A Classe - Usada no pacote model , para que fosse possível criar um molde para gerar cada objeto.

A Herança - Foram cridas 3 classes para servir de herança para as demais com alguns atributos padrões onde cada um deveria ter ao ser criado um objeto, que são elas a classe Pessoa, Funcionário, AluguelAutomóvel.

Sobrecarga / Poliformismo – Usamos através de um método a possibilidade de criar vários objetos, como por exemplo na criação de um novo funcionário ou cliente .