

1. Что такое конструктор?

Это функция, которая используется для создания нового объекта класса.

2. Что такое метод?

Это функция, определенная внутри класса, которая выполняет определенные действия с объектом класса.

3. Что такое дата-класс (data class)?

Это специальный тип класса, который автоматически генерирует реализацию стандартных методов (equals(), hashCode(), toString() и т.д.), основанных на свойствах класса.

4. Чем отличается интерфейс от абстрактного класса?

Интерфейс определяет только сигнатуры методов, абстрактный класс может определять как сигнатуры методов, так и обычный функционал.

5. Сколько классов в Kotlin может наследовать один класс?

Сколько интерфейсов может реализовать один класс?

Класс может наследовать только один класс. Класс может реализовать несколько интерфейсов.

6. Сколько интерфейсов может наследовать один интерфейс?

Интерфейс в Kotlin может наследовать несколько интерфейсов.

Оператор try-catch используется для обработки исключительных ситуаций в программе, чтобы предотвратить ее неправильное выполнение.

7. Для чего нужна оператор try-catch?

Оператор try-catch используется для обработки исключительных ситуаций в программе, чтобы предотвратить ее неправильное выполнение.

8. Как правильно писать название объектов Kotlin (свойства, классы, методы и т.д.)?

Принято писать названия объектов в camelCase стиле, начиная со строчной буквы, например myVariable.

9. Чем val отличается от var?

Val - это неизменяемая ссылка на объект, var - это изменяемая ссылка на объект.

10.Какая коллекция содержит уникальные элементы и порядок элементов не имеет значения?

Множество (Set) содержит уникальные элементы и порядок элементов не имеет значения.

11.Какую конструкцию можно использовать вместо конструкции if?

Конструкцию when можно использовать, чтобы заменить конструкцию if в некоторых случаях.

12.Как в Kotlin происходит делегирование?

В Kotlin делегирование реализуется через ключевое слово by, которое передает обязанность реализации методов другому объекту