

objecten aanmaken

```
Auto Eerste = new Auto();
```

objecten aanmaken

```
Auto Eerste = new Auto();
```

objecten aanmaken

Fiets	Je kan een object aanmaken door
Eerste	hulp van de vooropgestelde
= new	klasse te gaan gebruiken (Fiets).
Fiets();	Met dit object kan je alles dat in
	die klasse staat gaan herbruiken
	en toepassen op een nieuwe fiets.



By **Vince** (vincevdh)
cheatography.com/vincevdh/

Not published yet.

Last updated 13th March, 2022.

Page 1 of 1.

Sponsored by **Readable.com**

Measure your website readability!

<https://readable.com>