



OOP Objekt Orientert Programmierung

OOP Intro

- Objekt Orientert Programmering oppstod fordi vi omgir oss med «ting» – objekter som vi har lyst til å representere i et program
- Startet i Norge! På 1960-tallet. Med språket «Simula» (som ikke brukes lenger)
- Mest kjente OOP språket er Java, men alle «store» språk har støtte for klasser og objekter.

Java– 100% OOP

Hello World eksempel

```
class Test
{
    public static void main(String []args)
    {
        System.out.println("My First Java Program.");
    }
};
```

OOP – Modellering av verden

- OOP brukes til å modellere verden rundt oss:
 - Kinobelletter (kinosal, sete, film, forestilling, billett...)
 - Lys, dører, vinduer i et kontorbygg
 - Brukere og tilganger til et IT system
 - ...
 - ...

Objekter

- Objekter har
 - Variabler => **Attributter**
 - Funksjoner => **Metoder**

Funksjonell programmering vs OOP

- Det vi har drevet med til nå kalles «funksjonell programmering»
– vi bruker funksjoner til å strukturere koden vår (deler opp koden i små deler)
- Må tenke «litt motsatt» i OOP enn vi er vant med =>
Funksjonene (metodene) ligger på objektene våre. Vi må kalle funksjonene «på» våre objekter -> `per.siHei()`

Recap

- Hva står OOP for?
- Hvorfor bruker vi OOP?
- Hva het verdens første OOP språk?
- Hva er en klasse? Hva er et objekt?

Dagens opplegg

- Selvstendig jobbing med oppgaver i OneNote
- Oppmøte her 9:35
 - Nye plasser
 - Presenter det du har lært for ny nabo