

- a) Klass on vorm kus sa defineerid millised omadused objektil on
- b) Konstruktor algseadistab uue objekti atribuudid.
- c) Objekt on lihtsalt asi mis sa lood klassiga, ning sisaldab endas atribuute ja meetodeid
- d) Meetodite ülelaadimine võimaldab kasutada sama meetodit erinevate parameetritega, suurendades paindlikkust.