Innkaspling er det å hinder at man kan bruke tilstanden til en objekt fra objekter fra andre klasser. Dette er lurt å ha for å først ha orden på programme og fortelle f.eks videre til andre som skla forsette med koden å «ikke ta på denne koden» eller gjør noe med den.

Grensesnitt til en klasse er metodene som gjør oppgavene som ønskes, der hvor implementasjonen er videre arbeidet av hva den konkret skal gjøre og evt returnere. Her blir det da lagd både (insta)variabler og funksjonene den skal gjøre.

Intsametoder har self parametere og henter inn verdier fra objektene, men det vanlige metodene kun knyttes til klasser.