

Klassen en Methoden in Alice

Steven Van Impe

Klassen

- * Sommige objecten lijken heel erg op elkaar, maar zijn toch verschillend (denk aan de twee sneeuwvrouwen).
- * We zeggen dat deze objecten tot dezelfde klasse behoren ("SnowWoman").
- * Een klasse beschrijft hoe objecten eruitzien en hoe ze zich gedragen.

- * Een object dat voldoet aan deze beschrijving noemen we een instantie van die klasse.
- * Zo zijn "snowWoman" en "snowWoman!" objecten met een eigen identiteit, maar beiden instanties van "SnowWoman".
- * We noteren klassen met een hoofdletter en objecten met een kleine letter.

Oefening

- * Bekijk de wereld "HaresAndMonkey".
- * Noteer alle objecten.
- * Geef voor elk object de klasse waartoe het behoort.

Methoden

- * Programmas worden al snel lang en complex.
- * Opeenvolgende instructies werken vaak samen om eenzelfde doel te bereiken.
- * Deze instructies nemen we samen tot een methode.

- * Methoden maken het programma duidelijk en gestructureerd.
- * Ze laten ook abstractie en hergebruik toe.
- * Voorbeeld: het omdraaien en snel vooruit bewegen van de ridder kunnen we samen nemen tot een methode "wegvluchten".

Oefening

- * Herwerk je programma van vorige les (ridder en draak) zodat het gebruik maakt van methoden.
- * Nieuwe methoden voeg je toe aan de wereld, "my first method" blijft het hoofdprogramma.
- * Tip: gebruik het clipboard !