**TÍNH ĐÓNG GÓI**

Tính chất này nhằm bảo về đối tượng không bị truy cập từ code bên ngoài vào để thay đổi giá trị các thuộc tính hoặc truy cập trực tiếp.

Việc cho phép truy cập các giá trị của đối tượng tùy theo sự đồng ý của lập trình viên viết ra lớp của đối tượng đó. Tính chất này đảm bảo sự an toàn, toàn vẹn của đối tượng trong java.

* Tính chất này được thể hiện qua các bài: access modifier, setters, getters.

**TÍNH TRỪU TƯỢNG**

Là một tiến trình chỉ nói ra tính năng của người dung, bỏ qua những chi tiết bên trong, các khái niệm sẽ được định nghĩa trong quá trình phát triển. Tính trừu tượng cho phép người lập trình tập trung cốt lỗi cần thiết của đối tượng thay vì quan tâm sự phức tạp bên trong hoặc cách nó hoạt động

* Tính chất này được thể hiện qua các bài: abstract class, interface

**TÍNH KẾ THỪA**

Cho phép chúng ta cải tiến chương trình bằng cách kế thừa lại lớp cũ và phát triển những tính năng mới. Lớp con sẽ kế thừa tất cả các thành phần của lớp cha, nhờ sự chia sẻ này mới có thể mở rộng những đặc tính sẵn có mà không cần định nghĩa lại

* Tính chất này được thể hiện qua các bài: Inheritance, overriding, overloading

**TÍNH ĐA HÌNH**

Tính đa hình có thể nói luôn tồn tại song song với tính kế thừa.

Khi có nhiều lớp con kế thừa lớp cha nhưng có những tính chất khác nhau thì cũng gọi là đa hình

Những tác vụ trong cùng một đối tượng có thể thể hiện nhiều cách khác nhau cũng gọi là đa hình.

* Tính chất này được thể hiện qua các bài: Interface, overriding, overloading