6 – Coesão: refere-se ao princípio de responsabilidade única. Uma classe uma classe não deve assumir responsabilidades que não são suas.

Acoplamento: refere-se a dependência que uma classe tem com outra.

7 – o “==” é um operador booleano que compara se os objetos são idênticos, ou seja, ocupam a mesma posição de memória. O equals() é um método que compara apenas o conteúdo dos objetos.

8 – Sobreposição: Permite que o método seja reescrito com a mesma assinatura da sua classe pai, com um comportamento diferente.

Sobrecarga: Reescrita do método na mesma classe, porém com argumentos diferentes.

9 – A classe abstrata pode conter métodos completos ou incompletos, enquanto a interface possui apenas a assinatura dos métodos. Uma classe pode implementar várias interfaces, mas só pode herdar apenas de uma classe abstrata.

10 – Checked Exceptions: Causadas normalmente por indisponibilidade ou inexistência do recurso

Unchecked Exceptions: Causadas geralmente por erros de implementação (podem ser corrigidas programaticamente).

Errors: Situações incomuns que não são causadas por erro de implementação

11 – Na herança, a classe filha têm os mesmos atributos da classe pai e pode possuir atributos distintos. Na composição, uma determinada classe está contida em outra classe.