程序的基本功能是处理数据,程序中需要使用变量来接收并表示数据。

程序中的变量必须先定义之后才能使用。

定义变量包括定义变量的"类型"以及变量的"名字"。

例如: int a; Student s;

程序中的变量分为实例变量和局部变量。

1)实例变量(又称属性、全局变量、成员变量)

位置:

直接定义在类中,属于类中的一种成员(成员变量/成员方法)。

例如:

public class Student{

public String name;

}

作用范围:

是指变量定义之后,都在哪些地方可以被访问到。

由于实例变量是直接定义在类中的,所以在定义的时候可以使用修饰符进行修饰。

局部变量

位置:

定义在方法的代码块中或者方法的参数列表中

例如:a b c d四个都是局部变量

public void test(int a){

int b;

{

int c;

}

if(true){

int d;

}

}

作用范围:

如果是定义在方法的参数列表中,那么在当前方法的任何位置都可以访问该局部变量

赋值操作符：= 例如: int x=0,i=1,j=1;

\*= 例如: a\*=b 等价于 a=a\*b

/= 例如: a/=b 等价于 a=a/b;

%= 例如: a%=b 等价于 a=a%b;

+= 例如: a+=b 等价于 a=a+b;

-= 例如: a-=b 等价于 a=a-b;

其他的都是类似情况