**Proměnná** = místo v paměti

**Funkce** = uzavřeme kus kódu do jednoho příkazu, hodí se k přehlednosti, ulehčení práce, optimalizace

**OOP** = object oriented programming (objektové programování), použití více funkcí a promměnných které dáme do jednoho balíčku (objektu) = vytváříme objekty – objekty se následně slučují do knihoven(např.: knihovna machine -> objekt Pin[= objekt skládající se z několika funkcí a proměnných]), zpřehlednění kódu a usnadnění programování

*vlastnosti*(něco jako proměnné) = popisují objekt, co to je?, jak to vypada?, ...

*Metody(něco jako funkce)* = říkají co se s tím dá udělat

Např.:

Import machine <— import knihovny

Led = machine.Pin(10, machine.Pin.OUT) <— led – dědič třídy Pin a jejich vlastností

Led.value(1) <— už měníme hodnotu pomocí dědiče

**Struktura programu**

Knihovny

Makra

Nastavení a proměnné

Hlavní program(uzavřen v nekonečné smyčce) while True