

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
<pre>1 String s;</pre>	Объявлена новая переменная <code>s</code> , способная хранить текст/строку.
<pre>1 int i;</pre>	Объявлена новая переменная <code>i</code> , 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 <code>s</code> хранится строка со значением <code>"Elly"</code> .
1 int i = 5;	В переменной <code>i</code> 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 <code>a</code> хранится значение 5.
1 int b = 6;	В переменной <code>b</code> хранится значение 6.
1 int c = a + b;	В переменной <code>c</code> хранится значение 11.

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

Пример 4, код:	Описание
1 int a = 2;	Теперь <code>a</code> равно 2
1 int b = 3;	Теперь <code>b</code> равно 3
1 a = a + b;	Теперь <code>a</code> равно 5
1 b = b + 1;	Теперь <code>b</code> равно 4

— Строки можно объединять, используя знак плюс:

Пример 5, код:	Описание
	В переменной <code>s3</code> содержится значение <code>«МамаМылаРаму»</code>

```

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:	Описание
<pre> 1 String s1 = "Мой любимый фильм"; 2 String s2 = "Дорога"; 3 int roadNumber = 66; 4 String text = s1 + " " + s2 + " " + roadNumber; </pre>	<p><code>text</code> содержит «Мой любимый фильм Дорога 66»</p>

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



	Пример 7, код:
1	<pre>1 System.out.println("Ты должен делать то, что должен");</pre>
2	<pre> 1 String s = "Ты должен делать то, что должен"; 2 System.out.println(s); </pre>

— Кстати, Диего просил передать тебе пару задачек:



Задача  Java Syntax, 1 уровень, 4 лекция

ЗАКРЫТА



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



Задача  Java Syntax, 1 уровень, 4 лекция

ЗАКРЫТА



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



Задача  Java Syntax, 1 уровень, 4 лекция

ЗАКРЫТА



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.

Открыть



Задача  Java Syntax, 1 уровень, 4 лекция

ЗАКРЫТА



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



Задача  Java Syntax, 1 уровень, 4 лекция

ЗАКРЫТА



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



Задача  Java Syntax, 1 уровень, 4 лекция

ЗАКРЫТА



Закомментируйте лишнее

Комментарии гораздо полезнее, чем кажутся на первый взгляд! В них можно спрятать сокровенные мысли, и ни один компилятор их не прочтает! 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 age 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 povtoreniye ochen kstati. ja nedelal copy/paste a specialno n raz nabiral chtob zapomnit

Ответить



VZone 3 уровень