1. S – Single Responsibility

O – Open Close

L – Liskov Substitution

I - Interface

D – Dependency Inversion

2)S – Single Responsibility - один класс должен отвечать за одно (а не так что один класс за все)

3) Основные принципы ООП : Наследование, полиморфизм, инкапсуляция, абстракция

4) Обьект – это эксемпляр класса

Класс – это шаблон обьекта

5) Наследование это когда один класс наследует от радительского класса все его свойства

Например класс Animal это радительский класс, а класс Cat наследуеца от класса Animal

6) Супер класс это класс шаблон который у наследуемых классов есть такие свойства как у супер класса

7)Шаблон проектирования Наблюдатель наблюдает за обновлениями если есть изменения обновляет

8)

9)Array, Stack, Set, List ,Queue, Linked List, Tree,

Array- набор однотипных данных расположенные по порядку

Linked List - Набор связанных данных

Tree – набор сортированных данных

10) Open/ Closed супер класс не должен изменятся а наследуемые классы должны дополнять

Dependency Inversion –

11) скорость решения задач

12) скорость

13) Heap – хранятся обьекты

Stack – хранятся ссылки на обьекты