1. Lập trình hướng đối tượng (Object-Oriented Programming - OOP) là một **phương pháp lập trình** tập trung vào **các đối tượng**. Thay vì chỉ viết các hàm, thủ tục để xử lý dữ liệu, OOP tập trung vào việc tổ chức chương trình bằng cách nhóm các dữ liệu và hàm lại với nhau thành các đối tượng có liên quan. OOP giúp cho việc xây dựng, mở rộng và bảo trì mã nguồn dễ dàng hơn, đặc biệt trong các dự án lớn.
2. **Class**:

* Là **một khuôn mẫu (template)** hoặc **bản thiết kế** để tạo ra các đối tượng.
* Định nghĩa các thuộc tính (dữ liệu) và phương thức (hành động) mà đối tượng của nó sẽ có.
* Không chiếm bộ nhớ cho đến khi có đối tượng được tạo ra từ nó.
* Là bản thiết kế chưa có dữ liệu cụ thể
* Được sử dụng để tạo ra nhiều đối tượng với cùng cấu trúc (thuộc tính, phương thức).
* Giúp định nghĩa logic chung cho các đối tượng có cùng loại.

**Object**:

* Là **một thể hiện (instance)** của một lớp.
* Được tạo ra từ lớp và có các thuộc tính, phương thức cụ thể mà lớp đã định nghĩa.
* Chiếm bộ nhớ khi được tạo ra.
* Mang dữ liệu cụ thể (các giá trị) mà lớp định nghĩa.
* Được sử dụng để lưu trữ và thao tác với dữ liệu cụ thể của một thực thể.
* Tương tác với các thuộc tính và phương thức mà lớp cung cấp.

1. Phương thức dùng để khởi tạo đối tượng trong lập trình hướng đối tượng (OOP) gọi là **constructor** (hàm khởi tạo).
2. 