1. Основные принципы ООП

2. Что такое инкапсуляция

3. Модификаторы доступа

4. Какие бывают модификаторы доступа

5. Наследование

6. Полиморфизм

7. Операторы циклов

8. Как генерировать случайные числа

9. Метод с переменным числом параметров

10. Методы класса Object

11. Метод hashCode()

12. Метод equals()

13. Абстрактные классы

14. Можно ли создать объект абстрактного класса? Какие методы могут содержать абстрактные классы

15. Интерфейс

16. Какие поля и методы содержаться в интерфейсе.

17. Статические методы

18. Статические переменные

19. Модификатор Final

20. Что такое объект класса

21. Что такое класс

22. Конструктор

23. Как вызвать конструктор последовательно.

24. Отличительные особенности конструктора.

25. Перегрузка метода

26. Переопределение метода

27. Устройство памяти в Java

28. Как вызвать Garbage collector

29. Структура кучи

30. Что такое Git.