Kypc Java



Карта квестов Список лекций CS50 Android

Знакомство с типами int и String

Java Syntax 1 уровень, 4 лекция

ОТКРЫТА

- Привет, Амиго.
- Здравствуйте, Эллеонора Керри.
- Называй меня просто Элли, а то звучит как-то слишком официально.
- ОК, Элли.
- Я думаю, что с моей помощью ты быстро станешь одним из лучших. У меня большой опыт в обучении новичков. Слушай меня, и дело пойдёт как по маслу. Итак, приступим.
- В **Java** есть два основных типа: **String** и **int**. В **String** мы храним строки/текст, а в int числа (целые). Чтобы объявить новую переменную, нужно написать её тип и имя. Это имя не должно быть именем другой переменной и/или функции.

Пример 1, код:	Описание
1 String s;	Объявлена новая переменная s, способная хранить текст/строку.
1 int i;	Объявлена новая переменная <u>і</u> , в которой можно хранить целые числа.

— При объявлении переменных в них сразу можно заносить их значения.

Пример 2, код:	Описание

1 String s = "Elly";	В переменной s хранится строка со значением "Elly".
1 int i = 5;	В переменной і хранится число 5.

— Для того, чтобы занести новое значение в переменную, используется знак "=". Его ещё называют **«оператором присваивания»**. Присваивание — это занесение в переменную значения, взятого из другой переменной или вычисленного на основе нескольких переменных.

Пример 3, код:	Описание
1 int a = 5;	В переменной а хранится значение 5.
1 int b = 6;	В переменной b хранится значение 6.
1 int c = a + b;	В переменной с хранится значение 11.

— При вычислении нового значения переменной может использоваться её старое значение.

Пример 4, код:	Описание
1 int a = 2;	Теперь а равно 2
1 int b = 3;	Теперь b равно 3
1 a = a + b;	Теперь а равно 5
1 b = b + 1;	Теперь b равно 4

— Строки можно объединять, используя знак плюс:

Пример 5, код:	Описание
	В переменной s3 содержится значение «МамаМылаРаму»

```
1 String s1 = "Мама";
2 String s2 = "Мыла";
3 String s3 = s1 + s2 + "Раму";
```

— Иногда удобно использовать строки, состоящие из одного или нескольких пробелов:

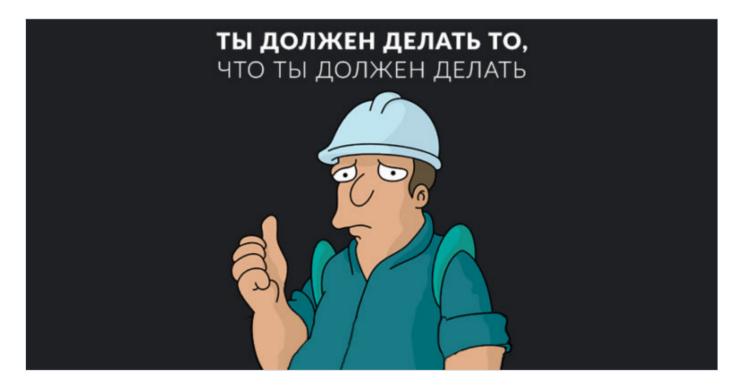
```
Пример 6, код:

1 String s1 = "Мой любимый фильм";
2 String s2 = "Дорога";
3 int roadNumber = 66;
4 String text = s1 + " " + s2 + " " + roadNumber;

Oписание

text содержит
«Мой любимый
фильм Дорога
66»
```

Сейчас мы рассмотрим, как выводить текст и значение переменных на экран:

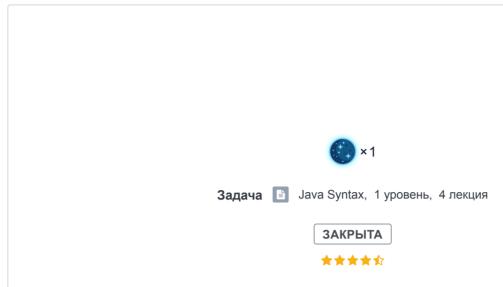


```
Пример 7, код:

1 System.out.println("Ты должен делать то, что должен");

2 System.out.println(s);
```

— Кстати, Диего просил передать тебе пару задачек:



Подойдет только 20

Многие программисты буквально помешаны на головоломках, всяких там кубиках Рубика, «переставь две спички и получи 100», башенках и прочих. Так уж устроены их мозги. Давайте тренироваться решать головоломки в программах. В этой — расставляем знаки плюс и минус так, чтобы значение переменной result равнялось 20.

Открыть



JavaRush. Learn once - use anywhere

Загадка: «Написана один раз, запускается везде». Ответ: Java-программа. Эта загадка правдива потому, что Java логична, и структура у неё правильная. Перефразируем этот лозунг для студентов: «изучи однократно, используй многократно!». Вот вам задачка на эту тему: напишите программу, которая 10 раз выводит на экран одну полезную фразу.

Открыть



Ну это... С новым годом!

Представляете, если вы не забросите учёбу и будете продолжать решать задачи и читать лекции, то следующий новый год, который наступит не раньше, чем через три месяца, вы сможете встретить уже настоящим программистом! Это — мечты. А пока — за работу. Убираем ненужные комментарии и выводим на экран поздравление с новым годом.





Вносим изменения в код

Редактировать чужой код порой сложнее, чем свой писать, уж поверьте опыту специалистов секретного центра JavaRush. Вот почему в нашем учебном плане есть задачки на исправление кода. Пока что открываем задачник, вчитываемся в простой код и вносим в него изменения так, чтобы переменная name приняла значение Amigo.

Открыть



Еще немного исправлений

В статьях типа «100500 советов как стать классным программистом» и им подобных почти всегда присутствует вариация на тему фразы «чужой код учит, как писать свой собственный». Программист редко работает один, так что это — чистая правда и без этого никуда. Приучаемся к командной работе, исправляем чужой код.

Открыть



Закомментируйте лишнее

Комментарии гораздо полезнее, чем кажутся на первый взгляд! В них можно спрятать сокровенные мысли, и ни один компилятор их не прочитает! Только коллега-программист. Так вот, в нашей программе есть какие-то лишние строки, которые мешают программе работать так, как надо. Исправьте ситуацию, закомментировав лишнее.

Открыть



Задача 🖹 Java Syntax, 1 уровень, 4 лекция

ЗАКРЫТА



Мне снова 15(!)

Перед вами чужой код. Он загадочен и неправилен. Но в ваших руках сосредоточена власть программиста, вы можете все поменять, и да поможет вам компилятор справиться с этой задачей. Что нужно сделать для того, чтобы вернуть хрупкое равновесие и мир? Просто внести изменения в программу так, чтобы переменная аде приняла значение 15.

Открыть

< Предыдущая

Следующая >



Комментарии (371)

популярные новые старые

Vitaly Morochenets

Введите текст комментария

Данил 1 уровень

воскресенье, 20:13

как мне это сделать?

Ответить





tomce26 3 уровень

15 октября, 17:14

. . .

eto povtorenije ochen kstati. ja nedelal copy/paste a specialno n raz nabiral chtob zapomnit

Ответить

