**Основни понятия в ООП**

1. **Обектно-ориентираното програмиране (ООП)** е програмна парадигма, базирана на концепцията за „обекти“, които могат да съдържат данни и код: данни под формата на полета (често известни като атрибути или свойства) и код под формата на процедури (често известни като методи).
2. **Клас-**дефинициите за формата на данните и наличните процедури за даден тип или клас обект; може също така да съдържа самите данни и процедури (известни като методи на класове), т.е. класовете съдържат членове с данни и функции на членове.
3. **Обекти-** инстанции на класове, създадени със специфично дефинирани данни. Обектите могат да съответстват на обекти от реалния свят или абстрактни обекти. Когато класът е дефиниран първоначално, описанието е единственият обект, който е дефиниран.
4. **Състояния(states)-** Състоянието е модел на поведенчески дизайн, който позволява на обект да промени поведението си, когато вътрешното му състояние се промени. Моделът извлича поведение, свързано със състоянието, в отделни класове на състояние и принуждава оригиналния обект да делегира работата на екземпляр от тези класове, вместо да действа
5. **Поведения(behaviours)-**Поведенията са задачите, които даден обект изпълнява. Атрибутите на човек, например, включват неговата възраст, име и височина, докато поведението му включва факта, че човек може да говори, да тича, да ходи и да яде.

1. **Член-данни(data members)-** Променливите, които са декларирани във всеки клас чрез използване на фундаментални типове данни (като int, char, float и т.н.) или произволен тип данни (като клас, структура, указател и т.н.), са известни като членове на данните. И функциите, които са декларирани или в частна секция на публична секция, са известни като членски функции.