ИСКЛЮЧЕНИЯ

1. Что такое исключение.
2. Иерархия исключений.
3. От каких классов Throwable и его подклассов нельзя наследоваться?
4. Какое назначение класса Throwable? Методы класса Throwable

1. Чем отличаются исключения от обычных классов?
2. Как создать/бросить/поймать исключение.
3. Может ли main выбросить исключение?
4. Зачем создавать свой класс и наследовать его от Exception?
5. В чем разница между checked и unchecked исключениями.
6. Можно ли обработать непроверяемые исключения?
7. Можно ли в условии throws указать непроверяемое исключение?
8. Что такое стектрейс. Какую информацию из него можно получить?
9. Какую информацию можно получить из StackTraceElement?
10. Можно ли после try написать несколько catch? Правило.
11. Можно ли в одном блоке catch обработать несколько исключений?
12. блок finaly.
13. 4 случая когда не выполнится finally
14. Будет ли выполнен finally при Error?
15. Можно ли так написать try { throw new Object(); } ?
16. Конструкция try-catch-with-resource.
17. Что такое ресурс в конструкции try-with-resources?
18. Try с ресурсами: что если исключение вылетело сначала в try, а потом в close в конструкции try-with-recources? Какое исключение вылетит? Что будет с другим?
19. Когда происходит закрытие ресурсов в try-with-recources?
20. 2 исключения, 1 в try, другое при закрытии ресурсов. Какое увидим?
21. 2 return, 1 в try, другой в finally. Какой не выполнится?
22. 2 исключения, одно в try, другое в finally. Какое увидим?
23. Что такое подавленные исключения? Как достать подавленное исключение?
24. Что такое ошибка, а что такое исключительная ситуация?
25. Нужно ли ловить Error?

ЛОГИРОВАНИЕ

34. Что такое логгирование и для чего используется.

35. Какие есть уровни логирования и для чего они нужны?

36. Чем отличаются FINE FINER FINEST?

38. Сообщения каких уровней мы увидим, задав уровень INFO?

39. Обязательно ли передавать в метод getLogger() имя класса? Почему так принято?