

### Static:

- un attributo static è un attributo costante di classe e non di oggetto. Cioè è inizializzato nella classe e non nell'oggetto. Quindi ogni oggetto avrà lo stesso valore nell'attributo statico.
- un metodo static è un metodo di classe e non di oggetto. Posso chiamarlo anche senza istanziare un oggetto. Quindi è possibile delle collezioni di metodi e attributi statici per creare librerie. Lavorano solo con roba statica.

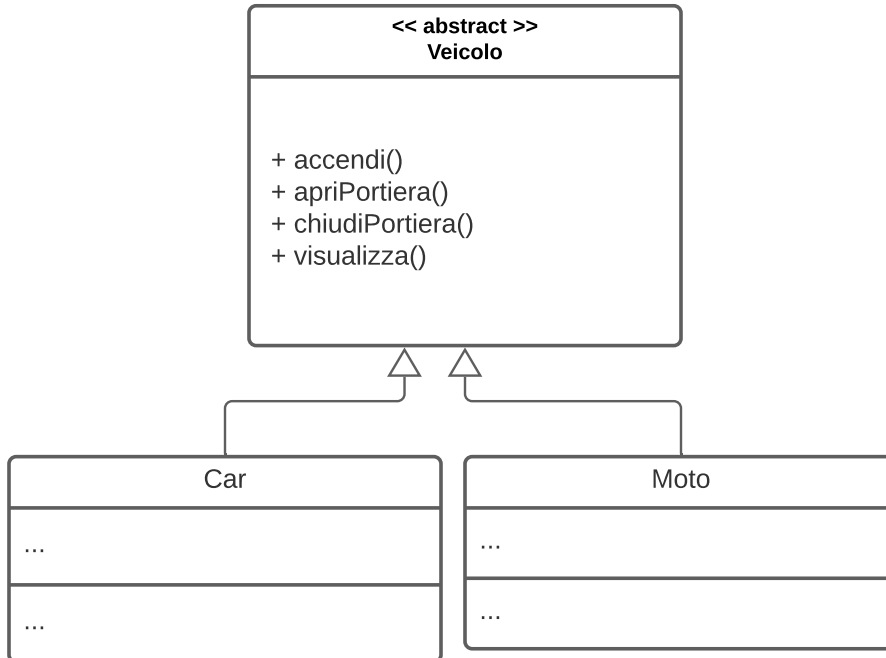
### Final:

- un attributo final non può essere ereditato
- un metodo final non può essere ereditato

### Classi Astratte:

- costringono il programmatore a estendere la superclasse scrivendo opportunamente tutti i metodi della classe astratta.
- non puoi istanziarla ma puoi solo ereditarla.
- classe con i metodi astratti (privi di corpo).
- alcuni metodi possono avere codice

car **extends** veicolo



### Interfacce:

- costringono il programmatore a estendere la superclasse scrivendo opportunamente tutti i metodi della classe astratta.
- non puoi istanziarla ma la devi implementare
- classe con i metodi astratti (privi di corpo)

car **implements** veicolo

