Коллекции.

Interface SET. Набор уникальных элементов, не допускающий повторение.

Interface LIST. Набор индексированных элементов. В которых могут быть и null(ы).

SET. В множествах SET каждый элемент хранится только в одном экземпляре, а разные реализации SET используют разный порядок хранения элементов.

HashSet – определяет порядок элементов по сложному алгоритму.

TreeSet – объекты отсортированные по возрастанию в порядке сравнения.

LinkedHashSet – объекты в порядке добавления.

Конструкторы HashSet:

public HashSet (); - строит пустое множество.

public HashSet (Collection c); - строит множество из элементов коллекции.

«Iterator» дословно можно перевести как «переборщик».

SubList – подсписок. При помощи этой команды в List(ах) можно создать новый список из уже существующего, указав в параметры индексы необходимых.