

# Referanser

**Vi trenger å holde  
orden på tre ting**

```
KarisHus = Hus("blå")  
OlasHus = KarisHus  
OlasHus.mal("gul")
```

# Vi trenger å holde orden på tre ting

```
KarisHus = Hus("blå")  
OlasHus = KarisHus  
OlasHus.mal("gul")
```

- **Objekt:** har egne verdier av instansvariable (som kan endres)

# Vi trenger å holde orden på tre ting

```
KarisHus = Hus("blå")  
OlasHus = KarisHus  
OlasHus.mal("gul")
```

- **Objekt:** har egne verdier av instansvariable (som kan endres)
  - Her illustrert som et farget hus (som kan males om)

# Vi trenger å holde orden på tre ting

```
KarisHus = Hus("blå")  
OlasHus = KarisHus  
OlasHus.mal("gul")
```

- **Objekt:** har egne verdier av instansvariable (som kan endres)
  - Her illustrert som et farget hus (som kan males om)
- **Referanse:** et objekt representeres av (evaluerer til) en slags tall

# Vi trenger å holde orden på tre ting

```
KarisHus = Hus("blå")  
OlasHus = KarisHus  
OlasHus.mal("gul")
```

- **Objekt:** har egne verdier av instansvariable (som kan endres)
  - Her illustrert som et farget hus (som kan males om)
- **Referanse:** et objekt representeres av (evaluerer til) en slags tall
  - Her illustrert som et skilt med gatenummer (for en tomt)

# Vi trenger å holde orden på tre ting

```
KarisHus = Hus("blå")  
OlasHus = KarisHus  
OlasHus.mal("gul")
```

- **Objekt:** har egne verdier av instansvariable (som kan endres)
  - Her illustrert som et farget hus (som kan males om)
- **Referanse:** et objekt representeres av (evaluerer til) en slags tall
  - Her illustrert som et skilt med gatenummer (for en tomt)
- **Variabel:** en variabel kan tilordnes en referanse (slags tall)

# Vi trenger å holde orden på tre ting

```
KarisHus = Hus("blå")  
OlasHus = KarisHus  
OlasHus.mal("gul")
```

- **Objekt:** har egne verdier av instansvariable (som kan endres)
  - Her illustrert som et farget hus (som kan males om)
- **Referanse:** et objekt representeres av (evaluerer til) en slags tall
  - Her illustrert som et skilt med gatenummer (for en tomt)
- **Variabel:** en variabel kan tilordnes en referanse (slags tall)
  - Her illustrert som strekmann som står ved et gatenummer



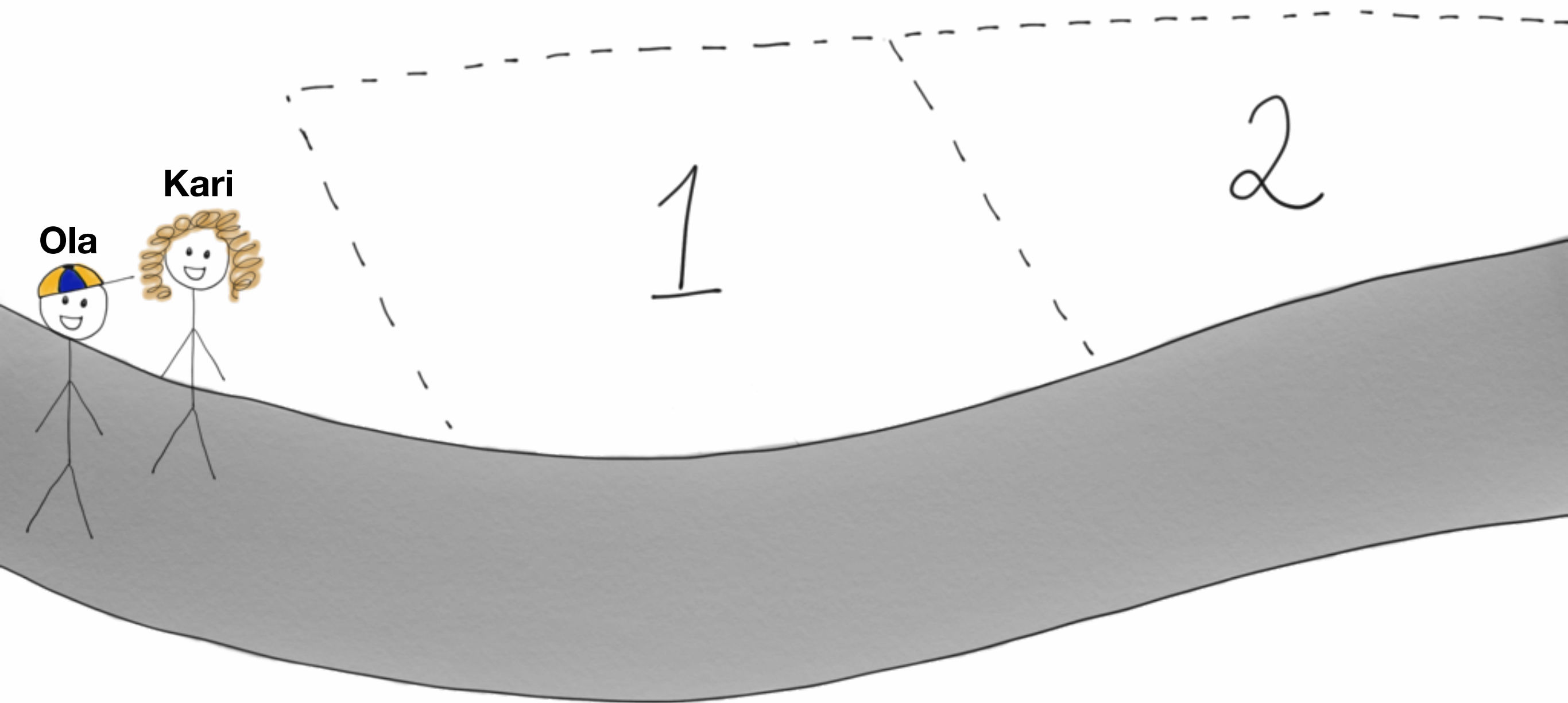
# Minnegaten

# Minnegaten



# Minnegaten

Ledige tomter = Ledig minne




# Minnegaten

Karishus = Hus(«blå»)




# Minnegaten

KarisHus = (←blå→) 





# Minnegaten

KarisHus = («blå») 

OlasHus = («rød»)



# Minnegaten

KarisHus = (←blå→) 1

OlasHus = (←rød→) 2

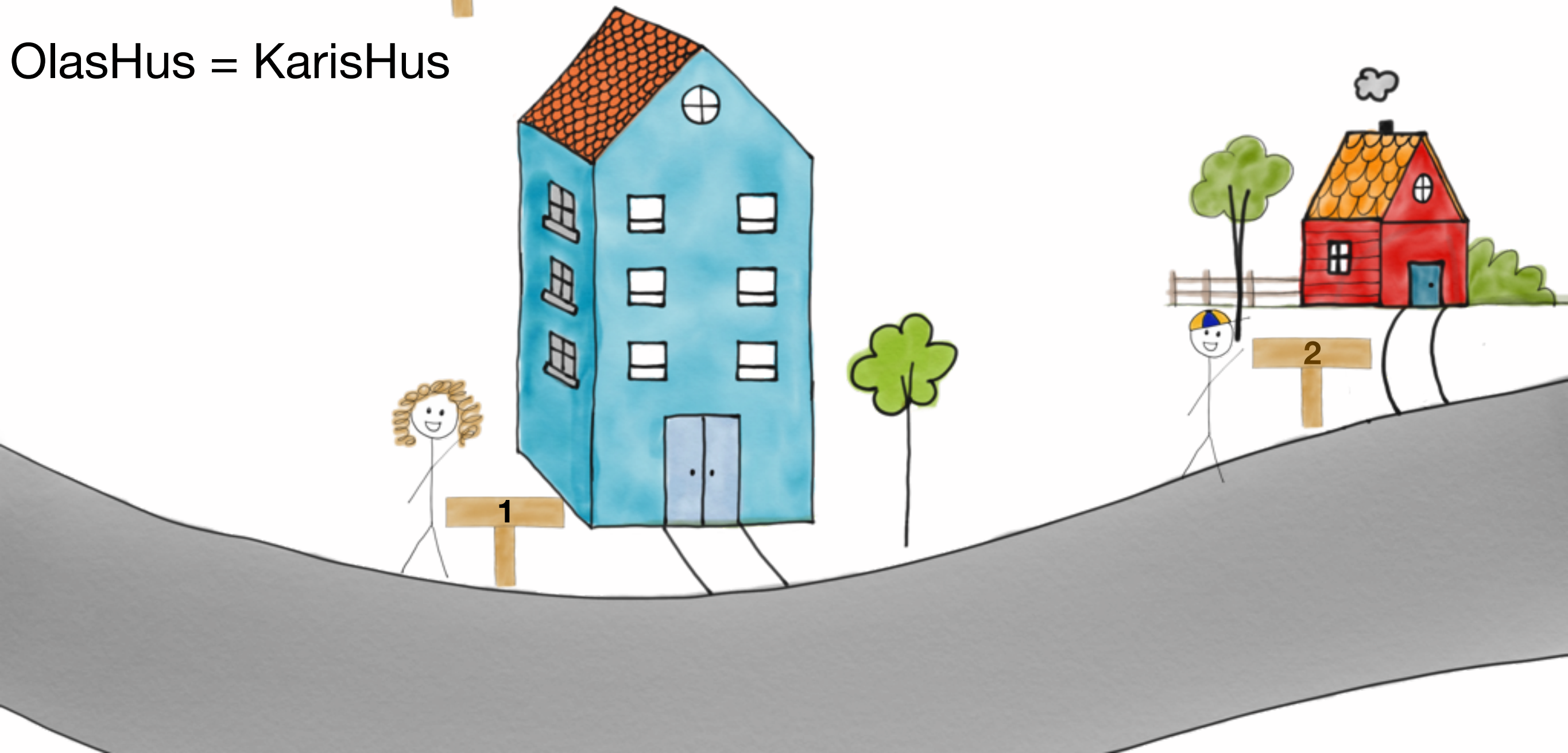


# Minnegaten

Karishus = («blå») 1

Olashus = («rød») 2

Olashus = Karishus





# Minnegaten


Karishus = («blå») 1


Olashus = («rød») 2

Olashus = Karishus 1



# Minnegaten

Karishus = («blå») 

Olashus = («rød») 

Olashus = ~~Karishus~~ 

Olashus.mal («gul»)



# Minnegaten

KarisHus = («blå») 1

OlasHus = («rød») 2

OlasHus = ~~KarisHus~~ 1


OlasHus.mal(«gul»)

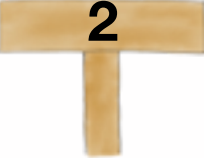
KarisHus.hentFarge()





# Minnegaten

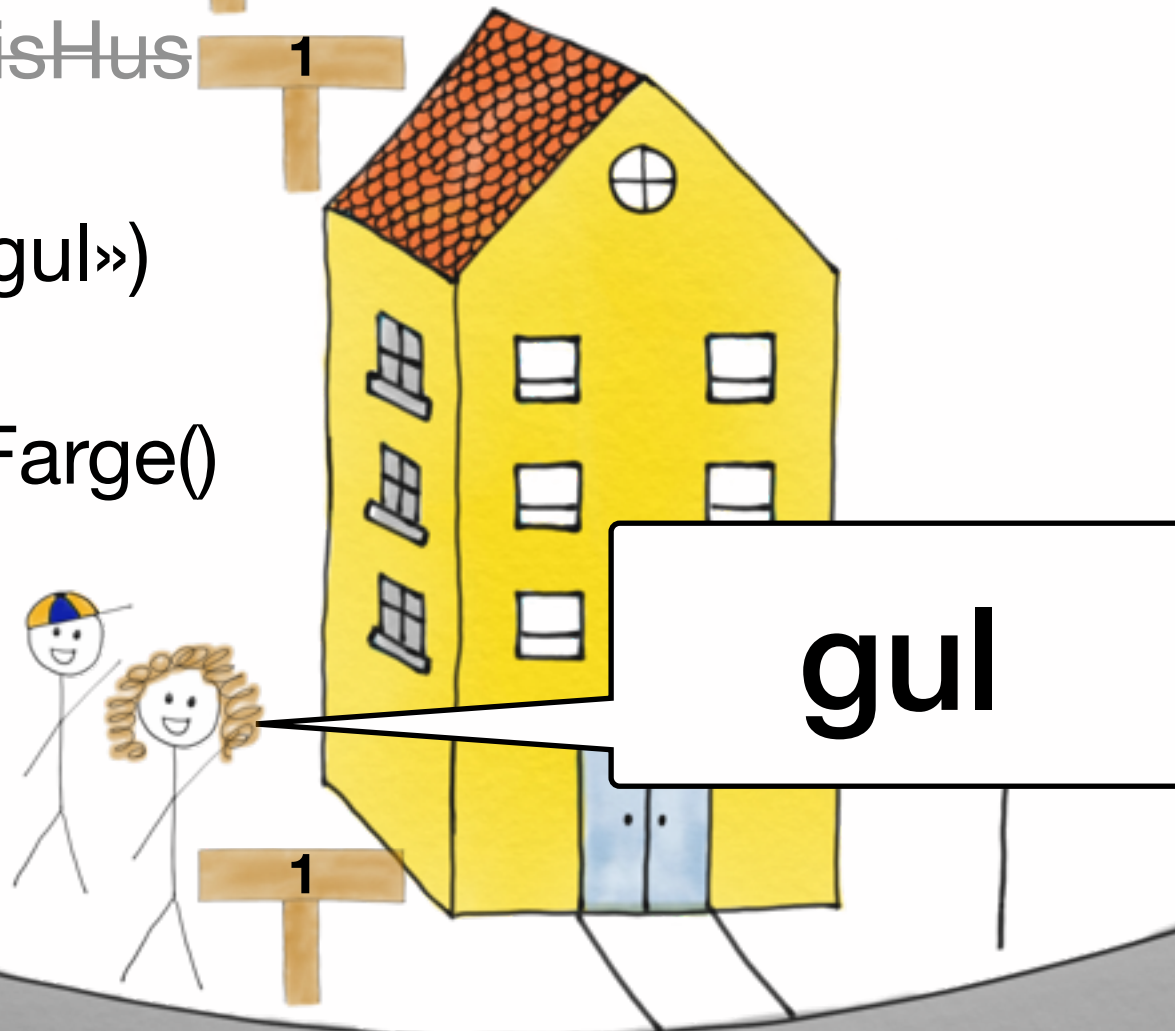
KarisHus = («blå») 

OlasHus = («rød») 

OlasHus = ~~KarisHus~~ 

OlasHus.mal(«gul»)

KarisHus.hentFarge()



# Minnegaten

KarisHus = («blå») 1

OlasHus = («rød») 2


OlasHus = ~~KarisHus~~ 1

OlasHus.mal(«gul»)

KarisHus.hentFarge()



# Minnegaten

KarisHus = («blå») 

OlasHus = («rød») 

OlasHus = ~~KarisHus~~ 

OlasHus.mal («gul»)

KarisHus.hentFarge()

OlasHus = **Hus("grønn")**





# Minnegaten

KarisHus = («blå») 

OlasHus = («rød») 

OlasHus = ~~KarisHus~~ 

OlasHus.mal(«gul»)

KarisHus.hentFarge()

OlasHus = **Hus("grønn")**



# Minnegaten

KarisHus = (~~«blå»~~)



OlasHus = (~~«rød»~~)



OlasHus = ~~KarisHus~~



OlasHus.mal(~~«gul»~~)

KarisHus.hentFarge()

OlasHus = ~~Hus("grønn")~~





# Minnegaten

KarisHus = (~~«blå»~~) **1**

OlasHus = (~~«rød»~~) **2**

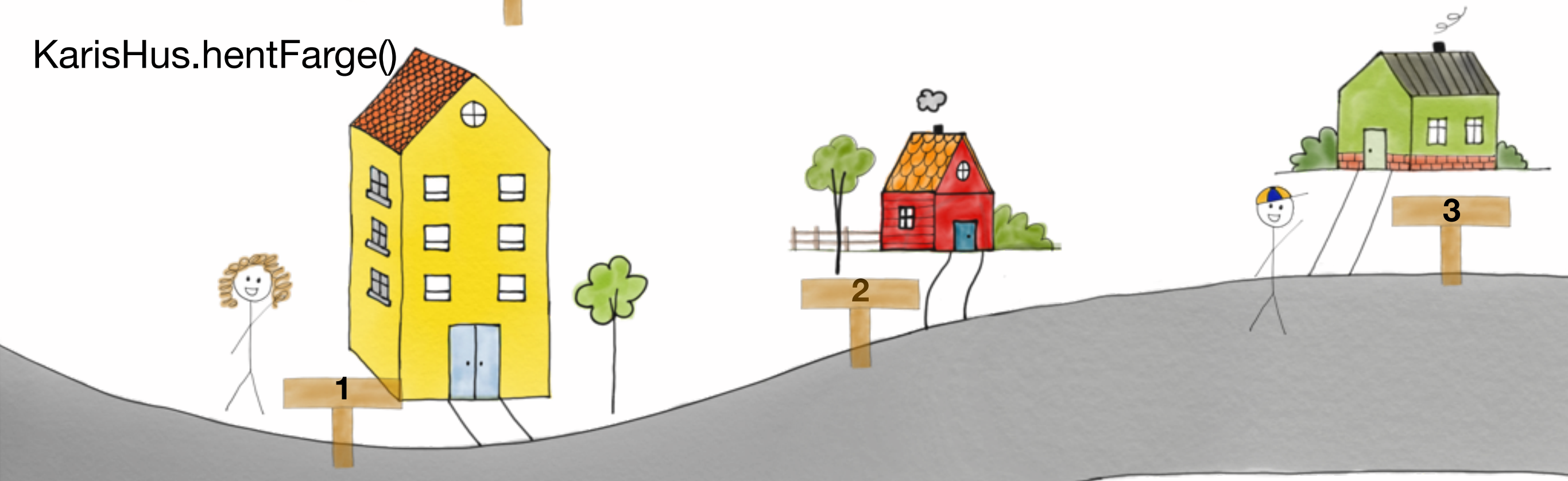
OlasHus = ~~KarisHus~~ **1**

OlasHus.mal(~~«gul»~~)


KarisHus.hentFarge()

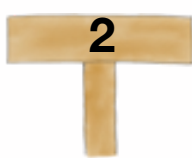
OlasHus = ~~Hus("grønn")~~ **3**

KarisHus.hentFarge()



# Minnegaten

KarisHus = (~~«blå»~~) 

OlasHus = (~~«rød»~~) 

OlasHus = ~~KarisHus~~ 

OlasHus.mal(~~«gul»~~)

KarisHus.hentFarge()

OlasHus = ~~Hus("grønn")~~ 

KarisHus.hentFarge()

