يمكن تعريف كوتلن Kotlin بأنها لغةٌ من لغات البرمجة المفتوحة المصدر، كما أنها لغة برمجةٍ ثابتة جاء بها مصمم لغة Java IDE المعروف باسم JetBrain، ويمكن الاعتماد عليها في العملِ على JVM، وقد أصبحت لغةً من أهم لغات البرمجة بعد أن اعتُمِدت كلغةٍ رئيسيةٍ في برمجة الروبوتات من قِبل شركة جوجل Kotlin في عام 2017. وتنفرد عن سائر لغات البرمجة بأنها جامعةٌ لنوعين من لغات البرمجة؛ وهما البرمجة الشيئية (object-oriented programming)

والميزات الوظيفية التي تتمتع بها الأنظمة الأساسية.

انواع المتغيرات

المتغيرات في لغة البرمجة كوتلن قد تكون عددية او نصية او تعبيرية وهذا جدول يوضح المسمى والرمز البرمجي :

نوع المتغير الرمز حجم – البت

بايت byte 8

عدد قصير short 16

عدد صحيح int 32

عدد كبير long 64

عدد عشري float 32

عدد مضاعف double 64

النص string –

تعبيري boolean –

عام var –

حرف char –

تحديد نوع المتغير

يمكن لنا تحديد نوع المتغير بالطريقة التالية

var num:Int عدد صحيح

var num:Short عدد قصير

var num:Long عدد كبير

var num:Float عدد عشري

var num:Double عدد مضاعف

var name:String متغير نصي

var b:Boolean متغير تعبيري

var c:Char متغير حرفي

العمليات في كوتلن

العمليات

في لغات البرمجة نحتاج الى الكثير من طرق الربط بين البيانات وايضا لحساب المدخلات ، ولذلك اصبح وجود العمليات الرياضية المستخدمة في علم الحساب مهمة في لغات البرمجة ، وسوف نتعرف في هذا الدرس على العمليات التي تساعدنا على التعامل البرمجي بين اكثر من متغير ، وهذا جدول يبين العمليات والصيغ المستخدمة في لغة البرمجة

الصيغة العملية

+ الجمع

– الطرح

\* الضرب

/ القسمة

٪ باقي القسمة

++ اضافة واحد لقيمة

=+ اضافة ومساواة

=- طرح ومساوة

=\* ضرب ومساواة

=/ قسمة ومساواة

– – طرح واحد من قيمة

القسمة :

سوف نوضح لك كيف تقوم بإجراء القسمة بين عددين تم تعريفهم مسبقا ومن نوع واحد :

هنا سوف نعرف عددين من انواع الاعداد الصحيحة

var a = 10

var b = 2

print(a / b) // result 5

لاحظ اننا وضعنا صيغة القسمة / بين المتغيرين وسوف تكون نتيجة القسمة 5