**Принципы ООП**

# **Инкапсуляция**

* Сокрытие деталей реализации и поведения объекта от его клиентов
* Проекция правил взаимодействия с объектами в реальном мире на проектируемый объект

# **Наследование**

* Устранение дублирования спецификации классов
* Отражение типа связи “является” (иерархии)
* Наследование интерфейса

# **Полиморфизм**

* Разное поведение объектов поддерживающих общий интерфейс в зависимости от их реальных типов
* Ключевым в использовании полиморфизма является работа клиентского кода с интерфейсом не имея информации о реально использованных классах реализующих этот интерфейс