1、抽象类的声明格式，并介绍抽象类和接口的区别。

2、List、Map、Set三个接口，存取元素时，各有什么特点

3、List、Set、Map接口的实现类

4、Iterator接口中的主要方法

5、面向对象的基本特征

6、结构化程序设计的3大基本结构

7、Java提供的几种循环

8、运行时多态的优点

9、Arrays类中提供的数组排序方法

10、标识符的命名规则

11、异常抛出

12、If else语句的运用，如分段函数，

13、数组的定义，输入，计算，如将考试成绩输入一维数组，并求平均成绩及不及格学生的人数

14、类的定义，在类中定义属性和方法

15、商店打折售货

16、类的继承和实现关键字，定义格式