חלק שלישי - תכנות מונחה עצמים

1. עקרון הכימוס – על פי עיקרון זה ניתן להשתמש באובייקטים ומחלקות מבלי לדעת איך הם מממשים את מטרתם, לדעת מה הם מבצעים אבל לא איך.
2. ממחלקה אבסטרקטית לא ניתן ליצור אובייקט וממחלקה אפשר
3. ממחלקה סטטית לא ניתן ליצור מופעים ולא ניתן לרשת, במחלקה רגילה אפשר.
4. הגישה ניתנת לכל מי שבפרויקט הנוכחי או למחלקות שיורשות את המחלקה (לא משנה אם הן נמצאות בפרויקט או לא)