**- Abstracción**

Consiste en aislar un elemento de su contexto o del resto de los elementos que lo acompañan

**- Encapsulamiento**

Es un procedimiento por el cual, los datos y las funciones se encierran en un contenedor llamado objeto, que usamos para aislar ambos elementos de la manipulación exterior y forzar a que esta se haga de un modo controlado y validado por nosotros mismos

**- Herencia**

Mediante la herencia es posible crear con rapidez y de manera conveniente una nueva clase de objetos a partir de otra sin la necesidad de volverlas a definir heredando los métodos de la clase padre

**- Clase**

es una agrupación de métodos y variables que nos permiten crear objetos con esas características

**- Métodos**

Son las acciones que puede realizar un objeto, el método oculta al usuario estas instrucciones. Los métodos pueden o no devolver un valor al acabar su ejecución.

**- Sobreescritura de métodos (@override)**

Nos permite sobre escribir un método ya definido con anterioridad

**- Objetos**

Un objeto es una encapsulación genérica de datos y de los procedimientos para manipularlos.

Al igual que los objetos del mundo real, los objetos de software tienen un estado y un comportamiento.

**- Constructores y constructores con nombre**

Los constructores son métodos que se llama automáticamente cada vez que se crea un objeto de una clase. La principal misión de los constructores reservar memoria e inicializar las variables de la clase

**- Getters**

Método de acceso que nos permite obtener información de un atributo   
**- Setters**

Método de acceso que nos permite modificar información de un atributo

**- Interfaces**

colecciones de métodos relacionados que por lo general nos permiten indicar a los objetos qué hacer, pero no cómo hacerlo  
**- Mixins**

Los Mixins son una forma de reutilizar código de una clase en múltiples jerarquías de clase.