ООП – позволяет разложить проблему на составные части, каждая из которых становится самостоятельным объектом. Каждый из объектов содержит свой собственный код и данные, который относятся к этому объекту. Любая программа написанная в стиле ООП, отражает в своих данных состояние физических предметов, либо абстрактных понятий, объектов програмирования, для работы с которыми она предназначена. С объектами связывается набор действий иначе называемые методами. С точки зрения языка набор действий или методов это функции получающие в качестве обязательного параметра указатель на обьект и выполняющие определеные действия с данным объектом.

**Класс –** это один из вариантов описания сущности, которые в терории програмирования именуется абстрактным типом данных. Класс определяет скрытую внутреннюю структуру некоторого значения, а так же набор операций применимых к данному значению. Первое определяется как набор полей класса элементов тех или инных ранее определенных типов, вторая как набор сообщений которые могут отрабатываться экземплярами данного класса.

**Конструктор** –инициализирует объект при его создании, т.е объект будет иметь заполненную структуру уже при создании. Конструктор имеет такое же имя как и сам класс, по синтаксису похож на метод. В определении конструктора не указывается тип возвращаемого значения. В качестве уровня доступа используется public.

Т.к. конструктор вызывается вне класс. Все классы имеются конструкторы по умолчанию.

**Метод** – блок кода содержащий ряд инструкций. Программа иницирует выполение инструкции вызываемое методом и указывает все аргументы необходимые для этого метода.

Метод вызывется из класса, после получения ссылки на объект.

**Модификаторы дотупа –** в ООП, которые задают параметры доступа для классов, методом и прочих элементов. Модификаторы досутпа используются для инкапсуляции компонента. 1) Public – свойства, метод или класс доступны везде.

2) Protecdet – свойство или метод, доступен объекту из класса.

3) Private – внутри класса