1. 封裝(把會變的方法)拉出來，裝就是變成一個類別
2. 用介面定義這些事情
3. 寫程式要針對介面來寫程式，而不是實踐的方法，越抽象(超型態 supertye越好)
4. 封裝行為 會飛會叫都會改變，拉出來