01. A java kód fordításának lépései
    - Megírjuk a programkódot egy .java kiterjesztésű szöveges fájlba, majd ezt a javac compilert használva egy .class fájlba fordítjuk át.
    - A .class fájlunk a Java Virtual Machine (JVM) számára értelmezhető bytekódokat tartalmaz, a java launcher ezt használva indítja el a programunkat
    - A Java Development Kit biztosítja a szükséges fejlesztési eszközöket
    - A Java Runtime Environment segít betölteni ezeket a JVM számára, hogy futtatni tudja
02. JVM: Mi az, miért fontos?
    - Java Virtual Machine
    - Ezen futnak a java kódok, a java platform része, ettől platformfüggetlen a nyelv
03. Mire lehet használni: JRE, JDK, IDE?
    - JRE: Java Runtime Environment – kapcsolatot biztosít a java és az operációs rendszer között (a memóriához való hozzáférés, IO műveletek)
    - JDK: Java Development Kit – a szükséges eszközöket biztosítja a java fejlesztéshez, javac compiler például
    - IDE: Integrated Development Environment – szövegszerkesztő, ami rengeteg hasznos funkcióval rendelkezik a kódunk megírásához, a szoftverfejlesztés folyamatát gyorsítja (Eclipse, IntelliJ)
04. Main metódus: hogy néz ki, miért fontos, mi a szerepe?
    - public static void main(String[] args)
    - Ez a belépési pontunk, kötelező tartalmaznia a programunknak
    - Paraméterként egy String tömböt vár el, ami a parancssori argumentumok listája
05. Sorolja fel és jellemezze a primitív adattípusokat és a wrapper osztályaikat!
    - Adatokat tudunk velük tárolni, különböző típusai vannak
    - Egész számokat tárol – int, byte, long, short
    - Tört számokat tárol – double, float
    - Logikai értéket tárol – boolean
    - Karaktereket tárol – char
    - A wrapper osztályok a primitívek változatai, rengeteg extra eljárást tartalmaznak, nagybetűvel kezdődik a nevük, objektumoknak számítanak, nem primitíveknek
06. String osztály
    - A String egy karakter tömb
    - Idézőjelek között lehet megadni („”)
    - Objektumnak számít
    - Deklaráláskor új objektumot készít (String nev = „hello”);

07. Tömb (array) deklarációja, használata
    - A tömn N darab érték lefoglalása egymás mellett
    - Deklaráláskor az adattípus mögé négyzetes zárójelet ([]) írunk, utána new adattípus[N]-ként tudjuk lefoglalni a memóriában
    - int[] valtozo = new int[6];
    - valtozo[N]-ként tudunk referálni arra, hogy hanyadik elemet szeretnénk
08. Általánosan az objektum és osztály definíciója
    - Osztály: olyan sablon/minta, amely primitíveket, objektumokat, metódusokat tartalmaz, amik leírják az objektumok viselkedését
    - Objektum: egy osztálynak a példánya
09. Absztakció fogalma
    - A modellezésnél fontos tulajdonságok, viselkedések leírása
10. Egységbezárás
    - Szabályozza, hogy egy objektum egyes elemeit miként érhetjük el
    - El tudunk vele rejteni adattagokat, függvényeket, eljárásokat
11. Mi a különbség az objektum állapota és viselkedése között?
    - Állapota alatt az attribútumait értjük
    - Viselkedése alatt a metódusait, függvényeit értjük
12. Mi az osztályattribútum és osztálymetódus?
    - Az objektum állapota és viselkedése helyett osztályszinten tudjuk vizsgálni az attribútumokat és metódusokat
13. Mi az a getter és setter?
    - Adatelrejtésre használjuk, hogy ne lehessen közvetlen módosítani az osztály attribútumait
    - Getter: az értékek eléréséhez használjuk
    - Setter: az értékek változtatására használjuk
14. Mi az öröklés (általánosan)?
    - Az öröklés olyan kapcsolattípus, ahol lehetővé tesszük az osztályok tulajdonságainak és metódusnak öröklődését
15. Mi az aggregáció?
    - Egy osztály egy másik osztály attribútumait tartalmazza
    - Kapcsolatuk laza, nem feltétlen kölcsönös
16. Mi a kompozíció?
    - Egy osztály egy másik osztály attribútumait tartalmazza
    - Kapcsolatuk szoros
17. Mi az asszociáció?
    - Két osztály közti egyirányú kapcsolatot jelent
    - Segít az osztályok közti infotmációk megosztását és együttműködését

18. Mi az absztrakt osztály?
    - Metódusai nincsenek implementálva, nem példányosítható
    - Használatához alosztályt kell definiálni
19. Mit csinál a final kulcsszó?
    - Azt jelöli, hogy egy osztálynak nem lehet alosztálya
20. Soroljon fel 4 népszerű objektumorientált programozási nyelvet!
    - Rust
    - C++
    - Python
    - C#
21. Milyen névkonvenciókat kell használni a Java osztály, adattag, metódus és paraméterek definiálásánál?
    - Osztály: A kezdőbetű nagy, neve legyen specifikáció vagy fejléc
    - Adattag: Teljesen kisbetűs, ha több szó akkor egybe írjuk és a 2. szótól kezdve minden szó első betűje nagy
    - Metódus: Teljesen kisbetűs igével kezdődik, ha több szó akkor egybe írjuk és a 2. szótól kezdve minden szó első betűje nagy
22. Mi az a konstruktor? Mi történik, ha egy osztályhoz nem adunk meg konstruktort?
    - Létrehozza az objektumot
    - Visszatérés nélküli, osztály nevét használó metódus
    - Ha nem hozunk létre saját konstruktort, akkor a fordító biztosít egy paraméter nélküli, üres konstruktort
23. Hogyan példányosítunk Javaban egy osztályt?
    - A class nevét kell adattípusként használni
    - Classnev nev = new Classnev();
    - A zárójelben kell megadni a paramétereket, ha hoztunk létre saját konstruktort
    - Etel pizza = new Etel(„Szalámis pizza”, 1, 3000);
    - A példában a konstruktor egy ételnevet, egy azonosítót és egy árat vár el, ez egy string és két integer
24. Java Garbage Collector mit csinál? Mit kell róla tudni?
    - Felszabadítja a memóriából a nem használt objektumokat
    - Automatikusan és időszakosan működik
25. Osztály tagjainak és metódusainak láthatósági módosítói Javaban:
    - public: mindenhonnan elérhető
    - private: csak az örökölt osztályokból és az eredeti osztályból érhető el
    - private: csak az adott osztályból érhető el
26. Javaban a static kulcsszó használata:
    - A static tagok magához az osztályhoz tartoznak, nem pedig csak egy-egy objektumhoz, tehát csak egy van belőle

27. Javaban hogyan deklarálunk konstanst? Névkonvenció is kell.
    - static final adattipus NEV = valami;
    - A névnek teljesen nagybetűsnek kell lennie, ha több szóból áll aláhúzással kell elválasztani őket
    - static final int SZALAMIS_PIZZA_ARA = 3500;
28. Mi az a Java csomag? Hogyan adunk neki nevet?
    - A csomag egy névtér, ami egybe organizálja az egymáshoz kapcsolódó osztályokat és interfészeket
    - A kód legelső sorában kell elhelyezni őket a package kulcsszóval
29. A Java csomag elemeinek milyen láthatósági módosítót lehet adni? Melyik mit jelent?
    - public: a csomag látható minden osztálynak mindenhonnan
    - private: alapértelmezett, csak a saját csomagban látható
30. Hogyan lehet használni (meghívni) a Java csomag elemeit?
    - Elemre kell hivatkoznunk (kódon belül) – package.elem
    - Vagy meg kell hívnunk a csomag elemeit – import package.elem
    - Vagy meghívhatjuk az egész csomagot – import package.*
31. Soroljon fel 4-et a Java API beépített csomagjai közül!
    - java.Math
    - java.lang
    - java.io
    - java.net
32. Mi az annotáció Javaban? Milyen formátuma van?
    - Olyan metadata, amely olyan adatot ad a programnak, ami nem a program része
    - Tudja használni a fordító, hogy hibákat találjon, felfüggessze a figyelmeztetéseket
    - @ jelölő, névtelen is lehet @valami
33. Mit csinál az @Override annotáció Javaban?
    - Szól a fordítónak, hogy a szuper osztályban definiált elem felül lesz írva később egy alosztályban, ezzel megváltoztatva a viselkedését
34. Javaban mit csinal a this kulcsszó? Hol, mire használjuk?
    - Egy konstruktorban vagy metódusban az adott objektumra referál, amire az adott konstruktor/metódus meg lett hívva
    - Az objektum bármely elemére tudunk ezzel hivatkozni
35. Javaban mit csinál a super kulcsszó? Hol, mire használjuk?
    - A szülő osztályra referál
    - Metódusokat, konstruktorokat tudunk meghívni vele, az alosztályban használjuk

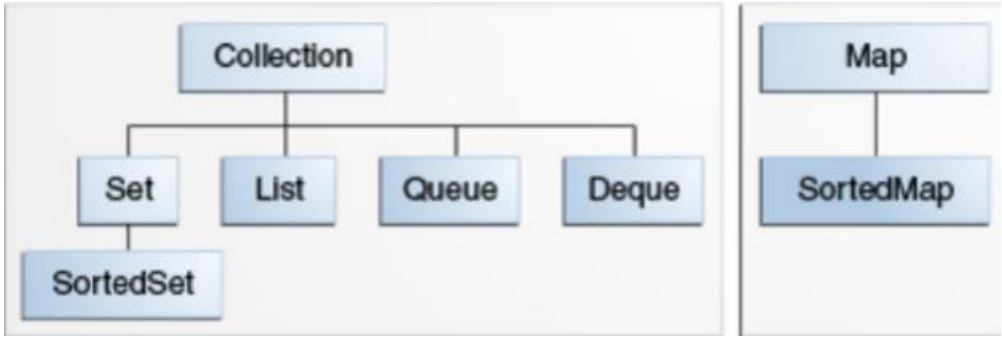
36. Miért fontos a Java Object osztálya? Mit kell róla tudni?
    - Minden osztály az Object osztály alosztálya
    - Alapvető viselkedéseket biztosít
    - toString, getObject
    - Nincs szülője
37. Mi a baj a Javaban a String osztállyal? Mit és hogyan használunk helyette?
    - Konkatenálni + -al lehet, konstans szövegeket foglal le, emiatt csak a string buffer változtatható csak
    - Helyette a StringBuildert használjuk, ami gyorsabb teljesítményt biztosít a StringBuffernél
38. Mit kell tudni Javaban a numerikus típusok közötti konverzióról?
    - Kisebb és egyszerűbb konverziók esetén elég átadni az értéket egyik típusról a másikra
    - Egyébként castolást kell alkalmazni
    - float valami = (float) myDouble;
39. Hogyan konvertálunk számot Stringgé és vissza?
    - A wrapper osztályok rendelkeznek toString eljárással, ami az adott értéket visszaadja szövegként
    - Stringet számmá a wrapper osztály parse eljárását kell használni
    - Integer.parseInt(„6”)
40. Paraméterátadás átadás módjáról Javaban mit kell tudni?
    - Érték szerinti paraméterátadás van, kivéve ha objektumot akarunk paraméterként átadni
41. Hogyan lehet tetszőleges számú paramétert áradni egy Javaj metódusnak?
    - Vesszővel elválasztva kell a zárójelbe beírni a paramétereket
    - void valami(int szam1, double szam2, int[] tomb){}
42. Mit csinál Javában a return utasítás?
    - A return utasítás meghívódik, ha a metódus véget ért, meghívjuk vagy exceptiont kapunk
    - Ha eljárást csinálunk, az elején deklaráljuk a visszatérési értéket és kötelező tartalmaznia egy returnt
    - Kilép nekünk az adott blokkból a visszatérési értékkel
43. Inicializáló mező és blokk Javaban. Mire valók, hogyan használjuk őket?
    - Inicializáció mező: a blokkunk legelején pl. deklarálunk egy változót és értéket adunk neki
    - Inicializáció blokk: egy önálló, név nélküli kapcsos zárójel ({}) egy osztályon belül, a lényege, hogy minden objektum létrehozásakor lefut a benne lévő kód, többet is el tudunk helyezni belőle egy osztályon belül

44. Java Enum típus:
    - Speciális adattípus, előre definiált konstansokat tárol
    - Javaban metódusokat és egyéb mezőket is létrehozhatunk benne
45. Java osztályok közötti öröklés:
    - A szülőosztály minden változóját és metódusát megörökli a gyerekosztály, hozzáférni láthatóságtól függően tud
    - Az Object osztálynak nincs szülőosztálya
    - Egyszeres öröklés lehetséges Javaban
46. Java osztályok közötti öröklés esetén a konstruktorok hogyan öröklődnek?
    - A szülőosztály konstruktorai nem öröklődnek, viszont a gyerekosztályok hozzá tudnak férni
47. Java osztályok közötti öröklés esetén mit jelent a metódus felülírása?
    - Egy szülőosztály egy megörökölt metódusának tudjuk módosítani a működését, de a neve, paraméterei és visszatérési értéke változatlan marad
    - @Override annotációval jelezzük a fordítónak
48. Java szuperosztály és alosztály is definiál egy ugyanolyan nevű statikus metódust. Hívható-e, és ha igen, hogyan a szuperosztály metódusa? Ha csak a szuperosztály definiál statikus metódust, akkor az alosztállyal tudjuk-e hívni?
    - Ebben az esetben a gyerekosztály statikus metódusát érjük el, a szülőosztályét elrejti a fordító
49. Java szuperosztály és alosztály is definiál egy ugyanolyan nevű, de más típusú adattagot. Használhatom-e és ha igen, hogyan az alosztályból a szuperosztály adattagját?
    - A szuperosztály metódusait elrejti a fordító, csak a szuperosztály metódusait érhetjük el, kivéve ha a super kulcsszóval referálunk rá
50. Mit jelent a konstruktorok lánca (chain of constructors)?
    - Ha a gyermekosztályban nincsen konstruktor definiálva, akkor a szülő osztály üres konstruktorral hívja meg automatikusan
    - Ha a szülőnek nincs üres konstruktora, akkor a fordítás ideji hibát kapunk
51. Java öröklésnél, metódus felülírásakor a láthatósági módosító változhat-e, és ha igen, hogyan?
    - A gyerekosztályban tudnak változni a szülőosztály láthatóságai, de csak felfele
    - Protectedből lehet public, de private nem
52. Mit jelent Javaban a polimorfizmus?
    - A gyerekosztály rendelkezik saját egyedi tulajdonságokkal, de megörökli a szülőosztály egyes funkcionalitását
53. Java absztakt osztály, asztrakt metódus:
    - Az absztrakt osztályok csak deklarálva vannak, implementálva nem, nem lehet őket példányosítani, de örökölni igen és a gyerekosztályukban vannak implementálva a metódusok

54. Az alkalmazásfejlesztés életciklusának lépései:
    - Vízió
    - Követelmények feltárása
    - Elemzés
    - Architektúrális tervezés
    - Tervezés
    - Implementálás
    - Tesztelés
    - Üzembe helyezés
    - Üzemeltetés
    - Karbantartás
    - Üzemen kívül helyezés
55. Mi az UML?
    - Elemzés és tervezés eszköze, szabványos jelölőrendszer
56. Hogy néz ki az UML osztálydiagram?
    - Négyzetekbe rendezzük az UML-t, legfelül az osztály neve, alatta a változói, alatta a metódusai
    - A statikus tagok és metódusok aláhúzottak
    - private: - protected: # public: +
    - package: ~
57. Az UML hogyan jelöli az osztályok és interfészek közötti öröklést? Mi örökölhet mitől és hány szülő lehet?
    - Az öröklődést nyilakkal jelölik
    - A vonal végén lehet a kapcsolat szerepe, számossága
    - A nyíl jelöli a kapcsolat irányát
    - Kétirányú kapcsolatot nem szokták jelezni
58. Az UML hogyan jelöli az absztrakt osztályt és interfészt?
    - Absztrakt: dőlt betűvel vagy {abstract} megszorítás
    - Interfész: <<interface>>
59. Mi az a Java interfész? Mit tartalmazhat?
    - Osztályok által implementálhatók
    - Interfészek által bővíthetők
    - Alapból absztrakt és public metódusok és punlic static final attribútumok szerepelnek benne
60. Mire szolgál a Java interface default metódusa?
    - Segítik visszafele a kompatibilitást úgy, hogy új metódusokat tudunk hozzáadni az intefészekhez, amik elérhetőek lesznek a már implementált osztályokban
61. Java interfészek közötti öröklés:
    - Egy interfész több interfészt is tud bővíteni

62. Java interfész és osztály közötti öröklés:
    - Egy osztály egyszerre több interfészt is tud implementálni
63. Hogyan lehet használni egy Java interfészt?
    - Absztrakció és többszörös öröklődés érdekében lehet használni egy interfészt
    - Osztály neve után kell írni, hogy implements interfaceneve
64. Java interfészekben definiált default metódusok, ha az öröklés során konfliktusba kerülnek, annak mi lesz a feloldása?
    - Fordítási hibába ütközünk
    - Úgy tudjuk javítani, ha átírjuk a szupertípus metódusát
65. Mi az a Java generikus? Milyen szintaktikával lehet generikust definiálni? Hogyan lehet meghívni generikussal definiált elemet?
    - Lehetővé teszi, hogy paraméterként egy adattípusthasználjunk, amikor interfészeket, osztályokat vagy metódusokat definiálunk
    - Létrehozása: class nev<T1>(){}, T1 bármilyen nem primitív típus lehet
    - Meghívása: new class nev<Integer>()
66. Java generikus metódus, statikus metódus és hívásuk:
    - Saját típussal dolgozunk, amelynek a láthatósága az eljárásra van limitálva
    - Az eljárások lehetnek statikusak, nem statikusak
    - Meghívni az eljaras<T1> -el lehet
67. Java generikus, bounded type:
    - Azt szabjuk meg, hogy a generikus milyen típust fogadhat el
    - Ezt az extends kulcsszóval érhetjük el
    - class nev<T extends B> (B saját osztály)
68. Java generikus, wildcards
    - A generikus programozásban a kérdőjelet (?) wildcardnak hívjuk
    - Ezt tudjuk paraméter, mező vagy változó típusaként használni
69. Java generikus, type erasure
    - Azt biztosítja, hogy a boundjukban legyenek, vagy az Object osztályt kapjuk generikusként
70. Collections osztály
    - Kollekciók ősosztálya
    - Ez tartalmazza a szükséges interfészeket és osztályokat, amik alapból megtalálhatóak a Java API-ban
71. Mi az a kollekció Javaban? A Java API milyen eszközöket biztosít a kollekciókhoz?
    - Egy olyan objektum, ami több elemet csoportosít
    - Arra használjuk, hogy az adatokat tároljuk, elérjük és manipulárjuk
    - A Java interfészek, a kollekciók implementációját és algoritmusokat biztosít

72. Rajzolja le a Java kollekció interfészeinek az öröklési rendszerét!



73. A kollekció elemeinek rendezését hogyan lehet megvalódítani?
    - Collections.sort(myList)
    - Csak abban az esetben, hogyha a kollekciónk rendelkezik a Comparable interfész implementációjával
    - Ellenkező esetlben exceptiont kapunk
74. Comparable interfész:
    - Azt biztosítja, hogy egy objektumot össze tudjuk hasonlítani a saját osztályunkkal, a compareTo eljárással
75. Comparator interfész:
    - Azt biztosítja, hogy egy osztály két elemét össze tudjuk hasonlítani
76. Java beáagyazott osztály:
    - Osztályon belül tudunk létrehozni egy beágyazott osztályt
    - Ha nem statikus, akkor elérhetjük a külső osztály változóit és metódusait, akkor is, ha privátok
    - Tudjuk láthatósággal is illetni
77. Statikus beágyazott osztály:
    - Nem férnek hozzá a külső osztály elemeihez
    - Csak objektumon keresztül tudjuk elérni
78. Java local class:
    - Egy osztályon belüli blokkok között lett létrehozva
    - Tartozhat eljáráshoz, inicializációs blokkhoz, loophoz, vagy if elágazáshoz
    - El tudja érni a bezáró osztályának elemeit
    - Nem lehet láthatóságot adni, de final és abstract lehet
79. Java anonymous class:
    - Egy olyan belső class, aminek nem adunk nevet és csak egy object készül belőle
    - Csak egy interfészt tud egyszerre implementálni
    - Nem tudunk konstruktort írni hozzá
80. Java funkcionális interfész:
    - Csak egyetlen metódust tartalmaznak
    - @FunctionalInterface annotációval tudjuk jelezni

81. Soroljon fel 5 beépített Java funkcionális interfészt!
    - Runnable – run()
    - Comparable – compareTo()
    - ActionListener – actionPerformed()
    - Callable – call()
    - Supllier – get()
82. Java lambda kifejezés:
    - Rövid blokkokból állnak, paramétereket fogadnak el és értéket adnak vissza
    - Hasonlítanak az eljárásokhoz, de nem adunk nekik nevet és a metódus blokkjában azonnal lehet implementálni őket
83. Java metódus referencia:
    - Arra tudjuk használni, hogy a kódot újra tudjuk használni
    - Object::eljarasnev
84. Javadoc mit csinál, mire való, mire használjuk?
    - Kódunk saját dokumentációja HTML formátumban
    - /** */ tagek között adjuk meg
    - Bármilyen osztály, metódus vagy mező felett el tudjuk helyezni
    - @-al metadata-t tudunk specifikálni
85. Sololjon fel 5 Javadoc taget és mutassa be, hogy mit csinálnak!
    - @author, @version – csak osztályoknál és interfészeknél használatos, a szerzőt és a verziót írja le
    - @param – csak metódusoknál és konstruktoroknál használatos, paramétereket írja le
    - @return – csak metódusoknál használatos, a visszatérési értéket írja le
    - @exception – lehetséges hibákat írja le
86. Mi az a kivétel?
    - Egy olyan esemény, ami megszakítja a kód futását, mert hibába ütközött
    - Amikor hibába ütközünk az éppen aktuális metódusunk létrehoz egy exception objectet, ami a hibáról tartalmaz információkat
87. A kivételeknek mi a 3 alapvető kategória? Melyikről mit kell tudni?
    - Checked Exception: egy jól megírt programnak nem kellene gondot okoznia, ellenőrzött hibáknak hívjuk őket
    - Error: külső hiba, amivel a program nem tud mit kezdeni
    - Runtime Exception: belső hiba, amivel a program nem tud mit kezdeni
88. Hogy néz ki a try-catch-final utasítás és melyik része mit csinál?
    - try {mit próbáljon meg}
    - catch (ExceptionType nev) {mi történjen a hibánál}
    - a final blokk az egész végén fut le, ha a try blokknak vége, akár beléptünk a catch blokkba akár nem

89. Mit csinál a try-with-resource utasítás?
    - Azt biztosítja, hogy a fájlműveletek biztonságosan befejeződtek
    - Automatikusan bezárja őket
90. Hogyan lehet kivételt dobni?
    - throw utasítással
    - Egyetlen objektumot vár el
91. Hogyan hozhatunk létre Java kivétel osztályt?
    - Ha saját kivételt akarunk létrehozni, akkor az Error vagy az Exception osztályból kell örököltetnünk
92. Mi az az I/O Stream?
    - Reprezentálja a bejövő forrást és a kimenő célt
    - Lehetővé teszi az adatok folyamatos írását és olvasását
93. Mi az a Byte Stream?
    - 8 bites I/O művelet
94. Mi az a Character Stream?
    - Automatikusan átkonvertálja a megfelelő kódolásra a szöveget
    - Általában 8 bites ASCII
95. Scanning and Fromatting
    - Hogy az ember számára elérhető adattal tudjunk dolgozni, a Java biztosít erre egy API-t, ami ezt elősegíti
    - A Scanner API a beviteli adatok beolvasását teszi lehetővé, például billentyűzetről vagy fájlból, majd feldarabolja az inputot
    - A Formatting Api olvashatóvá teszi azt számunkra a megjelenítés formázásával
96. Mi a 3 standard stream a Javaban? Melyik mire való?
    - Standard input stream: szöveget olvas stdiről, azaz a program bemenetét olvassa be, például billentyűzetről vagy fájlból
    - Standard output stream: szöveget ír ki stdora, azaz a program kimenetét írja ki, például képernyőre vagy fájlba
    - Standard error stream: a program hibáját és hibaüzeneteit írjuk le vele
97. Mi a data stream?
    - Bináris I/O műveleteket biztosít a primitív értékekhez
    - Alapvető adattípusokat és objektumokat tud kezelni
    - Segítségével az adatokat bináris formában lehet írni és olvasni
98. Mi az object stream?
    - Az összetett típusainkank biztosítja az I/O műveleteket
99. Mi az a buffered stream?
    - Segít javítani az adatok írásának és olvasásának hatékonyságát
    - Az adatok egy bufferbe olvassák be vagy írják ki
    - A bufferből végzik az olvasásokat és írásokat

100. Javadoc eszköz használata esetén a fő leírást hova írja? Milyen elemekhez adhat meg dokumentációt?
    - A fő leírást a metódusok, modulok, csomagok, stb. elé adjuk meg
    - Csak egy dokumentációnk lehet
101. Mire való a Junit?
    - Egy olyan unit tesztelési framework Javahoz, ami annyit jelent, hogy apróbb részletekben teszteljük a kódot egy várt bemenettel és kimenettel
102. Solroljon fel a Junit eszközben használatos annotációkból 5-öt és magyarázza el mire valók!
    - @Test – az alapértelmezett teszt esetet kicseréli az általunk megadott teszt esetre
    - @Before – akkor adjuk meg, ha a tesztünk előtt akarunk valamit lefuttatni
    - @BeforeClass – az összes teszt eset előtt fut le ez a rséz
    - @After – a tesztünk után lefuttatandó részhez adjuk meg
    - @AfterClass – az összes teszt eset lefuttatása után fut le ez a rész
103. A Junit eszköz assertionjai mire valók? Soroljon fel belőlük 10-et és magyarázza őket!
    - A teszthez nagyon hasznos metódusok, azt ellenőrzik, hogy helyes választ kapunk-e
    - Csak akkor rögzíti a válaszokat, ha hibás választ kapunk
    - assertEqueals(bool exc, bool act) – két értéket hasonlít össze
    - assertTrue(bool c) – ellenőrzi, hogy igaz-e a feltételünk
    - assertFalse(bool c) – ellenőrzi, hogy hamis-e a feltételünk
    - assertNull(object o) – ellenőrzi, hogy a feltételünk NULL-e
    - assertNotNull(object o) – ellenőrzi, hogy a feltételünk nem NULL-e
    - assertSame(object1, object 2) – ellenőrzi, hogy a feltételeink azonosak-e
    - assertNotSame(object1, object 2) – ellenőrzi, hogy a feltételeink nem azonosak-e
    - assertArrayEqueals(arr1, arr2) – ellenőrzi, hogy a két tömb azonos-e
    - assertThat(T t, M m) – ellenőrzi, hogy a t eleget tesz-e az m-nek
    - fail() – elbuk egy tesztet üzenet nélkül
104. A kollekciók aggregáló műveletei esetén a pipelinenak milyen részei vannak? Melyik mire való?
    - source – lehet kollekció, array vagy I/O
    - intermediate operators – ezek a filterek, amelyek új stringet generálnak
    - terminal operators – nem stream beli eredményt kapunk vissza
105. Hogyan működik a reduce művelet a kollekciók aggregáló műveletei esetén?
    - Mindig egy új értéket ad vissza, értékek megadása után egy lambda funkcióval tudjuk megadni, hogy mi legyen a szabályunk

106. Hogyan működik a collect a kollekciók aggregáló műveletei esetén?
    - Módosít egy már létező értéket
107. Mutassa be a kollekciók aggregáló műveleteiből a groupingBy és a reducing műveleteket!
    - groupingBy – egy mapet ad vissza, ami egy lambda érték alapján szűri az értékeket
    - reducing – egyetlen eredményt generál több értékben 3 feltétel alapján
108. A JAR eszköz mire való, milyen műveleteket lehet vele elvégezni?
    - Több fájlt egybe csomagol, hogy egyetlen futtatható programunk lehessen
109. A JAR fájl mainfestjét mutassa be!
    - A manifest fájl metaadatokat tartalmaz
    - Ezt érjük el először, e nélkül nem fut le a program
    - Csak egy lehet belőle
110. Mi a Java modul?
    - Külön csomagolt java packagek, amik modulárisan beépíthetők
    - Igényelhetnek további modulokat a futtatáshoz
111. A Java modul module-info.java állományában mit jelentenek az exports, exports … to, requires, uses direktívák?
    - exports – a modul csomagjainak a public funkciót és paramétereit írja le, hogy hogyan érhetők el
    - exports … to – vesszőkkel elválasztva tudjuk megadni azt, hogy mely csomagokat exportáljuk
    - requires – definiálja, hogy milyen másik moduloktól függ a modulunk működése
    - uses – a szükséges absztrakt osztályokat sorolja fel
112. Mi az a Project Lombok?
    - Egy Java könyvtár, ami egy IDE kiegészítőként működik, rengeteg dolgot automatizál
113. Project Lombokkal hogyan ad meg gettert, settert?
    - Annotációval - @Getter, @Setter
114. Project Lombokkal hogyan ad meg toStringet?
    - A lombok.ToString importálása után a @ToString annotációval a class előtt
115. Project Lombokkal hogyan ad meg equalst és HashCodeot?
    - lombok.EqualsAndHashCode importálása után @EqualsAndHashCode annotációval