

Labo: Geheugen- en codebeheer

ZIE SCHERP SCHERPER - HOOFDSTUK 10 (IN OPBOUW)

Hoofdstuk 10 in een notendop



Value types in de **stack**, objecten in de **heap**



= bij objecten kopieert het **adres**, niet het object



Een object als parameter: de methode werkt op het **origineel**



Een **null**-object gebruiken geeft een **NullReferenceException**



try/catch: specifieke exceptions eerst, **Exception** laatst

```
1 Student a = new Student();
2 a.Naam = "Abba";
3 Student b = a;           // kopieert enkel het adres
4 b.Naam = "Queen";
5 Console.WriteLine(a.Naam); // Queen
6
7 Student c = null;
8 Console.WriteLine(c.Naam); // NullReferenceException
```

VERWACHT RESULTAAT

Queen
Unhandled exception.
System.NullReferenceException

De oefeningen



Properties

Meetlat



Objecten doorgeven en teruggeven

Kleur mixer

Bankmanager 2



Code lezen en verbeteren

Stevens reservekopie



Groot project

Pokémon

Project: SpaceCommand

Final Essentials, als je Pokémon niet volledig maakte



Exceptions

Geen aparte oefeningen: zoek zelf waar `try/catch` past



Oefeningen H10

Alles is *Essential*, behalve de gestippelde Meetlat.