

1 - Classe é a declaração das propriedades e ações de um.

Atributos são as propriedades de um objeto.

Métodos são as ações que um objeto pode realizar.

2 - Encapsulamento é uma forma de controlar a visibilidade de atributos e métodos á outras entidades utilizando os modificadores de visibilidade public, private e protect. Ao utilizar os modificadores de visibilidade, com exceção do modificador public, será necessário implementar os métodos auxiliares get e set para que possa permitir o acesso ao objeto.

3 - Objeto é a abstração da classe programa, assim é permitido instanciar objetos da classe para inicializar os atributos e invocar os métodos.

4 - Get e Set são métodos auxiliares para realizar o acesso aos atributos dos objetos. O método get realiza a busca de dados do objeto e o método set realiza a inserção de dados do objeto.

5 – O modificador de visibilidade public permite que o atributo ou método consiga ser acessado por qualquer outra classe; o private não permite que o atributo ou método seja acessado diretamente, deve ser feito o acesso por meio dos métodos auxiliares get e set.

6 – Class é a palavra reservada para cria uma classe java.

Package é a palavra reservada para indicar o pacote onde a classe está alocada.

Void é a palavra reservada para indicar que o método não irá retornar dado.

Import é a palavra reservada para importar a biblioteca para classe e assim poder utilizá-la.

Throws é a palavra reservada para indicar que o método poderá gerar uma exceção.

New é a palavra reservada para instanciar um objeto.

7 – O método main tem a função de executar a aplicação Java contida no projeto.

8 – SRP – Princípio da responsabilidade única: A classe deve desempenhar apenas um papel.

OCP - Princípio aberto fechado.

LSP - Princípio da substituição de Liskov.

ISP - Princípio da segregação da interface.

DIP - Princípio da inversão da dependência.

9 – Entities é responsável por concentrar as classes das entidades do projeto.

Repository é responsável por concentrar as classes e/ou interfaces para manipulação de dados e acesso à banco.

10 – JavaBean é uma classe de uma entidade que contém os atributos respectivos da entidade aplicado o modificador de visibilidade private, métodos construtores com e sem argumentos, métodos get e set, método toString e métodos hashCode e equals.

11 – Exceções são falhas que podem ocorrer em tempo de execução gerando erro e interrompendo a execução da aplicação. O bloco try/catch serve para tratar essa possível falha e gerar uma nomenclatura entendível ao erro gerado para o programador e ao usuário, e evitar a interrupção da aplicação.

12 – Ao declarar a cláusula throws exception está indicando que aquele método possivelmente poderá gerar uma exceção e que deve ser tratada.

13 - CTRL + SHIFT + F formata o código.

CTRL + SHIFT + O importa as dependências.