1. Jedes Objekt wird durch eine Klasse definiert und ist ein spezifisches Element dieser. Beschreibt Struktur und Verhalten gleichartiger Objekte. Die Klasse wird durch ihre Attribute und Methoden beschrieben
2. Methoden sind Funktionen die von einer Klasse bereitgestellt werden

Attribute sind Variablen die für ein ganzes Objekt gelten

1. Vererbung ist die Beziehung zwischen Klassen bei der Methoden und Attribute an Kindklassen weitergegeben werden.
2. Der Konstruktor erstellt die Methoden anhand der Attributen
3. UML bedeutet **U**nified **M**odeling **L**anguage. Es dient als eine vereinfachte und einheitliche Version von Klassendiagrammen.
4. Objektorientierte Programmierung ist ein Realitätsnahe Programmierung bei der auch echte Methoden und Attribute von Objekten geachtet wird