

Labo: Object georiënteerd programmeren (week 2)

ZIE SCHERP SCHERPER - HOOFDSTUK 9 (IN OPBOUW)

Hoofdstuk 9, week 2 in een notendop



Een klasse is de blauwdruk, met **new** maak je een object



Zonder **new** bestaat je object niet: het is **null**



Methoden zonder **static**, altijd met **public** of **private**



Instantievariabelen zijn **private**: toegang via properties



Auto-property, of **full property** als de **set** moet controleren

```
1 private int energie;  
2  
3 public int Energie  
4 {  
5     get { return energie; }  
6     set { if (value >= 0) { energie = value; } }  
7 }
```

De oefeningen



Klasse met properties en methoden

RapportModule

Nummers

Studentklasse



Controle in de `set`

PizzaTime

Figuren



Code lezen en verbeteren

Stevens pizza



Alles samen

MiniRPG *Final Essentials*



Oefeningen H9 (week 2)

Alles is *Essential*, behalve de gestippelde: PizzaTime en Figuren.