**ООП** – Объектно-ориентированное программирование;

**Класс** – шаблон для создания объектов, в его состав (внутри тела класса) входят (инициализируемые) поля-переменные (атрибуты) и функции или методы для работы с этими полями.

**Объект –** это экземпляр класса, который имеет свои данные, записанные в поля-переменные. С этими данными можно непосредственно работать, используя методы или просто обращаясь к самим полям.

**Атрибут(поле) –** фактически является переменной (свойством, характеристикой), принадлежащей объекту (классу), в которой хранится какое-либо значение.

**Метод –** это функция или процедура (действие), принадлежащая какому-то классу или объекту, позволяющая работать с полями.

3 кита ООП:

**Наследование** – это свойство системы, позволяющее описать новый класс на основе уже существующего с частично или полностью заимствующейся функциональностью.

**Полиморфизм** – это свойство системы использовать объекты с одинаковым интерфейсом без информации о типе и внутренней структуре объекта.

(Интерфейс – совокупность публичных (которые могут использоваться другими классами) методов)

**Инкапсуляция** – это свойство системы, позволяющее объединить данные и методы, работающие с ними, в классе и скрыть детали реализации от пользователя.

Конструктор – хуёвина, чтобы объект создать по примеру класса.

Деструктор – такая же хуёвина, только чтобы удалить.

Friend-функции – это функция (метод), которая не является членом класса (прописана вне тела класса), но имеет доступ к членам класса.