

Teori

Teorioppgave 1 - Exception

Forklar hva en exception er, hvordan vi kan håndtere dem og i hvilke tilfeller slik håndtering kan være relevant.

- Man bruker det for at koden skal fortsatt kjøre selv om det skjer noe feil. Altså med exception så vil koden returnere en verdi istedenfor at den stopper på grunn av en error.

Teorioppgave 2 - Klasse

Forklar med egne ord hva en klasse er. Gi gjerne et enkelt eksempel eller to.

- Klasse, da tenker jeg med engang på blueprint, eller en mal som blir brukt for å produsere noe spesifikt. Et eksempel er om vi lager en klasse som tar inn paramenter bilmerke og årsmodell. Og når vi bruker klassen så produserer den objekter.
-

Teorioppgave 3 - Objekt

Forklar med egne ord hva et objekt er, og hva dets relasjon til klasser er.

- Et objekt blir laget av klasser... altså det er et produkt av klasser