**Class**: khuôn mẫu -> không có giá trị

**Object**: vật thể được tạo thành từ khuôn mẫu nhất định -> có giá trị

**Init**

**Object method**

**Static method**

**Class method**

**4 tính chất**

**SOLID**

Def \_\_init\_\_(self, input): -> Để gắn giá trị

self: đại diện đối tượng

Ví dụ:

Class Person:

name: str

Def \_\_init\_\_ (self, name\_input):

Self.name = name\_input

Duc = Person(name\_input=Duc)

4 tính chất trong OOP:

Đóng gói -> Bảo mật thông tin

2 kiểu:

Public name: str

Private \_\_age: int

Protected: \_address: int

Kế thừa

Nếu cha có logic thì nên dùng **super().***public\_method()* để gọi lại rồi mới được ghi thêm vào

Nên xem xét lúc nào đưa đối tượng trừu tượng

Nguyên tắc SOLID

Single responsibility principle:

Một class nên chỉ giữ 1 trách nhiệm duy nhất

Opend-close principle:

Có thể mở rộng 1 class cũ,