1. **Где хранится объект?**

В куче (Heap).

1. **Когда удаляется объект?**

Объекты автоматически удаляются сборщиком мусора, когда он обнаруживает, что на них нет ссылки.

1. **Когда удаляется метод из стека?**

После полного выполнения метода, он удаляется из стека, и сменяется следующим в очереди.

1. **Где хранятся примитивные переменные метода? примитивные переменные объекта**

Локальные переменные хранятся в стеке. Переменные экземпляра и статические переменные хранятся в куче.

1. **Что работает быстрее куча или стек?**

Стек

1. **Как передается примитив в метод? как передается ссылочный тип в метод**

Если методу передается аргумент примитивного типа, то происходит передача по значению.

Объекты класса передаются по ссылке. Это значит, что изменения, сделанные в теле метода будут изменять также значения объекта.

1. **Что такое autoboxing и unboxing?**

Autoboxing - это автоматическая инкапсуляция примитивного типа в эквивалентную ему класс-обёртку.

Unboxing - это преобразование класса-обёртки в соответствующий ему примитивный тип.

1. **почему не стоить сравнивать через ==**

Если оба операнда являются экземплярами объектных типов, то данный оператор просто проверяет равенство ссылок, а не сравнивает внутреннее содержимое объектов.