* Class
* Et blueprint
* Object (konseptet, ikke klassen)
* Utskift av blueprint eller resultatet (produktet) av blueprint
* Instansvariabel
* En variable uten definert verdi, men deklart av datatypen som for eksempel int eller double.
* Overloading
* Overriding
* Extends
* Vi bruker denne for å arve egenskaper fra en annen klasse
* Polymorphism
* Det er når man bruker et objekt til forskjellige ting (usikker på hvordan)
* private,public,(protected) (klasse,variabel,metode)
* **Private** brukes når vi skal skjule innholde i en klasse, eller at klassen ikke skal være åpen. Altså at man ikke har tilgang til den med mindre man lager konstruktør, get og set.
* **Public**, da er innholde i class åpen for alle
* **Protected** er en mellomting av private og public
* this og super
* **this** referrer til nåværende klassen
* **super** blir brukt for å referer til foreldreklassen fra underklassen