

## Uitleg over Klassen

Een klasse in de zin van de object-oriëntatie is een mechanisme dat in bepaalde, object-georiënteerde programmeertalen gebruikt wordt om de toestandruimte en interface van een verzameling objecten vast te leggen. Een klasse wordt ook wel omschreven als een sjabloon voor objecten.

Men zou kunnen zeggen dat een klassen een soort van blauwdruk is, waarmee objecten gemaakt kunnen worden die dezelfde eigenschappen hebben, maar wel uniek zijn.

Een voorbeeld hiervan is een klasse genaamd 'Persoon'. Deze kan de attributen 'naam', 'adres' en 'telefoonnummer' bevatten. Wanneer je in deze klasse een object aanmaakt, zal deze de attributen overnemen, maar bij elk object zou de eigenschappen van deze attributen verschillen.

In UML wordt een klasse als volgt genoteerd:

Persoon
-naam -adres -telefoonnummer
Methodes

Domeinbibliotheek, uberdate.

De opdracht was om een domein bibliotheek aan te maken voor de casus uberdate

- Profiel
- Abonnement
- Abonnee
- Bericht

Domeinbibliotheek, dvd kopen

De opdracht was om een domein bibliotheek aan te maken voor het kopen van een dvd bij bol.com.

- Catalogus
- Artikelen
- winkelmandje