OOP: lập trình hướng đối tượng

* Chia các chương trình ra thành các đối tượng
* Giải quyết chương trình với từng đối tượng
* 2 khái niệm của lập trình hướng đối tượng:
  + Class: bản thiết kế tạo ra những đối tượng (những cái chung chung, dùng để tạo ra các đối tượng cụ thể)

Class người:

* Name
* Age
* Address
* Speak

Dữ liệu

Object

* + Object:

S.O.L.I.D: 5 NGUYÊN LÝ THIẾT KẾ VỀ HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG

3 NHÓM DESIGN PATTERN

4 tính chất:

* Tính đóng gói: dữ liệu liên quan đến nhau thì cho thành một gói
* Tính kế thừa: nếu class B kế thừa class A thì những tính chất của class A sẽ có trong tính chất của class B
  + Constructor không được kế thừa, chỉ hiện hữu ở class được khai báo
  + Tính kế thừa chỉ có thể kế thừa 1 chiều A extend B