1. Програм хангамжийн архитектур гэдэг нь програм хангамжийн системийн үндсэн бүтэц, системийн зохиомжыг бий болгох мэргэжлийн чиглэлийг хэлнэ. Өөрөөр хэлбэл хөгжүүлж буй систем мөн төсөл, дизайны багуудын гүйцэтгэхэд шаардлагатай ажлуудыг төлөвлөх гэсэн үг юм.
2. Polymorphism - Полиморфизм нь объектын олон хэлбэрийг авах чадвар юм. OХП дахь полиморфизмын хамгийн түгээмэл хэрэглээ нь эцэг класс тодорхойлолт нь хүүхэд классын объектыг ашиглахад хэрэглэгддэг.

Inheritance – Удамшил нь нэг класс нь нөгөөгийн шинж чанарыг олж авах үйл явц гэж тодорхойлж болно. Удамшилийг ашиглан мэдээллийг шаталсан дарааллаар удирдах боломжтой болгодог.

Encapsulation –Хайрцаглалт гэдэг нь өгөгдлийг тухайн өгөгдөл дээр ажилладаг аргуудтай нэгтгэх, эсвэл зарим объектын бүрэлдэхүүн рүү шууд нэвтрэх эрхийг хязгаарлах явдал юм. Хайрцаглалт нь классын дотор зохион байгуулалттай өгөгдлийн объектын утга эсвэл төлөвийг нуух, зөвшөөрөлгүй этгээдүүдийн шууд хандахаас урьдчилан сэргийлэхэд ашиглагддаг.

Abstraction - Хийсвэрлэх явцыг загварчлал гэж нэрлэж болох бөгөөд онол ба дизайны ойлголттой нягт уялдаатай байдаг.