

1 Objektově orientované programování

Třída – Třída popisuje implementaci množiny objektů reprezentujících stejný druh systémové komponenty (složky).

Objekt – Základem objektových systémů je objekt.

Zapouzdřenost – Podstatou zapouzdřenosti je, že k datovým atributům přistupujeme výhradně prostřednictvím metod.

Konstruktor – Konstruktor je speciální metoda, pro vytváření a inicializaci nových objektů (instancí).

Kopírovací konstruktor – Kopírovací konstruktor je speciálním typem konstruktoru, který má na vstupu parametr stejného typu jako vlastní konstruktor.

Dědičnost – Dědičnost v objektově orientovaném přístupu představuje mechanismus vytváření tříd a podtříd.

Abstraktní třída – Abstraktní třída je taková třída, která deklaruje alespoň jednu abstraktní metodu.

Rozhraní – Rozhraní v Javě dovoluje deklarovat pouze hlavičky metod, tedy pouze abstraktní metody a navíc třídní (statické) neměnné (modifikátor `final`) datové atributy.

Spojový seznam – Spojový seznam je lineární datová struktura, která je charakteristická tím, že její prvky (říkáme jim uzly) odkazují sami na sebe.

Koncept – Koncept je zevšeobecňující představa kolekce jevů, založena na znalostech společných vlastností jevů v kolekci.

2 Z Ostravy do Prahy

1. Ostrava
2. Studénka
3. Jeseník nad Odrou
4. Polom
5. Hranice
6. Lipník nad Bečvou
7. Přerov
8. Brodek u Přerova

9. Olomouc
10. Lukavice
11. Zvole
12. Zábřeh
13. Hoštejn
14. Třebovice
15. Česká Třebová
16. Dlouhá Třebová
17. Ústí nad Orlicí
18. Brandýs nad Orlicí
19. Chocẽ
20. Moravany
21. Pardubice
22. Přelouč
23. Řečany nad Labem
24. Trnávka
25. Chvaletice
26. Kojice
27. Týnec nad Labem
28. Záboreí nad Labem
29. Starý Kolín
30. Kolín
31. Pečky
32. Poříčany
33. Česk Brod Úvaly
34. Praha