1. **Classe**

Uma classe é uma forma para definir um tipo de dado, Através da definição de uma classe, define-se quais propriedades ou **atributos** o objeto terá. A definição de uma classe descreve também as funcionalidades que podem ser aplicadas aos objetos da classe.

1. **Abstração**

A abstração consiste na habilidade de se concentrar nos aspectos essenciais de um contexto qualquer, possibilitando a modelagem de conceitos, elementos, problemas e características do mundo real em um domínio do sistema de software.

No processo de abstração, as características menos importantes ou acidentais são desconsideradas. Nessa lógica, apenas os detalhes importantes para a resolução do problema são levados em conta. Em outras palavras, os detalhes que não tem importância no contexto são desprezados.

1. **Objeto**

Os objetos são características definidas pelas classes. Neles é permitido instanciar objetos da classe para inicializar os atributos e invocar os métodos.

1. **Instância**

Instancia e um [objeto](https://pt.wikipedia.org/wiki/Objeto_(inform%C3%A1tica)) cujo comportamento e estado são definidos pela classe, As instâncias de uma classe compartilham o mesmo conjunto de atributos, embora sejam diferentes quanto ao conteúdo desses atributos.

1. **Membros da classe**

public - Tem como propósito apresentar aos

clientes da classe uma visualização dos serviços

que ela fornece. Retira dos clientes a preocupação

em como elas realizam suas tarefas;

private - As variáveis de instâncias e métodos de

uma classe que adotam esse modificador de acesso

não são acessíveis aos clientes de uma classe;

protected - Deixa o membro acessível aos clientes

das classes do mesmo pacote. Através de herança,

membros herdados não são acessíveis à classes

fora do pacote em que foram declarados.

1. **Encapsulamento**

O encapsulamento trata-se de elementos que adicionam segurança a aplicações, pelo fato de esconder as propriedades, criando uma espécie de caixa preta.

1. **Modificador de acesso**

Modificador de acesso define um [atributo](https://pt.wikipedia.org/wiki/Atributo_(programa%C3%A7%C3%A3o)), [método](https://pt.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_(programa%C3%A7%C3%A3o)) ou [classe](https://pt.wikipedia.org/wiki/Classe_(programa%C3%A7%C3%A3o)) como público, privado ou protegido. Trata-se de uma maneira de controlar o acesso a membros da classe