java中的操作符(operator)  
1)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  
  
a+=1; a++  
特殊情况:i++ 和 ++i  
i++表示先使用i的值,然后再让i自增1。  
++i表示先让i的值自增1,然后再使用i的值。  
例如:  
int a = 1;  
System.out.println(a++);//1  
System.out.println(a);//2  
---------------------------------  
int b = 1;  
System.out.println(++b);//2  
System.out.println(b);//2  
  
  
类似的i-- 和 --i也是一样的区别  
  
  
  
2)比较操作符  
>   :   大于  
>=  :   大于等于  
<   :   小于  
<=  :   小于等于  
  
注意:以上操作符只适用于整数类型和浮点数类型；  
  
int a=1,b=1;  
double d=1.0;  
System.out.println(a>b);//false  
System.out.println(a<b);//false  
System.out.println(a>=d);//true  
System.out.println(a<=b);//true  
  
instanceof: 判断一个引用类型变量所指向的对象是不是属于某个类型。  
Student s = new Student();  
System.out.println(s instanceof Object);//true  
System.out.println(s instanceof Student);//true  
//编译报错,因为Student类型和String没有任何子父类关系  
System.out.println(s instanceof String);  
  
注意:最终判断的是s所指向对象的类型是不是属于某类型,而不是判断变量s的类型是不是属于某个类型.  
例如:  
Object o = new Student();  
变量o的类型是Object,但是o指向的对象类是Studnet.可以这样写的原因是因为Object是Studnet的父类.这是java的高级特性"多态"的一种表现方式。  
  
  
    3)相等操作符                       
==  :   判断俩个数据 是否 等于  
!=  :   判断俩个数据 是否 不等于  
  
既可以应用在基本类型的比较，也可以应用在引用类型的比较  
  
a.基本类型：  
int a=1,b=1;   
float c=1.0f;  
double d=1.0;  
  
//比较的是俩个基本类型数据的值是否相等  
System.out.println(a==b);        //输出true;  
System.out.println(a==c);        //输出true;  
System.out.println(a==d);        //输出true;  
System.out.println(c==d);        //输出true;  
  
b.引用类型：  
这两个引用变量必须都引用同一个对象，结果才为true.  
Student s1 = new Student("zs",25,100);  
Student s2 = new Student("zs",25,100);  
//s1中存储的对象内存地址赋给变量s3  
Student s3 = s1;  
  
//比较俩个引用所指向对象的堆区内存地址是否一样  
//俩个对象的内存地址一样相比较才会是true  
System.out.println(s1 == s2);    //输出false;  
System.out.println(s1 == s3);    //输出true;