**Klasa** to definicja zestawu cech i funkcjonalności danego elementu, pewnego rodzaju szablon, który można później wypełnić konkretnymi wartościami

**Obiekt** to już konkretna reprezentacja klasy, nadanie temu zestawowi cech (w klasie) konkretnych wartości.

**Zmienna** to element do przechowywania danych w kodzie programu.

Każda zmienna musi mieć określony typ (typ zmiennej), np. int, albo String.

Jeżeli deklarację zmiennej poprzedzimy słowem final, to zmienna ta nie zmieni swojej wartości w trakcie działania programu.

W klasie mogą się znajdować pola, metody i konstruktory.

Konstruktory są wywoływane przez operator new i służą do tworzenia nowych obiektów.

Jeśli w klasie zdefiniowano chociaż jeden konstruktor to kompilator nie wygeneruje dla nas konstruktora domyślnego.

Zakładając, że istnieje klasa Car, to przy zapisie:

Car car1 = new Car(„BMW”, „M5”, 2007, 2.6);  Car car2 = car1;

car1 i car2 to dwie referencje wskazujące na ten sam obiekt.