1. Что такое инкапсуляция, приведите инструменты для ее реализации.

Защита данных от внешнего воздействия. Например задавать свойства private, что значит что изменения private свойств невозможны в других классах. Этим мы защищаем данные от изменений.

1. Что такое наследование, приведите 2 примера наследования.

Передача свойств и методов от класса-родителя классу-ребенку. Extends ключевое слово. Class Cat extends class Animal. (Класс Cat наследует все public свойства и public методы класса Animal) Alina Extends Human. (Алина наследует все public свойства и public методы класса Human) Наследуется все кроме конструкторов. Private классы не наследуются.

1. Что такое static?

**Static** — модификатор, применяемый к полю, блоку, методу или внутреннему классу.

1. Для чего мы используем static?

Чтобы каждый раз не менять значения для одинаковых полей вручную

1. Можем ли мы унаследовать статичный метод?

нет

1. Как получить значение статичной переменной?

Через геттеры и сеттеры

1. Как запретить изменение, но разрешить считывание статичной переменной?

Сделать её private