1. Класс – это шаблон кода, на основе которого создается какой-то объект. Также это абстрактный тип данных. Например, мы можем написать класс Квартира (Apartment):

Class Apartment {

};

1. Объект (экземпляр) класса – это составляющая класса, это какая-то сущность, имеющая свой метод. Например, для класса Квартира мы можем добавить 5 объектов – обои, ламинат, окна, душ и лампы:

Class Apartment {

String wallpaper;

String laminate;

String windows;

String shower;

Int lamps;

};

1. Атрибут класса
2. Методы
3. Для безопасности программы методом разграничения прав. Сокрытие помогает регулировать доступ классов к атрибутам и методам
4. Для открытия доступа к атрибуту, чтобы его могли использовать другие классы помимо того, в котором прописан атрибут
5. Для сокрытия доступа к атрибуту, чтобы его мог использовать только класс, в котором прописан атрибут
6. Private
7. Public
8. Private, так как он позволит скрыть интерфейс для других классов
9. А
10. И
11. D
12. s.name;
13. h
14. d
15. h