1：如果类的构造器或是静态工厂中有多个参数时，就考虑用builder模式

2：singerton；单例模式

3：想要确保类不被实例化就需要构造一个显式的构造器；

4：要优先使用基本类型而非装箱基本类型。

5：只要类自己管理内存就要注意内存泄漏，缓存的内存泄漏，监听器和回调的内存泄漏；回调：就是A类中调用B类中的某个方法C，然后B类中反过来调用A类中的方法D，D这个方法就叫回调方法；

* Class A实现接口CallBack callback——背景1
* class A中包含一个class B的引用b ——背景2
* class B有一个参数为callback的方法f(CallBack callback) ——背景3
* A的对象a调用B的方法 f(CallBack callback) ——A类调用B类的某个方法 C
* 然后b就可以在f(CallBack callback)方法中调用A的方法 ——B类调用A类的某个方法D

6：终结方法轻易不要用，要用就要一定保证其及其子类的终结方法会被执行，最好用终结网

7：里氏替换原则：一个类型的任何重要属性也将适用于他的子类型，故为该类型编写的任何方法在他的子类型上也应该同样的运行的很好。

8：覆盖equals时必须覆盖hashCode