עקרונות לתכנות מונחה עצמים:

1. Abstraction – עקרון ההפשטה.
2. Encapsulation – עקרון הכמסה.
3. Inheritance – הורשה.
4. Polymorphism- רב צורתיות.

Access modifiers:

מתודות/שדות/מחלקות.

Public – ניתן לגישה מכל הפרויקט.

Private – מאפשר גישה רק בתוך המחלקה!!!

Protected – בדומה ל-default ואם המחלקה יורשת ממני (ניתן מ-package אחר).

Default – (לא רושמים כלום!) מי שרואה נמצא בתוך אותו ה-package.

שונות:

Overload – האפשרות ליצור כמה מתודות עם אותו שם וכמות/סדר פרמטרים שונה.

Static – שדה/מתודה של מחלקה!!! לא של אובייקט.