**Centrale begreber i S2**

# Opgave:

* Kopier denne fil i din GitHub-løsnings-repository.
* Skriv en forklaring (omkring 2 til 5 sætninger) under hvert begreb i den nedstående liste.
* Hvor det er meningsfuld giv gerne et kode-eksempel (fx fra DanskCargo koden) i din forklaring.

# Formål med opgaven:

* Din løsning af denne opgave skal give dig og læreren et overblik over, hvad du allerede ved, og hvilke emner vi bør vende tilbage til eller dække mere detaljeret.
* Din løsning bliver også meget nyttig for dig i forbindelse med forberedelsen til din eksamen. I eksamenen skal du svare på spørgsmål som ”Hvad er <begreb>?” eller hvorfor benytter man <begreb>?” for mange begreber i listen.

# Begrebsliste:

Object oriented programming – OOP (objekt orienteret programmering)

Class (klasse)

Constructor (konstruktor): \_\_init\_\_

Object/Instance (objekt/instans) (Hvad er forskellen mellem en klasse og en instans?)

Attribute (attribut)

Method (metode)

Static method (statisk metode)

Inheritance, base class (nedarvning)

Incapsulation (indkapsling): Protected method/attribute

Polymorphism (polymorfisme)

GUI (grafisk brugergrænseflade)

Widget

Database

Relational database (relationel database)

Table (tabel)

Primary key (primærnøgle)

Foreign key (fremmednøgle)

SQL

CRUD

Andet

Programmets robusthed: Exception, Try-except block

Layered architecture (lagdeling)