Konstanta – Math.pí, je finální, static, a velkými písmeny

Static – patří to třídě (class)

Mantisa – desetinná čárka, plovoucí čárka,

Exponent – násobení desítkama, od desetinné čárky do prava, 2 na x

2 na x a mantisa je to před 2

6.023

Mantisa na exponent, základ na exponent

Object – soubor typu proměných, nejčastěji jen ukazuje na místo v paměti, nemá danou pamět ani velikost, souvislé bloky paměti propojené šipkami

String – kus textu, objekt

Extends - dědí z objektu, rozšiřuje

Return – v javě jich může být více pokud jsou podmíněné, místo kde se ukončuje metoda

Final – neměnnost něčeho

This – ukazuje konkrétně na

Super – konstruktor v předchozí/dědičný classes, nepřekrytá funkce, udělej to samý co bys dělal kdybych tě zdědil a nepřekryl tě a pak pokračuj dál, musí být první, konstruuje rodiče, nástroj jak se dostat k rodiči

Switch – můžeme rozvětvit na více větví, správně použít s break

Case – je případ switche něco jako podmínka, možnost

Default – pokud neodpovídá žádný switch tak udělej toto, obdoba else u if

Knihovní třída – neslouží k tomu aby se z ní vytvářely obejkty

Instance třídy – objekt co má vlastnosti jako třída, new Crossing, new Semafor

Prázdný objekt – null

Metoda – schopnot něco udělat

Volání metody this.metoda(xxx);

Tělo metody – to co se provádí v metodě

Překrytá metoda – dědičnou metodu z rodiče překryjeme změníme to co dělá

Přetížená proměnná – stejně pojmenovaná jedna metoda ale má rozdílný počet parametrů

Třídní poměná (static)

Matodová proměná