1. Tính trừu tượng trong lập trình hướng đối tượng là quá trình **ẩn giấu** các chi tiết phức tạp và chỉ hiển thị các **chức năng** cần thiết cho người dùng.

2. Trong Java, tính trừu tượng có thể được thực hiện bằng cách sử dụng **lớp trừu tượng (abstract class)** hoặc **giao diện**.

3. Một ví dụ thực tế về tính trừu tượng là **chiếc ô tô**, nơi người dùng chỉ cần biết cách sử dụng mà không cần hiểu chi tiết bên trong.