16. Абсрактния методи нямат body и е задължително трябва да се имплементират в класовете наследници, могат да се съдават само в абстрактни класове. Използваме ги главно за да сме сигурни че даден клас наследник ще съсъдржа този метод, използват с в игрите.

17. Generic колекцията се характеризира с това че приема всякакъв вид обекти в себе си.  
Това помага за по кратък стагнат и гъвкав код.

18. Queue - опашка е структора от данни от типа first in first out, първият влезнал обект излиза първи. Използва се най-често за нареждане на задачи, грешки или когато наистина имаме работа с опашка от хора.

19. Overwriting на функция означава на пренапишем как даден клас излпелнява дадена онаследена функция. Може да се използва и за пренаписване на някои вградени класове. Кучето и птицата онаследяват движение, но го извършват по различен начин.  
  
20. Catch блоковете винаги трябва да са подредени като започваме от catch които хваща най тесния кръг от грешки, а надолу продължаваме с catch за по големите класове грешки, и завършваме със catch за всички грешки. Ако не ги подредим правилно можем да не прихванем грешка както трябва. Eclipse ни помага да следим това

21. При работата с потоци трябва винаги да ги затваряме след като не са ни нужни, ако се случи да има два отворени потока, кода ни дава грешки. input.close()

22. Да можем да изведем един конструктор от друг клас в java.  
Ако е онаследен можем да го извика със super., ако е в самия ни клас, примерно празиня конструктор, се вика със this.