ข้อ 1

การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ (Object Oriented Programming)

เป็นวิธีการเขียนโปรแกรม ที่อาศัยแนวคิดในเปลี่ยนวัตถุในโลกจริง ในชีวิตเราจริงๆ (หรือวัตถุจาก Real Word Object) ต่างๆ โดยวัตตุต่างๆในโลกจริง ให้เข้าไปอยู่ในโลกของการเขียนโปรแกรม

โดยสามารถแบ่งชนิดของวัตถุในโลกจริงออกได้เป็น 2 ชนิดนั้นคือ

1. จะเป็นวัตถุที่เรามองเห็น จับต้องได้ เรียกว่า Tangible เช่น พวกคน สัตว์ สิ่งของ รถยนต์ ทั้งหลายทั้งปวงที่มองและเห็นจับต้องได้
2. จะเป็นวัตถุที่เรามองไม่เห็น จับต้องไม่ได้ เรียกว่า Intangible อาจจะสงสัย ว่าวัตถุเหล่านี้เป็นอะไร ก็อย่างเช่น ตารางเรียน คาบเรียน พวกที่จับต้องไม่ได้ก็จะเป็นวัตถุชนิดนี้