**Class:** En klasse er oppskriften for et element i programmet våre. En klasse inneholder variabler og metoder.

**Object:** Objekt er instansen av en klasse. Du kan lage nye objekt ved bruk av oppskriften på klassen.

**Instansvariabel:**

**Overloading:** Du kan bruke overloading hvis du har f.eks. flere metoder under samme navn i samme klasse som fungerer forskjellig.

Overriding: Omdefinere en metode som har blitt arvet fra en annen klasse for å tilpasses. Returntype og navn må være det samme, men parametere og kodelogikk kan omdefineres.

**Extends:** Brukt til å extende funksjonaliteten av foreldreklassen til barneklassen.

**Polymorphism:** Detter lar oss utføre samme handling på mange forskjellige måter.

**private,public,(protected) (klasse,variabel,metode):** Private betyr at det bare kan blir brukt inne i sin egen klasse. Protected betyr det bare kan bli brukt inne sin egen pakke. Public som navnet sier betyr at det kan bli brukt hvor som helst.

**this og super:** This blir brukt for å utelukke forvirring mellom klasse attributter og parametere med samme navn.

Super blir brukt for å referere til foreldreobjektet.