



JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO
UNIVERSITY OF JYVÄSKYLÄ

Luento 11

ITKP102 Ohjelmointi 1

Antti-Jussi Lakanen

Luento 11



- Vielä silmukka- ja taulukkoesimerkkejä

Luento 11



- Olio-ohjelmointi

Luokka ja olio C#:ssa



- Luokka on rakenne, abstraktio, joka määrittelee
 - olion ominaisuudet, ts. olioon liittyvän tilan
 - olion toiminnot, ts. metodit
- Luokka on keino tehdä olioita, tai toisin sanottuna olion ilmentymiä

Esimerkki olio-ohjelmoinnista



- Eläimet
- Palikkapeli

Elaimet-ohjelman oliohierarkia

