**ОТВЕТЫ К ЭКЗАМЕНУ**

1. класс это ведерко которым делают объекты – куличики
2. тип данных это место в памяти под переменную и доступные ей виды значений
3. Интеджер. Стринг.
4. По умолчанию переменные либо = 0, либо false.
5. Конструктор это то что указывает что делает и как ведет себя класс. нужен чтобы создать метод на его основе.
6. Что такое пакет и для чего он нужен? Пакет это папка с классами в среде разработки. Нужен для удобства работы и структурирования классов.
7. Что такое геттер и сеттер и для чего он нужен? Геттеры и сеттеры это частные случаи методов. Нужны для создания объекта.
8. new – нужно для создания объекта. Команда на создание куличика.
9. Класс это понятие, а объект это конкретный объект, различаются так же как понятие «кошка» и конкретный кот Василий или Матроскин
10. import нужно для добавления конкретного класса чтобы можно было потом обращаться к нему не по полному имени
11. 3 способа инициализации: 1) конструктор, 2) сеттер, 3) напрямую присвоить значения полям
12. порядок инициализации: 1. Поля, 2.Блоки инициализации, 3. конструкторы
13. наследование позволяет описать новый класс на основе существующего. новый класс получает доступ ко всем признакам родительского
14. инкапсуляция – ограничение доступа к полям и методам извне
15. полиморфизм – (пока не понял)