1. 浮点型 = 符号位 + 指数位 + 尾数位
2. 尾数部分可能丢失，造成精度损失（小数都是近似值）。
3. Floa类型赋值时要加F在尾部声明为float常量；（默认小数是一个double类型）
4. Double类型特有的陷阱！！！double num=8.1/3.00;//8.1这时会被识别成一个8.000001这样的数，导致结果和预期不同。
5. 数据类型的自动转换，从低精度向高精度转换。（byte和short类型不能和char类型进行转换）这三种类型进行运算时会自动转换成int类型。

例如：char ->double

1. 当多种数据类型进行混合运算时，会将所有的数据转换成容量最大的那种数据类型
2. 不像c++的类型转换，可以直接将int类型的变量赋给char类型。当要把一个int类型的变量赋值给一个char类型的变量时要强制类型转换。