1. **: Package** בדרך כלל מאגד מחלקות לפי תחומי אחריות או לוגיקה, בתוך חבילה לא יכול להיות את אותה מחלקה (אפשר לקרוא למחלקות חיצוניות).
2. **members :** הם משתנים שמאפיינים את האובייקט במחלקה, בדרך כלל הם מסוג private (לשמירה ואבטחה על משתני המחלקה)
3. **Constructors:** השם של הבנאי בדרך כלל יהיה כשם המחלקה, הבנאים מקבלים חתימות כגון - int\string\Boolean, אם נרצה ליצור אובייקט חדש אנו נקרא לבנאים, הבנאים קודם כל מאפסים את כל החתימות ל- 0 null\ ולאחר מכן מאתחלים את האובייקט לפי הארגומנטים שהתקבלו מהבנאי קיים מצב של בנאי – **" default constructor**" שלא מקבל חתימות ומאתחל את כל המשתנים

ל- 0 null\אלא אם כן הdefault - מגדיר את המשתנים ל- **state** מסוים.

**Constructor’s** לא חייבים לאתחל את כל member’s , במצב כזה המשתנים שלא השתנו יישארו לפי ה**state**- הקיים .

1. **State:**  מצביע על "מצב" של אובייקט לדוגמא: **State** של אובייקט קודם יצירה ו**State** - של אובייקט לאחר יצירה יהיה שונה.
2. **Method:** בדרך כלל מסוג public במידה וה- **Method** מחזירה ערך (int \string…) לאחר ה-public אנחנו נגדיר את סוג ה- **Method** לפי סוג הערך שהיא מחזירה. דוגמא : **Method** שמחזירה מספר “public **int** number” לאחר בניית אובייקט אין גישה למאפיינים של האובייקט ללא **Method** שתחזיר לי את הערכים של האובייקט.

במידה וה- **Method** לא מחזירה לנו שום ערך סוג, ה - **Method** יהיה **void "public void name".**

**הערה: Method** לא יכולה להחזיר סוגים שונים של משתנים כמו : String\int באותה **Method**

**TIP-** אם רוצים לשנות שם של משתנה בתוך המחלקה אין צורך לשנות ידנית את כל השמות במחלקה

פשוט תלחצו על שם האובייקט ו– CTRL+SHIFT+R .