**Les Dinsdag**

Verschil klassen en objecten.  
We verdelen de klasse Mens met de bijbehorende attributen en we kunnen dan een object maken. Dan zijn het “fysieke mensen”. Dan zijn ze in het geheugen aanwezig, gedefinieerd vanuit de klasse mens.

Resultaatwaarde moet altijd iets teruggeven. Void is dus *geen* resultaatwaarde.

Constructor is een methode van een klasse die uitgevoerd wordt wanneer een object van de klasse wordt aangemaakt. *Dus niet maakt een of meerdere objecten van de klasse aan!*

Binnen OOP is *encapsulation* ook bekend als *information hiding.*

Groot voordeel van OOP t.o.v. gestructureerd programmeren is de mogelijkheid om classes opnieuw te gebruiken.

Gebruik van 2 of meer methoden met dezelfde naam in dezelfde class maar met verschillende argumenten is *Method Overloading*.

Controlestructuur met tellende herhaling: *for-loop*.

Een methode binnen een object wordt ook wel functie genoemd is **niet** waar. Noemen we methode.

Goed uitzoeken: *Heap* vs. *Stack*!

Lengte van de Array wordt op de heap bewaard, bij de array als apart geheugenblok naast de inhoud van de array. Op de heap komen de variabelen (kunnen globale of die aangemaakt worden door functies). Methoden en functies die aangeroepen worden komen op de stack, deze definiëren variabelen die op de heap komen.

Onderwijs Online 🡪 Week 8 🡪 Reader Heap vs. Stack (pdf-geheugenmodel).

**CASUS:**

* Gestructureerd werken
* Klassendiagram maken
* Waar ga je werken met inheritance
* Wat gebruik je uit de engine, wat maak je zelf 🡪 goed onderbouwen.