

1. 所有的编程语言都提供抽象机制，oop允许根据问题来描述问题
2. 对象具有状态，行为和标识，每一个对象都可以拥有内部数据(对象的状态)和方法(对象产生的行为)并且每一个对象都可以唯一地与其他对象区分开来(每一个对象在内存中都有一个唯一的地址)
3. 类描述了具有相同特性(数据元素)和行为(功能)的对象的集合，所以一个类实际上就是一个数据类型
4. 每个对象都只能满足某些请求，这些请求由对象的接口定义，决定接口的便是类型，new关键字
5. 对于对象而言，类型的名称就是类的名称，特定的对象名称就是new的对象的引用，可以通过对象的引用发出对原对象的请求
6. 将对象看做是服务提供者有助于提高对象的内聚性
7. public对任何人都可以使用;private除了类的创建者和类内的方法之外任何人都不能使用;protected继承的类可以访问被继承者中protected定义的成员，但是不能访问private定义的成员;缺省状态时，通常被称为包访问权限，类可以访问本包中的其他类的成员，但是在包外，就不能访问，就像被指定为private一样
8. 继承过来的类，private的也继承过来了，只是不能访问而已
9. 子类对象完全替代一个父类对象，那么这种关系成为is-a(是一个)关系;子类对象除了拥有父类对象的属性和方法外，还有自己的属性和方法，那么子类和父类之间的关系称为is-like-a(像是一个)关系
10. 单根继承也叫单继承
11. 集合，list用于存储序列，map称为关联数组，用于存储对象之间的关联，set用于存储每种对类型只能有一个的数据
12. ①寄存器：这是最快的存储区
②堆栈和堆位于RAM区中

③常量存储在ROM中

④char的包装类是Character

⑤BigInteger支持任意精度的整数，也就是说，在运算中，可以准确的表示任何大小的整数而不丢失任何信息

BigDecimal支持任何精度的定点数，