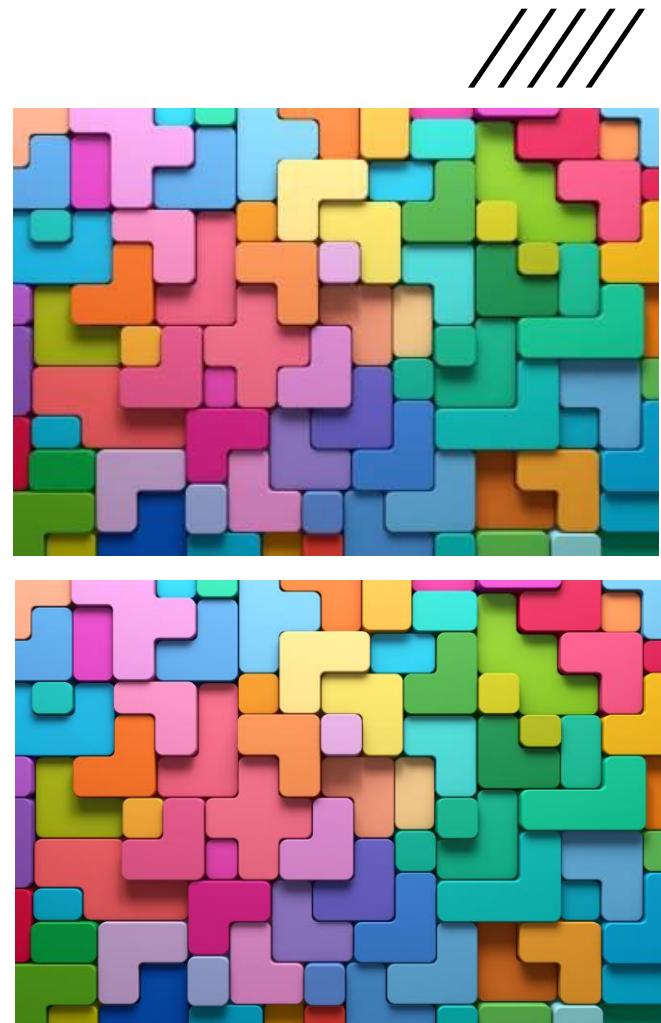


**INTRODUKSJON
TIL
C++**

**FORELESNING 9
ONSDAG 18/9**

(bilder generert av bing image creator)



○ Noen begreper (prosjekt 1)

- Overload = flere metoder med samme navn og ulike parametre
 - **def spill_kamp(k: Kamp) -> None:**
 - **def spill_kamp(hjemmelag: Lag, bortelag: Lag) -> None:**
 - Funker ikke direkte i Python - den siste overskriver den første!
- Override = overskrive metode fra foreldreklassen (ved arv)
 - **KlassiskKortstokk.__init__** kan gjøre noe annet enn **Kortstokk.__init__**
 - **Pendulum._create_result** kan gjøre noe annet enn **ODEModel._create_result**

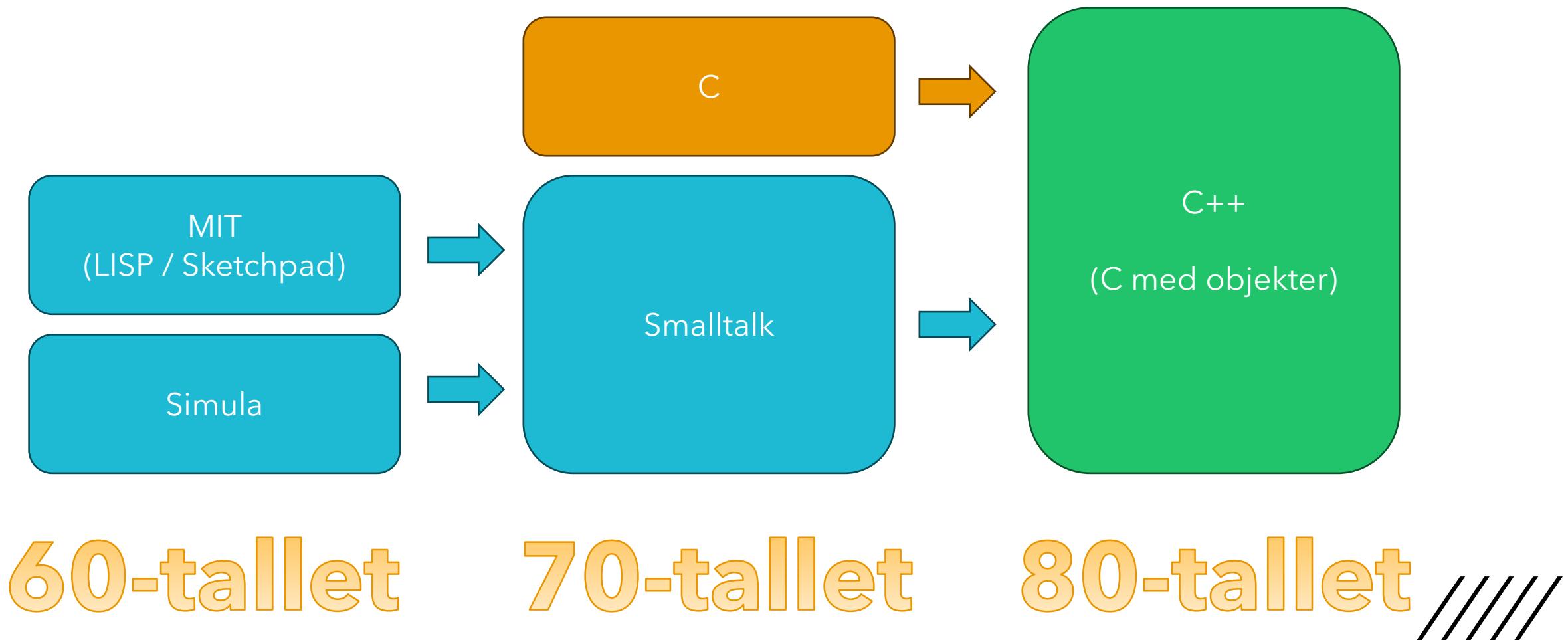


● Et nytt språk: C++ (læremål + motivasjon)

- Et mer *lavnivå*-språk (nærmere maskinvaren) enn Python
- Derfor mer effektivt og raskere!
 - (*numpy* er skrevet i C, som er i nær slekt med C++)
- Programkoden blir ikke tolket ”på direkten” men oversatt til maskinkode av et *kompilator*-program
 - bidrar til hastighet: må ikke *kompilere* på nytt hver gang det kjøres!
- Å lære ett nytt språk gjør det enklere å lære andre typer språk senere
 - Hva er felles for språkene, hva er spesielt for Python?

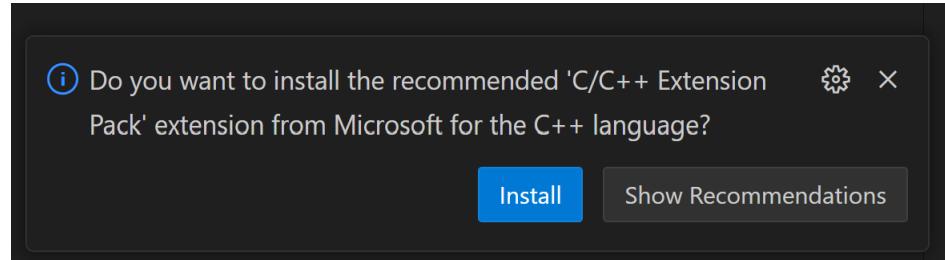


- Litt objektorientert historikk

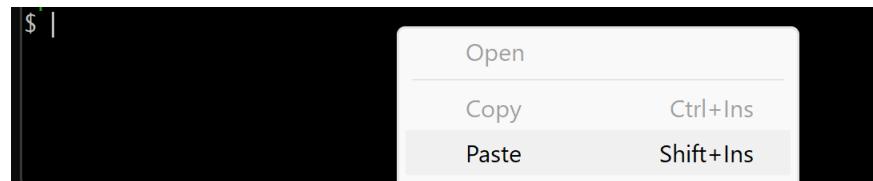


● Installere kompilator

- Først:

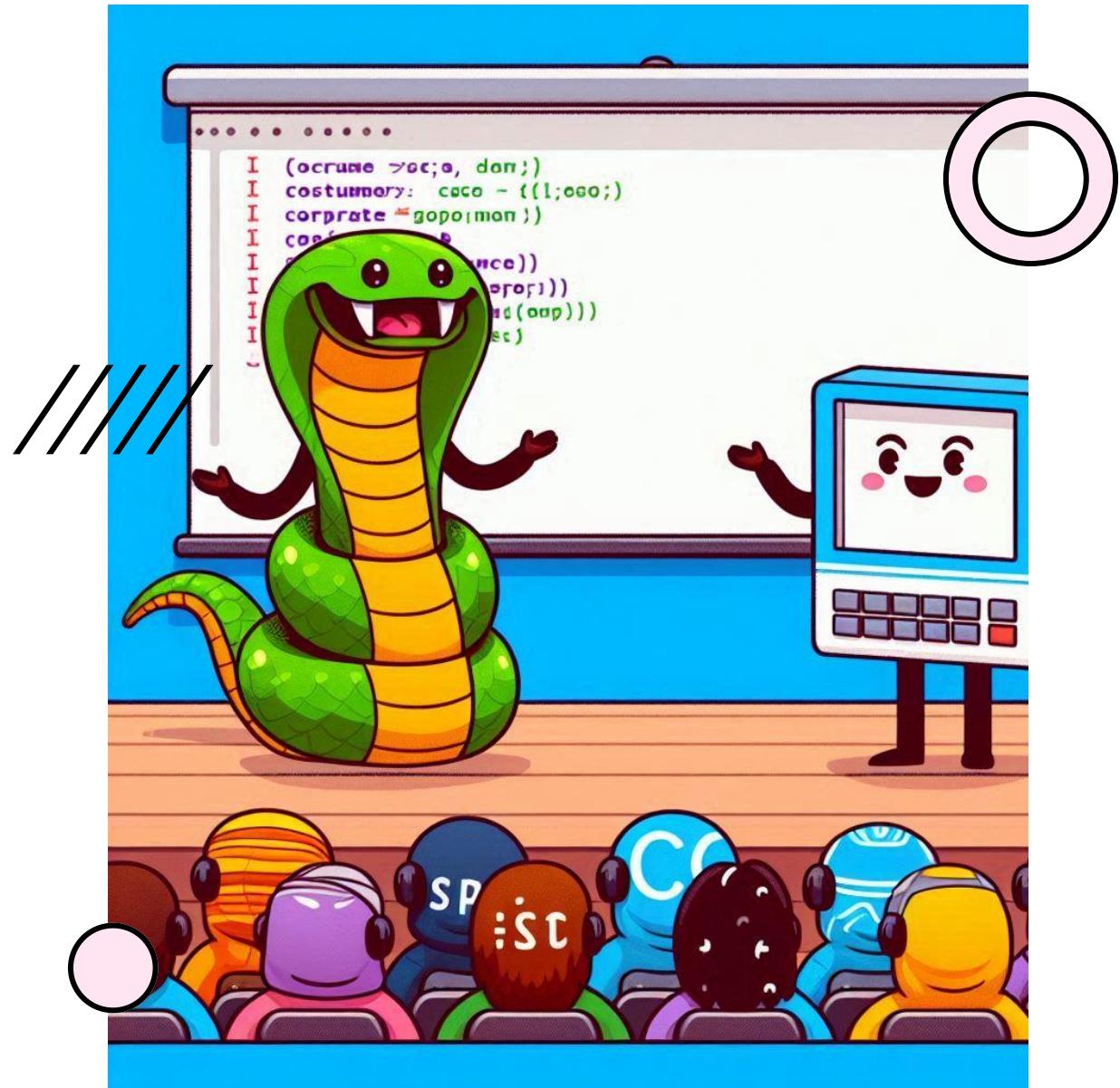


- Mac / Linux: følg oppskriften [her](#)
- Windows: følg oppskriften [her](#)



LIVE KODING :

I N T R O T I L C + +





Etter forelesningen

- Nettskjema til prosjekt 2 er nå åpent
- Du trenger ikke fylle ut enda! Stenger først mandag morgen etter fristen til prosjekt 1 (mandag 30. september kl. 09:00)
- Dere har tid til å erfare hvordan prosjektarbeidet går først (og svar kan endres fram til fristen)

