

Teorioppgave 1 - Exception

Det er en måte at programmet forsetter å kjøre selv om det har skjedd en feil. Og kan gi informasjon om hva som er feil i programmet.

Teorioppgave 2 - Klasse

en klasse er en blueprint av noe i programmet. man kan ferdig lage klasser og bare putte inn variable så man slipper å skrive samme kode flere ganger.

Teorioppgave 3 - Objekt

objekter er en underklasse av klassen man kan sette opp drivstoff som et objekt under klassen bil.

Programmeringsoppgave 2 - Dokumentasjon

Det var vanskelig i starte prøvde først med file som ble lagt ut, men byttet kjapt til min egen metode. det var vanskelig å få spillet til å kjøre i en loop. Jeg klarte ikke og få til chip betting prøve et par dager, men fikk det ikke til.