* OOP (Object oriented programming - Lập trình hướng đối tượng) là phương pháp lập trình dựa trên khái niệm lớp và đối tượng mà trong đó chương trình được tổ chức dưới dạng các đối tượng có thể tương tác được với nhau.
* 4 thuộc tính của lập trình hướng đối tượng:
  + Tính trừu tượng: Cho phép tập trung vào thuộc tính và hành vi của đối tượng mà không quan tâm về việc triển khai đối tượng đó. Tính trừu tượng được thể hiện thông qua: Lớp trừu tượng (Abstract class), giao diện (Interface).
  + Tính đóng gói: Là quá trình kết hợp giữa các thuộc tính và hành vi của một đối tượng thành 1 đơn vị (class). Các đối tượng không thể tác động trực tiếp và các thuộc tính mà phải thông qua các public method.
  + Tính đa hình: Cho phép một đối tượng thực hiện hành vi khác nhau tùy thuộc vào ngữ cảnh. Tính đa hình có thể được thể hiện theo 2 cách:
    - Method Overloading: 2 phương thức có cùng tên nhưng khác tham số trong 1 đối tượng.
    - Method Overriding: Là ghi đè phương thức ảo của lớp cha giúp cho các lớp con dù kế thừa phương thức lớp cha nhưng hoạt động khác nhau.
  + Tính kế thừa: Cho phép 1 lớp kế thừa các thuộc tính và hành vi từ lớp khác (Lớp cơ sở hoặc lớp cha). Tính kế thừa giúp tái sử dụng mã nguồn, giúp không bị lặp mã và dễ bảo trì hơn.