1. SDK- SOFTWARE DEVELOPMENT KIT = jre + dev tools

JRE- JAVA RUNTIME ENVIREMENT = jvm + liby I inne pliki

JVM- JAVA VIRTUAL MACHINE: przyjmuje Java bytecode (.class) z libow JRE I uruchamia je ( tlumaczy na jezyk zrozumialy dla kompa) + garbage collector

Po uzyciu w kodzie slowa **import** classloader spradza czy klasa załadowana do JVM a jesli nie to laduje ja.

1. Plik .java jest kompilowany do pliku .class a class ladowany do JVM przez classloader
2. Jezyk obiektowy to:

-Abstrakcja

-Hermetyzacja

-Dziedziczenie

-Polimorfizm

1. Plik .java moze zawierac 1 klase publiczna. Nazwa pliku to nazwa tej klasy.
2. Uruchamianie: java + nazwa klasy z main.

Kompilacja javac + nazwa pliku .java

1. Niejawna konwercja: byte->short->int->long
2. + oraz += to jedyne przeciazone operatory w javie (dla Stringa)
3. Slowo kluczowe **instanceof** sprawdza czy obiekt jest instancja danej klasy/interface’u
4. Operator warunkowy/potrojny : int a = b<c?1:2 (jesli b<c to a=1 a jesli nie to a=2)
5. Return- konczy metode, break- konczy petle, continue- przechodzi do kolejnej iteracji
6. Metody klasy object:
   * clone
   * equals
   * hashCode
   * finalize
   * toString
   * getClass
   * notify
   * notifyAll
   * wait
7. modyfikatory dostepu:

* default: pakiet
* public: dostap z kazdego pakietu
* protected: pakiet I klasy pochodne
* private: tylko w klasie

1. static: -dla pola

* dostep z kazdej instancji kalsy
* dostep przez nazwe klasy ( bez instancji)

-dla metody

* nie dziala na instancji + tez przez nazwe

-blok static: moze byc wykorzystany do inicjalizacji pol klasy statycznej