1)  Переопределение метода - это функция, которая позволяет подклассу предоставлять реализацию метода, которая уже предоставлена ​​в суперклассе. Когда метод в подклассе имеет те же имя и те же переменные или те же параметры и тот же тип возврата, что и метод как в суперклассе, тогда метод в подклассе переопределяет метод в суперклассе.

Правило которые я знаю:

Переопределяющий метод должен быть написан в подклассе, но не в том же классе.

Как я уже сказал переопределяющий метод должен иметь один и тот же тип возвращаемого значения.

Если метод не унаследован, то он не может быть переопределен.

Что бы вызвать метод надо написать ключевое слово super

Если у методов модификатор доступа будет private, тогда они не могут быть переопределены.

2) Абстракт - модификатор отсутствия доступа в Джаве. Абстрактными могут быть классы, методы, но не поля. Абстрактный класс очень похож на интерфэйсы. Например Я хочу реализовать интерфейс на мой проект что бы сразу имплементится от Serиializable и Thread или Runnable

public abstract class User {

}

Ну я его использую в своем проекте как User class что бы не писать очень много строк кода. И еще я использую некоторые абстрактные методы.

abstract void addAdmin() {

}

3) Интерфэйс это абстракный тип. Модификатором Интерфэйса могут быть только статик. Интерфэйс состоит только из абстрактных методов. Интерфэйс могуть имплементится от многих калассов или интерфэйс.

4) Аррай лист это массив который не требует писания размера миссива. Если сказать у него есть размер просто он сам добавляет следующую ячейку. Когда мы обычно указываем размер массива а в аррай листе этого не надо. У ArrayList а есть методы например add set get через get ты обрашаешся элементу remova удаляет  indexof lastindexof addall sort

5) Коллекция то крутые функиия в Жава. Они сокращяють время писания кода.

У них много полезных функции как сортировка или улушения и итд.

Типа пишем как Сollections.sort()

И дальше он сам сортирует.

6) BufferedReader reader = new BufferedReader(new InputStreamReader)

Это ты с консоля пишешь сам а BufferedReader reader = new BufferedReader(new FileReader) это ты когда читаеш например текст а BufferedWriter writer = new BufferDreader (FileWriter) когда ты сам пишешь что то в текст.

7) Serializable - это когда у нас бывает проблема что мы не можем читать Обьекта тогда нам помагает Serializable  сперва мы должны иплементится от Serializable чтобы читать Обьект.

8) Исключение - мы работаем с ними когда у нас идет поток или работа с файлами например и тогда нам помогает try catch мы с помошью Exception e (prinstacktrace ) можем найти ошибку.

9) GUI - это графический интерфейс с помошью него мы можем создать Java application  например с помошью label Textfield textarea button, combo box итд.. Иерархия классов контейнеров верхнего уровня Swing, ( JFrame, JDialog, JApplet) следующим образом . Эти Swing-контейнеры верхнего уровня имеют большой вес и зависят от базовой подсистемы платформы.