**Класс** – пользовательский тип данных, ссылочный, абстрактный.

**Класс –** шаблон, по которому определяется форма объекта.

**Интерфейс** - это ссылочный тип данных, который может определять некоторый функционал - набор методов и свойств без реализации.

**Абстракция** - уровень описания/представления модели чего-либо.

**Инкапсуляция** – это способность объектов скрывать часть своего состояния и поведения от других объектов, предоставляя внешнему миру только определённый интерфейс взаимодействия с собой.

**Полиморфизм** — реализация задач одной и той же идеи разными способами;

**Наследование** - процесс, благодаря которому один объект может наследовать (приобретать) свойства от другого объекта.

**Принцип собития** - объект, проявляющий интерес к событию, регистрирует обработчик этого события. Когда же событие происходит, вызываются все зарегистрированные обработчики этого события.

**Индексаторы** позволяют индексировать объекты и обращаться к данным по индексу. Фактически с помощью индексаторов мы можем работать с объектами как с массивами. По форме они напоминают свойства со стандартными блоками get и set , которые возвращают и присваивают значение.

**UML**, или Unified Modeling Language, — унифицированный язык моделирования. Это графический язык, который с помощью диаграмм и схем описывает разнообразные процессы и структуры.

Для создания «чертежей» программы, схем, которые показывают, как будет устроено программное обеспечение изнутри, — то есть для проектирования.

**Стереотипы** являются одним из трех типов механизмов расширяемости в унифицированном языке моделирования ([UML](https://ru.wikipedia.org/wiki/UML)). Они позволяют проектировщикам расширять словарь UML для создания новых элементов [моделирования](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5), получаемых из существующих, но имеющих определенные свойства, которые подходят для конкретной проблемы предметной области или для другого специализированного использования.