OOP

* Abstraksjon
  + Hjemmer det som ikke er relevant for brukeren
  + F.eks. maskinlærings algoritmer, man trenger ikke vite hvordan den funker for å bruke den.
  + Program an Interface not an implementation
* Innkapsling
  + Gjør variabler brukeren ikke trenger private
  + Hvordan endre noe er ikke viktig bare at brukeren kan endre farten.
* Polymorfisme
  + Ulike implementasjoner for den samme metode
  + Avhengig av input
* Arv
  + Slippe å repetere seg selv
  + DRY (do not repete yourself)