

Πηγές για εμφάθυνση πέραν της γλώσσας

- Απλοποιημένες εξηγήσεις για τις αρχές του OOP
<https://www.freecodecamp.org/news/object-oriented-programming-concepts-21bb035f7260/>
- Οδήγηση από γεγονότα
<https://www.youtube.com/watch?v=qrA7eD18CZo>
<https://www.youtube.com/watch?v=BBkAfr7hORA>
- Παιχνίδι
<https://www.youtube.com/watch?v=mTmJfWdZzbo>
<http://ts.sch.gr/repo/pool/main/o/object-karel/>
<https://csis.pace.edu/~bergin/karel.html>

Δες τα παιχνίδια με το φακό του αντικειμενοστρεφούς:
<http://www.sploder.com>

- Αντικειμενοστρεφής ανάλυση

Pressman R.S., 1987. Software Engineering: A Practitioner's Approach. McGraw-Hill International Editions, 2nd Edition
[Απόδοση: Δρ. Ε.Χ. Παπακίτσος, ΤΜΒΣΠ ΠΑΔΑ]

Πηγές για εμφάθυνση μέσω python

- Προφανώς: python.org
- Με έμφαση στον αντικειμενοστρεφή σε python:
https://www.tutorialspoint.com/python/python_classes_objects.htm
- Βιβλίο: Mastering Object-Oriented Python, Steven F. Lott, Packt Publishing, 2014