

Grundlæggende Programmering

Carsten Butz
IT-Universitetet i København

Uge 7

Dagsorden

- Sidste uge
- Hvad har i læst
- Warm-up
- Nedarvning
 - Subklasser
 - Abstrakte klasser
 - Interfaces

Carsten Butz

1

Klasser

- En klasse er et blåtryk af en data type
- Beskrivelsen består af
 - navnet
 - klasse variabler
 - konstruktøremetoder
 - instansvariabler
- Objekterne skabes med new, og variablerne er referencer
- Data hiding (encapsulation, inkapsling)
- Statiske variabler
- Java klasser og pakker

Carsten Butz

2

Pillars of OOP (piller, søjler)

- OOP fokuserer på klasser og objekter.
- Man kalder
 - Encapsulation (data hiding)
 - Polymorphism
 - Inheritancede tre piller af OOP.

Carsten Butz

3

Hvordan skriver man klasser?

- At skrive små klasser er nemt.
- At skrive alle klasser til et stort programmeringsprojekt er kunst: Når man ser programmet er det nemt at vurdere om løsningen er god eller ej, men det er svært at give klare og absolute retningslinjer hvordan man vælger klasser, eller hvilke klasser man skal bruge.

Carsten Butz

4

Hvad har I læst

- Teori
 - Kapitel 1 – kapitel 6
 - I forstår klasser og hvordan de bruges
 - I forstår data hiding
- Praksis
 - Design klasser og skriv koden til klasser
 - Brug klasser og objekter

Carsten Butz

5



this i statiske metoder

```
class TestThisInStatic{  
  
    public static void main(String[] args){  
  
        System.out.println(this.toString());  
  
    }  
}
```