1)从问题域中客观存在的事物出发来构造软件系统,用对象作为对这些事物的抽象表示,并以此作为系统的基本构成单位。

(2)事物的静态特征(即可能用一些数据来表达的特征)用对象的属性表示,事物的动态特征(即事物的行为)用对象的服务表示。

(3)对象的属性与服务结合为一体,成为一个独立的实体,对外屏蔽其内部细节,即封装。(4)对事物进行分类。把具有相同属性和服务的对象归为一类,类是这些对象的抽象描述,每个对象是它的类的一个示例。

(5)通过在不同程度上运用抽象的原则,可以得到较一般的类和较特殊的类。特殊类继承一般类的属性与服务,面向对象方法支持对这种继承关系的描述与实现,从而简化系统的构造过程及其文档。

(6)复杂的对象可以用简单的对象作为其构成部分,称作聚合。

(7)对象之间通过消息进行通信,以实现对象之间的动态联系。

(8)通过关联表达对象之间的静态关系。