samme. Karen valgte å sette feltvariabelen spilletid til å være int mens jeg valgte float, mest for å sikre meg hvis gjennomsnittet endte opp med å bli et desimaltall (noe det mest sannsynlig ble siden vi genererte tilfeldige spilletider). Karen valgte også å behandle dato/releasedate som en string mens jeg valgte å bruke Date. Karen skrev koden sin på norsk, men jeg valgte å skrive den på engelsk. Vi kom fram til at vi hadde veldig like løsninger siden det var de mest «straight forward» løsningen, og som oftest var det ikke veldig avansert.

Se neste side for oppgave 10

Oppgave 10 – Klassediagram