

# Java基础1 变量和类型

变量就是一个用来存储值的容器。变量作用在内存中，变量是可变的，计算机断电，变量就丢失，不工作。

变量 变量名称 = 变量值 (1)

## 变量命名规则

- 标识符由字母、数字、下划线“\_”、美元符号“\$”或者人民币符号“¥”组成，并且首字母不能是数字。
- 不能把关键字和保留字作为标识符。
- 标识符没有长度限制。
- 标识符对大小写敏感。

## 练习

```
package lessons;

/*
 * 这里介绍Java中变量和变量类型
 * byte (数字, 1 字节)
 * short (数字, 2字节)
 * int (数字, 4字节)
 * long (数字, 8字节)
 * float (单精度数字, 4字节)
 * double (双精度数字, 8字节)
 * char (一个字母, 2字节)
 * boolean (true or false, 1字节)
 */
public class MyClass {

    public static void main(String[] args) {
        // TODO Auto-generated method stub

        int my_byte = 10;
        short my_short_number = 20;
        int x = 3000;
        long y = 579083245;
        float my_float_number = (float)4.5;
        double my_PI = 3.1415926;
        char my_char = 'A';
        boolean is_true = false;

        System.out.println(my_byte);
        System.out.println(my_short_number);
        System.out.println(x);
        System.out.println(y);
        System.out.println(my_float_number);
        System.out.println(my_PI);
        System.out.println(my_char);
        System.out.println(is_true);
    }
}
```

```
}  
  
}
```

注:不同变量类型默认的字节存储。Java中小数默认是double类型,例如上面 (float) 4.5,如果你直接写4.5,会在4.5这个地方出红色波浪线,表示这个地方有错误。