**Контрольные вопросы часть 2. ООП.**

1. **Что такое ООП?**

* *Стиль программирования, код которого представляется в виде объектов, имеющие свойства (атрибуты) и методы, являющиеся экземплярами классов, которые образуют иерархию наследования.*

1. **Базовые концепции ООП?**

*- 1. Инкапсуляция – сокрытие переменных и/или методов объекта от других объектов.*

*2. Наследование – расширения свойств и методов класса свойствами и методами родительского класса.*

*3. Полиморфизм – предоставление одного интерфейса для различной реализации.*

*4. Абстракция – представление некоторой сущности/объекта в более простой (человекопонятной) форме.*

1. **Укажите из каких элементов состоит класс.**

*- Атрибут, метод, конструктор.*

1. **Что такое конструктор? Типы конструкторов?**

*- Механизм создания экземпляров класса. Явный и неявный. Особенность явного в том, что с помощью него можно создавать объект, наделяя его определенными состояниями (значениями атрибутов).*

1. **Можно ли наследовать конструктор?**
2. **Что такое перегрузка конструктора?**

*- Несколько явных конструкторов одного и того же класса с разными параметрами.*

1. **Что такое статический метод?**

*- Метод, который принадлежит классу, в котором он определен, но не его экземпляру.*

1. **Что такое не статический метод?**

*- Метод, который может вызываться как напрямую из класса, в котором он определен, так и из его экземпляра.*