27.10.2018 Kypc Java

Kypc Java



Карта квестов Список лекций CS50 Android

Создаем переменные по-разному

Java Syntax 2 уровень, 5 лекция

ОТКРЫТА

- Привет, дружище. Я сберёг для тебя копию контракта, если что. Этот подлый скряга Риша пребывает в счастливом неведении. Видел бы ты цифры в моем контракте. Xe-xe.
- Молодец, Диего. Я думаю, ты научишь меня реально полезным вещам.
- Конечно, Амиго. В большом мире слишком много глупцов, которые хотят разбогатеть, ничего не делая. Но ещё больше глупцов, которые работают бесплатно.
- Давай лучше займёмся учёбой. Сейчас я научу тебя создавать кучу переменных разными способами:

Пример	Пояснение
<pre>1 String s1 = new String(); 2 String s2 = "";</pre>	Создание двух идентичных пустых строк.
1 int a;	Создание переменной типа int ;
1 int a = 5;	Создание переменной типа int, установка её значения равным 5
1 int a = 5, b = 6;	Создание переменной а типа int, установка ей значения 5 Создание переменной b типа int, установка ей значения 6
1 int a = 5, b = a + 1;	Создание переменной а типа int , установка

27.10.2018 Kypc Java

7.10.2016	Kype Java
	ей значения 5 Создание переменной b типа int, установка ей значения 6
1 Date date = new Date();	Создание объекта типа «Дата». В каждый объект типа «дата» после создания заносится текущее время и дата.
1 boolean isTrue = true;	Переменная логического типа инициализируется значением true (истина)
1 boolean isLess = (5 > 6);	В переменную isless заносится значение false (ложь). Других значений тип boolean не принимает.

- Круто, Диего! Ты всегда так просто объясняешь.
- Хе-хе! Спасибо, Амиго.
- Кстати, у меня для тебя еще пара задачек. Как они тебе, кстати?
- Не сложные, но некоторые обхохочешься.

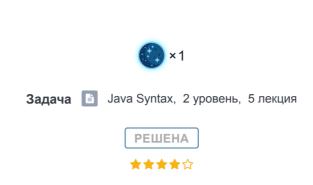


Самое нужное число

Представьте, что вам зачем-то нужно некое конкретное число, и пока вы его не получите, ничего хорошего не произойдет (или произойдет что-то нехорошее). Представили? Вжились в образ? Ну а теперь давайте решим интересную задачку: есть некий код. В нём нужно закомментировать максимальное количество строк так, чтобы на экран вывелось число 19.

Открыть

27.10.2018 Kypc Java



Великолепная восьмерка

То, с какой лёгкостью коты захватили интернет, показывает, что мы знаем об этих миловидных комках шерсти далеко не всё. Очевидно только, что людям без них хуже, чем с ними. Давайте сделаем мир лучше: создадим 10 переменных типа Cat и ещё 8 объектов типа Cat. Кстати, никому котёнок не нужен?

Открыть



Питомцам нужны люди

«Ты навсегда в ответе за всех, кого приручил», — говорил Экзюпери устами Лиса, приятеля Маленького Принца. Давайте наведем порядок в нашей программе, и не оставим ни одно животное без присмотра человека. Итак, создаем кошку, собаку и рыбку. И еще женщину. А потом назначаем её хозяйкой рыбки, собаки и кошки. Думаем, ей это понравится!

Открыть

< Предыдущая

