1. Класс – совокупность методов и полей, описывающих поведение объектаю.  
   Объект – сущностьб экземпляр класса.  
   Объекты создаются с помощью конструктора с помощью слова new.  
   Тип\_ссылки имя\_ссылки = туц имя\_конструктора;  
   Конструкторы можно перегружать.
2. Java передает все по значению. При передаче примитива в метод передается копия данного значения. При передаче ссылочного типо в метод мы передаем ссылку на реальный объект.
3. Исключение – ошибочная ситуация в кодею.

На вершине иерархии исключений находится класс Throwable. От него наследуются классы Exception и Error. От класс Exception наследуется класс RinTimeException.  
Исключения можно обрабатывать с помощью try/catch/finally/throw/throws.

Проверяемые (Checked) исключения видны во время компиляции кода (появляются во время запуска). К ним относится класс Exception. Такие ошибки нужно обрабатывать.   
Непроверяемые (unchecked) исключения не видны при компиляции (появляются во время запуска). К ним относятся классы Error и RunTimeException. Исправляются правкой кода.

1. Коллекция – это хранилище, предназначенное для накопления и упорядочивания объектовб а также обеспечивающее к ним эффективный доступ.

Основные методы для работы с коллекциями: equals(), size(), isEmpty(), contains(), add(), remove(), containsAll(), addAll(), removeAll().

1. Перегрузка – механизм использования одинакового имени метода, но с разной сигнатурой.

При наследовании статические методы можно переопределять нестатическими, а нестатические – статическими.

Переопределение – механизм использования одинакого имени и сигнатуры метода, но с разной реализацией.

При наследовании статические методы не переопределяются нестатическими и наоборот.