

Labo: Polymorfisme

ZIE SCHERP SCHERPER - HOOFDSTUK 16 (IN OPBOUW)

Hoofdstuk 16 in een notendop

↑ Een child past in een variabele van de parent: **upcasting**

🎭 **Late binding** kiest de **override** van het echte object

❓ **is** test een type, **as** zet om of geeft **null**

✂️ Pattern matching: **is** met een naam erachter test én zet om

👉 Override **Equals(object o)**, en dan ook **GetHashCode**

```
1 List<Minister> kabinet = new List<Minister>();
2 kabinet.Add(new MinisterVanMilieu()); // upcasting
3
4 foreach (Minister minister in kabinet)
5 {
6     minister.Adviseer(); // late binding
7 }
```

De oefeningen



is, as en Equals

Dierentuin advanced

Pokémon vergelijken



Code lezen en verbeteren

Stevens dierenshow

Stevens Pokédex



Polymorfisme toepassen

Een eigen huis

Luchtvaartshow

Magic

Ganzenbord Dams Van Camp editie



Alles samen

Grand Theft Auto: San Andreas -
Polymorphism

Final Essentials



Groter project

Mapmaker all-in-one-project



Voorbij de leerstof

Methoden als objecten (Pro²)



Oefeningen H16

Alles is *Essential*, behalve de gestippelde.