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

Programovaní:

Operátor – logické funkce znaménka plus, rovná se, minus, atd., něco co provádí operandy

Binární operátor – má dva operandy <=, >= atd

Unární operand – jeden

Ternární operand - tři, je jediný zkrácený if = podmínka ? true : false;

Příkaz – instrukce

Příkaz nepodmíněný – udělá se vždy

Příkaz podmíněný – udělá se pouze pokud platí podmínka

Neúplná podmínka – chybí else

Úplná podmínka – má i else

Složená podmínka – má if, else if a else

Přepínač (switch) – vyhodnotí se podmínka a je jich libovolné množství = case pokud case odpovídá podmínce tak se provede, většinou se do case dává break ale pokud ho tam nedáme tak se vyhodnocují další casy, Default se provede i kdyby neplatil žádný case

Cyklus (loop) – while, for, do-while, cyklus se opakuje dokud platí podmínka, dá se ukončit return nebo break

Sídící proměná – proměná na, která se provádí iterace a vyhodnocuje se podmínka

Iterace - posloupnost