1. Super

Wykożystanie konstruktora z klasy po której dziedziczymy

2.Overloading

Mogą wystąpic metody o tych samych nazwach ale roznych parametrach(rozrozniach je moga nawet typy)

3.Throwable

Wyjatki

Przy metodie uzywamy throw lub try cathc

4.Abstrakcja

- zmienne jako static

- metod abstrkacyjnych nie mozna tworzyc stalych

5.Interfejs

6.Poliformizm

* wykożystanie metod z inferfejsu/abstrakcji dla obiektow o tym samym typie