

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. Хе-хе.
- 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. |
| <pre>1 int a;</pre> | Создание переменной типа <code>int</code> ; |
| <pre>1 int a = 5;</pre> | Создание переменной типа <code>int</code> , установка её значения равным <code>5</code> |
| <pre>1 int a = 5, b = 6;</pre> | Создание переменной <code>a</code> типа <code>int</code> , установка ей значения <code>5</code> Создание переменной <code>b</code> типа <code>int</code> , установка ей значения <code>6</code> |
| <pre>1 int a = 5, b = a + 1;</pre> | Создание переменной <code>a</code> типа <code>int</code> , установка |

| | |
|---|--|
| | ей значения 5 Создание переменной b типа int , установка ей значения 6 |
| <pre>1 Date date = new Date();</pre> | Создание объекта типа «Дата». В каждый объект типа «дата» после создания заносится текущее время и дата. |
| <pre>1 boolean isTrue = true;</pre> | Переменная логического типа инициализируется значением true (истина) |
| <pre>1 boolean isLess = (5 > 6);</pre> | 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.



Задача  Java Syntax, 2 уровень, 5 лекция

РЕШЕНА



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



Задача  Java Syntax, 2 уровень, 5 лекция

РЕШЕНА



Великолепная восьмерка

То, с какой лёгкостью коты захватили интернет, показывает, что мы знаем об этих милотидных 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



Задача  Java Syntax, 2 уровень, 5 лекция

РЕШЕНА



Питомцам нужны люди

«Ты навсегда в ответе за всех, кого приручил», — говорил Экзюпери устами Лиса, друга 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

