Java三大特性：

**封装**

1. 封装就是将类的信息隐藏在类内部，不允许外部程序直接访问，而是通过该类的方法实现对隐藏信息的操作和访问。

2. 封装是怎么实现的呢？

a. 需要修改属性的访问控制符（修改为private）；

b. 创建getter/setter方法（用于属性的读写）；

c. 在getter/setter方法中加入属性控制语句（用于判断属性值的合法性）;

public class Student{

private float score;

public void setScore(float score){

this.score = score;

}

public float getScore(){

return score;

}

}

-----------------------------------------------------------------------------------------

**继承**

继承是类与类的一种关系，比较像集合中的从属于关系。比如说，狗属于动物。就可以看成狗类继承了动物类，那么狗类就是动物类的子类（派生类），动物类就是狗类的父类（基类）。在Java中是单继承的，也就是说一个子类只有一个父类。

父类：动物类

public class Animal{

public int age;

public String name;

public void eat(){

System.out.println("动物具有吃东西的本领！");

}

}

//子类：狗类

public class Dog extends Animal {

}

---------------------------------------------------------------

**多态**

多态指的是对象的多种形态。多态有两种：引用多态和方法多态。继承是多态的实现基础。

1.引用多态

父类的引用可以指向本类的对象；父类的引用可以指向子类的对象。

public class Animal{

public int age;

public String name;

public void eat(){

System.out.println("动物具有吃东西的本领！");

}

}

//子类：狗类

public class Dog extends Animal {

}

//测试类

public class Test{

public static void main(String[] args) {

//父类的引用可以指向本类的对象

Animal ani1 = new Animal();

//父类的引用可以指向子类的对象

Animal ani2 = new Dog();

}

}

2. 方法多态

创建父类对象时，调用的方法为父类方法；

创建子类对象时，调用的方法是子类重写的方法或继承自父类的方法；

//父类：动物类

2 public class Animal{

3 public int age;

4 public String name;

5 public void eat(){

6 System.out.println("动物具有吃东西的本领！");

7 }

8 }

9 //子类：狗类

10 public class Dog extends Animal {

11 public void eat(){

12 System.out.println("狗是吃肉的。")；

13 }

14 }

15 //测试类

16 public class Test{

17 public static void main(String[] args) {

18 //父类的引用可以指向本类的对象

19 Animal ani1 = new Animal();

20 //父类的引用可以指向子类的对象

21 Animal ani2 = new Dog();

22 //输出动物具有吃的本领

23 ani1.eat();

24 //输出狗是吃肉的

25 ani2.eat();

26 }

27 }

-----------------------------------------------------------

**继承是什么关键字。**

继承可以使用 extends 和 implements 这两个关键字来实现继承，而且所有的类都是继承于 java.lang.Object，当一个类没有继承的两个关键字，则默认继承object（这个类在 java.lang 包中，所以不需要 import ）祖先类。

-------------------------------------------------------------------

**实现是什么关键字。**

**什么是接口。**

接口（英文：Interface），在JAVA编程语言中是一个抽象类型，是抽象方法的集合，接口通常以interface来声明。一个类通过继承接口的方式，从而来继承接口的抽象方法。

接口并不是类，编写接口的方式和类很相似，但是它们属于不同的概念。类描述对象的属性和方法。接口则包含类要实现的方法。

除非实现接口的类是抽象类，否则该类要定义接口中的所有方法。

-------------------------------------------------------------------------------

**接口与抽象类的区别。**

相同点

（1）都不能被实例化 （2）接口的实现类或抽象类的子类都只有实现了接口或抽象类中的方法后才能实例化。

不同点

（1）接口只有定义，不能有方法的实现，java 1.8中可以定义default方法体，而抽象类可以有定义与实现，方法可在抽象类中实现。

（2）实现接口的关键字为implements，继承抽象类的关键字为extends。一个类可以实现多个接口，但一个类只能继承一个抽象类。所以，使用接口可以间接地实现多重继承。

（3）接口强调特定功能的实现，而抽象类强调所属关系。

（4）接口成员变量默认为public static final，必须赋初值，不能被修改；其所有的成员方法都是public、abstract的。抽象类中成员变量默认default，可在子类中被重新定义，也可被重新赋值；抽象方法被abstract修饰，不能被private、static、synchronized和native等修饰，必须以分号结尾，不带花括号。

-----------------------------------------------------------------------------------------------

**父类与子类的关系。**

父类】和【子类】，顾名思义，就是爸爸和儿子；但是有区别，儿子可以【继承】（extends）父亲的“遗产”，并且可以【引用】，【重写】（override），但是，还有区别，在【继承】，【抽象】（abstract）和【接口】（interface）中，儿子可以继承父亲的东西，但是必须要继承引用才可以，而且，父类不可以使用子类的东西，父亲不可以使用子类的方法和类，就是父亲只可以定义，不能够使用，比如，父亲可以帮你娶媳妇，但是不能够帮你使用，使用权必须是你的，否则就是非法的；（话糙理不糙，一本正经脸.jpg）

【父类】：定义子类们公共的或者单独可以继承的【属性】和【方法】，这属性和方法是一对冤家，属性是静，方法是动，属性是名词，不用操作，拿来就赋予；方法是动词，必须操作；

-----------------------------------------------------------------------------------------------

你说一下构造方法（函数）。

前端是怎么发信息到后端的。

ajax会吗。

一天能写多少行代码：200行左右吧。

数据库：增删改查的SQL文，

用的哪家数据库：mysql。

你知道数据库的“事务”（トランザクション）吗。（不知道就说不是很清楚）

用的什么框架：myBatis。

式样书部分：

详细式样书写过吗：写过。（基本式样书没写过）

测试式样书写过吗：写过。

写详细设计书时要注意什么：要基于基本设计书。

写测试式样书时要注意什么：要基于详细设计书。

测试部分：

一天能写多少个case：20个左右。

用的什么工具：junit

测试式样样书写过吗：写过。

项目平常是怎么传达和分配任务的：用Redmine和邮件。（redmine是一个项目管理工具，项目进度和任务分配等都在这上面）

项目管理用什么软件：git。