

Labo: Gevorderde overervingsconcepten

ZIE SCHERP SCHERPER - HOOFDSTUK 14 (IN OPBOUW)

Hoofdstuk 14 in een notendop



Alles erft van `System.Object`, ook je eigen klassen



Override `ToString`, en `Equals` nooit zonder `GetHashCode`



`abstract` klasse: geen `new`, wel overerven



`abstract` methode: geen body, de child **moet** overriden



Een eigen exception erft van `Exception`, `throw` werpt ze op

```
1 internal abstract class Meubel
2 {
3     public abstract int AantalPoten();
4     public override string ToString()
5     {
6         return $"Een meubel met {AantalPoten()} poten";
7     }
8 }
```

De oefeningen



Overriden

Extra ToString aan
bestaande projecten

Boek



Abstracte klassen

Money, money, money

Geometric figures

Dierentuin



Code lezen en verbeteren

Stevens abstracte bouwwerf



Alles samen

Meme Lord Simulator *Final*
Essentials



Oefeningen H14

Alles is *Essential*, behalve de
gestippelde: Extra ToString aan
bestaande projecten en
Dierentuin.