

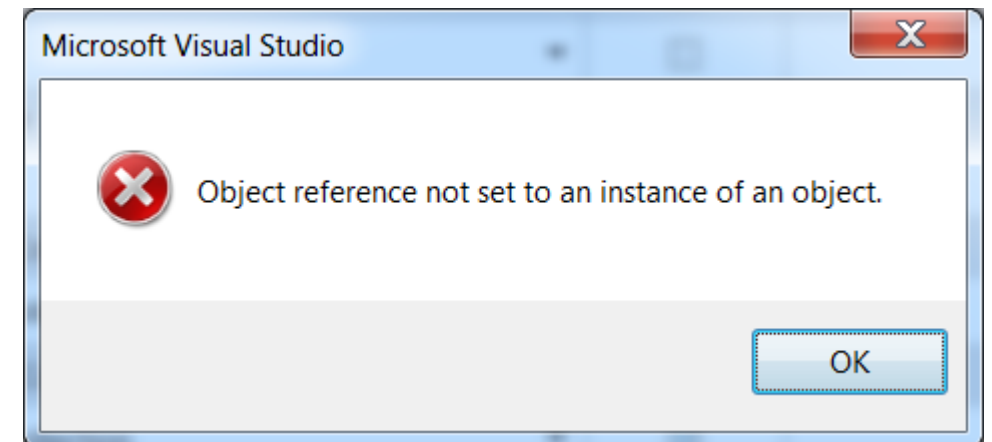
2. Objecten en methoden

2. Geheugenmanagement, uitzonderingen en namespaces



Objecten als parameters

- Objecten worden steeds “by reference” doorgegeven! Maw, je werkt rechtstreeks op het originele object dat je meegeeft!
- Enkele voorbeelden volgen



Soldaat kan andere soldaat healen

```
class Soldaat
{
    1 reference
    public int Schade { get; set; }
    0 references
    public void Heal(Soldaat target)
    {
        target.Schade--;
    }
}
```

Gebruik:

```
Soldaat medic = new Soldaat();
Soldaat gewonde = new Soldaat();

//..

medic.Heal(gewonde);
```

Ook als return type kan object gebruikt worden

```
class Car
{
    0 references
    public GPSLocation CurrentLocation()
    {
        GPSLocation g = new GPSLocation() { Latitude = 24.972642, Longitude = 67.062094 };
        return g;
    }
}

3 references
class GPSLocation
{
    1 reference
    public double Latitude { get; set; }
    1 reference
    public double Longitude { get; set; }
}
```

Of als property

```
class Car
{
    0 references
    public GPSLocation CurrentLocation
    {
        get
        {
            GPSLocation g = new GPSLocation() { Latitude = 24.972642, Longitude = 67.062094 };
            return g;
        }
    }
}
```

Of wat denk je hier van

```
class Mens
{
    1 reference
    public Mens Bevalling()
    {
        Mens boreling = new Mens();
        return boreling;
    }
}
```

Gebruik:

```
Mens mama = new Mens();
Mens dochter;
Mens kleindochter;
//...

dochter = mama.Bevalling();
//...
kleindochter = dochter.Bevalling();
```