1 + 2 .OOP là phương pháp lập trình giúp tang hiệu quả , đơn giản hóa độ phức tạp... ngoài ra còn có thể nhóm các thao tác cho các class thông qua tính kế thừa nhằm giảm thao tác viết mã

mỗi đối tượng giống như 1 đơn vị riêng.. có thể thao tác nhập xuất,xử lý tác vụ riêng biệt.. và đc tham chiếu qua tên . có nghĩa nó sẽ cung cấp cả 2 thành phần thuộc tính và hành động

3. Struct: khai báo một struct bao gồm các thuộc tính với các kiểu dữ liệu khác nhau….chúng ta có tạo ra nhiều biến với kiểu dữ liệu struct.. nhưng bản thân struct ko thể thực hiện các tác vụ mà phải thông qua các lệnh bên ngoài..như nhập xuất…v…v.. thông qua cách gọi tên biến struct đó.

Khi ta thay đổi 1 thành phần thuộc tính nào đó thì tất cả các biến struct đã khai báo đều bị thay đổi thành phần thuộc tính

Trong struct.. mọi hàm có thể thao tác với dữ liệu của nó(Public)

OOP: tạo ra nhiều đối tượng riêng biệt có cả thuộc tính và hành động.. có thể thao tác trực tiếp trên mỗi class hoặc sử dụng các thao tác bên ngoài để thao tác với các class

Các class riêng biệt…và có thể nhóm 1 số thao tác cho 1 vài theo tính kế thừa

Trong class dữ liệu đc bảo vệ tùy theo người dung đặt