IN1010 - OBJEKTORIENTERT PROGRAMMERING

VELKOMMEN TIL FEMTE SEMINARTIME

Timen starter 12:15

```java
public double snitt(Bankkonto[] objekter)
{
    double total = 0;

    for (Bankkonto objekt : objekter)
    { total = total + objekt.saldo(); }

    return total / objekter.length;
}
```

```java
public double snitt(Leilighet[] objekter)
{
    double total = 0;

    for (Leilighet objekt : objekter)
    { total = total + objekt.areal(); }

    return total / objekter.length;
}
```

REPETISJON

- Interface

EKSEMPLER OG OPPGAVER

- Et interface er en samling egenskaper som kan gjelde for objekter av klasser fra forskjellige domener

- Et interface består av abstrakte metoder


```
public interface Maalbar
{
    double maal();
}
```

REPETISJON

- Interface

EKSEMPLER OG OPPGAVER

- Klasser implementerer interface ved å anvende nøkkelordet implements



```
public class Leilighet implements Maalbar
{
    private double areal;

    public Leilighet(double areal)
    { this.areal = areal; }

    public double maal()
    { return areal; }
}
```

REPETISJON

- Interface

EKSEMPLER OG OPPGAVER

- En klasse kan kun arve fra én klasse, men den kan implementere flere interface



```
public class Bankkonto implements Maalbar
{
    private double saldo;

    public Bankkonto(double saldo)
    { this.saldo = saldo; }

    public double maal()
    { return saldo; }
}
```

REPETISJON

- Interface

EKSEMPLER OG OPPGAVER

- En referanse kan ha typen til et interface
- Referansen kan peke på objekter av klasser som implementerer interfacet



```
Maalbar leilighet = new Leilighet(66.00);
```



```
Maalbar bankkonto = new Bankkonto(500.50);
```



```
public double snitt(Maalbar[] objekter)
{
    double total = 0;

    for (Maalbar objekt : objekter)
    { total = total + objekt.maal(); }

    return total / objekter.length;
}
```

SPØRSMÅLSRUNDE

VI SEES

HADE 👋🏻