23. Методът toString е задължителен за всеки един обект и описва как даденият обект ще бъде използван в текстов контекст (в текстов контекст методът toString се извиква автоматично).

24. Трябва да бъде static, защото е необходимо да бъде глобален и валиден в рамките на цялата програма.

25. Трябва да има или catch, или finally блок, само try не е валиден синтаксис.

26. Когато не искаме класът да се инстанцира отвън. Типичен пример е шаблонът за дизайн „Singleton“.

27. Използваме break за да прекъснем изпълнението на текущия цикъл или switch конструкция.

28. Да, чрез ключовата дума implements.

29. Byte code е компилираният Java код, който се изпълнява от Java Virtual Machine на дадена платформа. Байт кодът не е машинен код, но се превръща в такъв от виртуалната машина в процеса на работа.

30. Сравняваме Strings с метода equals, защото символните низове в Java са референтни типове и ако използваме „==“, то ние ще сравним референциите към низовете, а не самите тях.