Теоретическое задание по первой части курса JC.

После каждого вопроса должен быть пункт с ответом и источником (пример - первые 2 вопроса).

Источник выбираете не первый попавшийся, а тот где на ваш взгляд наиболее понятная и полная информация.

Считаются как сайты, так и книги с рабочей тетрадью.

1. Что такое технология Java?

**Ответ.** Java является одновременно языком программирования и платформой. Технология Java это комплекс технологий, состоящий из высокоуровневого строго типизированного объектно-ориентированного языка программирования, компилятора в байт код, виртуальной машины (интерпретатора в машинный код). Технология Java позволяет один код использовать на любом устройстве для которого существует виртуальная машина Java.

**Источник.** <https://www.ibm.com/developerworks/ru/java/newto/>

1. Что такое JVM?

**Ответ.** Java Virtual Machine (Виртуальная машина Java). Основная часть исполняющей системы Java. JVM интерпретирует и выполняет байт код ранее скомпилированный из исходного кода программы.

**Источник.** <https://ru.wikipedia.org/wiki/Java_Virtual_Machine>

1. Что такое JDK?

**Ответ.** Java Development Kit (комплект разработки Java). Бесплатно распространяемый комплект разработчика приложений на языке Java включающий в себя компилятор (javac), стандартные библиотеки классов, примеры, документацию, различные утилиты и исполнительную систему JRE.

**Источник.** Лекция 1.

1. Что такое JRE?

**Ответ.** Java Runtime Environment (исполняющая система Java). Минимальная реализация виртуальной машины, необходимая для исполнения Java-приложений. Состоит из JVM и библиотек.

**Источник.** Лекция 1.

1. Перечислите группы примитивных типов данных, состав каждой группы и их размерность (в байтах).

**Ответ.** Целочисленные: byte (1), short (2), int (4), long (8).

Вещественные float (4), double (8).

Символьные char (2).

Логические boolean (true, false).

**Источник.** Лекция 2.

1. Какими литералами можно инициализировать символьную переменную?

**Ответ.** Символьную переменную можно инициализировать двумя одиночными кавычками, пустыми или содержащими один любой символьный, цифровой или непечатный символ, или юникс представление любого из них.

**Источник.** Лекция 2.

1. Какие есть виды переменных?

**Ответ.**

**Источник.**

1. В какой области памяти хранятся локальные переменные?

**Ответ.**

**Источник.**

1. В какой области памяти хранятся аргументы метода?

**Ответ.**

**Источник.**

1. В какой области памяти хранятся объекты?

**Ответ.**

**Источник.**

1. В какой области памяти хранятся ссылки на объекты?

**Ответ.**

**Источник.**

1. В какой области памяти хранятся массивы?

**Ответ.**

**Источник.**

1. Дайте определение массива.

**Ответ.**

**Источник.**

1. Назовите 3 этапа создания массива. Какие действия выполняет JVM на каждом этапе?

**Ответ.**

**Источник.**

1. Приведите различные способы инициализации массива.

**Ответ.**

**Источник.**

1. Что собой представляет двумерный массив? Многомерный массив?

**Ответ.**

**Источник.**

1. Какая структура у java-файла (внутренности класса не указывать)?

Какие из элементов структуры являются обязательными?

**Ответ.**

**Источник.**

1. Для чего предназначены пакеты? Как выглядит полное имя класса?

**Ответ.**

**Источник.**

1. Для чего предназначен оператор import?

**Ответ.**

**Источник.**

1. Может ли в классе быть два и более метода main()?

**Ответ.**

**Источник.**

1. Какие есть виды комментариев?

**Ответ.**

**Источник.**

1. Какие уровни доступа есть у класса на верхнем уровне, т.е. у внешнего класса?

**Ответ.**

**Источник.**

1. Что является членами класса?

**Ответ.**

**Источник.**

1. Что еще можно определить в классе кроме членов?

**Ответ.**

**Источник.**

1. Какие уровни доступа есть у членов класса?

**Ответ.**

**Источник.**

1. Какие модификаторы необходимы для определения константы:

1. Класса,

2. экземпляра класса?

**Ответ.**

**Источник.**

1. Может ли класс не иметь ни одного конструктора? Почему?

**Ответ.**

**Источник.**

1. Перечислите отличия конструктора от метода.

**Ответ.**

**Источник.**

1. Как и в каком месте можно вызвать из одного конструктора другой конструктор этого же класса?

**Ответ.**

**Источник.**

1. Как и в каком месте можно вызвать конструктор суперкласса?

**Ответ.**

**Источник.**

1. Что делает компилятор, если в конструкторе нет вызова другого конструктора или конструктора суперкласса?

**Ответ.**

**Источник.**

1. Можно ли одновременно использовать конструкции this() и super() в одном и том же конструкторе?

Обоснуйте ответ.

**Ответ.**

**Источник.**

1. Может ли быть приватный уровень доступа у конструктора? Если да, то для каких целей он необходим?

**Ответ.**

**Источник.**

1. Можно ли наследовать конструктор?

Если да, то приведите примеры.

**Ответ.**

**Источник.**

1. Какие модификаторы может иметь конструктор?
2. Какой тип возвращаемого конструктором значения?
3. Перечислите случаи, когда используется статический блок?

В каких случаях можно обойтись без него. Если можно, то каким образом?

1. Перечислите случаи, когда используется логический блок?

В каких случаях можно обойтись без него. Если можно, то каким образом?

1. Что входит в сигнатуру метода?
2. Что значит ключевое слово native?
3. К каким данным можно обратиться в статическом методе?
4. Почему нельзя объявить статическое поле внутри метода?
5. Перечислите, какой код в классе можно выполнить до создания объекта.
6. Для чего предназначен метод toString()?

В каких случаях он вызывается?

1. Как реализован метод toString() в классе Object?
2. Для чего предназначен метод equals()?

В каких случаях он вызывается?

1. Как реализован метод equals() в классе Object?
2. В чем различие между методом equals() и операции ==?

В каких случаях применение метода equals() и операции == эквивалентно?

1. Что такое garbage collection?
2. Для чего предназначен метод finalize()?
3. Для чего предназначены оболочечные классы?
4. Что такое autoboxing и unboxing?
5. Какой класс является родительским для всех классов?
6. Какой класс является родительским для всех перечислений?
7. Какой интерфейс является родительским для всех интерфейсов?
8. Для каких целей необходим интерфейс, в котором не объявлено ни одного метода?
9. Можно ли переопределить метод в том же самом классе? Можно ли его перегрузить в этом классе?
10. Можно ли переопределить метод в подклассе? Можно ли его перегрузить в подклассе?
11. Можно ли переопределить статический метод? Поясните ответ.
12. Как запретить переопределение метода в подклассе? Назовите 2 способа.
13. С помощью какого механизма реализуется полиморфизм в Java?
14. В чем заключается отличие сравнения принадлежности к классу через операцию instanceof и метод getClass()?
15. Могут ли в интерфейсе быть поля?
16. Можно ли в интерфейсе

1. объявить метод с пакетным уровнем доступа?

2. объявить конструктор?

3. определить конструктор?

1. Можно ли в интерфейсе объявить статический метод? Поясните ответ.
2. Можно ли создать экземпляр класса, у которого есть абстрактный метод? Если да, то зачем?
3. Должен ли иметь абстрактный класс хотя бы один абстрактный метод? Если нет, то зачем объявлять такой класс абстрактным?
4. Можно ли объявить метод одновременно финальным и абстрактным? Поясните ответ.
5. На какие две группы разделяются классы, объявленные внутри другого класса?
6. Для каких целей они используются?
7. Какие уровни доступа применяются к таким классам?
8. Какие существуют варианты внутренних классов?
9. Можно ли из вложенного класса обратиться к членам внешнего класса?
10. Можно ли из внутреннего класса обратиться к экземпляру внешнего класса?
11. Можно ли определить экземпляр вложенного класса, не определяя экземпляры внешнего класса?
12. Какие существуют варианты внутренних интерфейсов?
13. Что представляют собой элементы перечисления?
14. Как образуются имена вложенных и внутренних .class-файлов после компиляции?

Приведите примеры.

1. В какой версии Java появились параметризованные типы?
2. Какие типы данных запрещены в качестве параметров классов?
3. Почему нельзя создать generic-поле?

Почему статический метод не может иметь generic-параметр?