Bài 1 :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Đặc điểm** | **Class** | **Object** |
| Định nghĩa | Class là một bản thiết kế (blueprint) để tạo ra các đối tượng. Nó định nghĩa các thuộc tính (attributes) và hành vi (methods) của một nhóm đối tượng. | Object là thể hiện cụ thể của một class. Nó chiếm giữ bộ nhớ và chứa trạng thái (state) và hành vi (behavior) xác định. |
| Vai trò | Định nghĩa cấu trúc và hành vi chung cho các đối tượng. | Thể hiện và lưu trữ trạng thái cụ thể của class. |
| Ví dụ thực tế | Class có thể là "Xe hơi" với các thuộc tính như màu sắc, tốc độ. | Object có thể là một chiếc xe cụ thể như "Xe Ford màu đỏ". |
| Từ khóa liên quan | class, method, attribute | object, instance, state, behavior |