5.有三种

局部变量、实例变量、类变量

局部变量只能在方法、语句块中使用

实例变量实例变量声明在一个类中，但在方法、构造方法和语句块之外；实例变量在对象创建的时候创建，在对象被销毁的时候销毁；

类变量也称为静态变量，在类中以 static 关键字声明，但必须在方法之外

6、有4种 public、protected、default、private

public对所有类可见。使用对象：类、接口、变量、方法

protected对同一包内的类和所有子类可见。使用对象：变量、方法。 注意：不能修饰类（外部类）

default在同一包内可见，不使用任何修饰符。使用对象：类、接口、变量、方法

private在同一类内可见。使用对象：变量、方法。 注意：不能修饰类（外部类）

7、被static关键字修饰的方法或者变量不需要依赖于对象来进行访问，只要类被加载了，就可以通过类名去进行访问

静态变量和非静态变量的区别是：静态变量被所有的对象所共享，在内存中只有一个副本，它当且仅当在类初次加载时会被初始化。而非静态变量是对象所拥有的，在创建对象的时候被初始化，存在多个副本，各个对象拥有的副本互不影响。static是不允许用来修饰局部变量

static一般情况下来说是不可以修饰类的，如果static要修饰一个类，说明这个类是一个静态内部类（注意static只能修饰一个内部类），也就是匿名内部类。

static修饰的方法被称之为静态方法也叫作类方法，加static的方法，可以通过类名直接访问，也可以通过对象名访问，而不加static只能通过对象名访问，加了static的方法，不能再内部写this，因为直接用类名点方法的时候，没有当前对象

1. a++先进行操作后+1，++a先进行+1后进行操作
2. 运算符优先级最高的是()和[]
3. 有3种 do...while() while() for()
4. 可以
5. break：while循环break是用于永久终止循环。即不执行次循环中break后面的语句，直接跳出循环。

continue是终止本次循环，结束这一次循环，进行下一次循环