Обьектно-ориентированное программирование — это методология программирования, которая основана на представлении программы в виде совокупности объектов, каждый из которых является реализацией определенного класса, а классы образуют иерархию на принципах наследования.

Абстрагирование - это выделение таких существенных характеристик объектов, которые отличают его от всех других объектов и которые четко определяют особенности данного объекта с точки зрения дальнейшего рассмотрения и анализа.

Модульность - это свойство системы, связанное с возможностью декомпозиции на ряд тесно связанных частей (модулей). Модульность опирается на дискретное программирование объектов, которые можно модернизировать или заменять, не воздействуя на другие объекты и систему в целом.

Существование иерархий – это ранжирование, упорядочивание по некоторым правилам объектов системы.

Ограничение доступа – это процесс защиты отдельных элементов объекта, не затрагивающий существенных характеристик объекта, как целого.

Типизация - описание в тексте системы типов всех объектов, с которыми она работает на этапе выполнения;

Параллелизм - свойство объектов находиться в активном, либо пассивном состоянии. Для многопроцессорных архитектур объект может представлять собой отдельный канал управления (абстракцию процесса), что упрощает решение вопросов параллелизма (тупики, блокировки и т.п.). Для однопроцессорных архитектур реализуется в минимальном виде. Пример – многооконный интерфейс Windows.

Сохраняемость или устойчивость (persistence) - свойство объектов сохранять свое состояние и принадлежность к определенному классу.