**Teori**

**Teorioppgave 1 - Exception**

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

**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