תרגול 4

1. מחלקה היא התבנית לפיה נבנה את האובייקטים. בה מגדירים את התכונות/המשתנים שיהיו בכל instance.
2. אובייקט הוא בעצם "מקרה" של המחלקה. בעצם יהיו לו ערכים המתאימים לו בכל אחת מהתכונות שהגדרנו במחלקה.
3. צריך "לקרוא" למחלקה וליצור Instance חדש. למשל עיגול:

Circle c1 = new Circle()

6. תפקיד הפונקציה הוא לאפשר הדפסה של כל התכונות של ה-instance בפעולה אחת קלה ללא צורך בבנייה ידנית פונקציה מורכבת.

11. א. שדה final – שדה שלא ניתן לערוך את הערך שלו לאחר שניתן לו ערך.

ב. שדה static – שדה שניתן "לקרוא" לו ללא צורך ביצירת instance. בנוסף, אם הוא מאפשר להפחית בנפח הזיכרון בכך שאם ניתן לו ערך קבוע לכל ה-instances, לא נצטרך ליצור תא זיכרון לכל אחד מהם, אלא לשתף אותו בין כולם.