

变量

► 什么是变量

- 变量指代内存中的一小块空间。

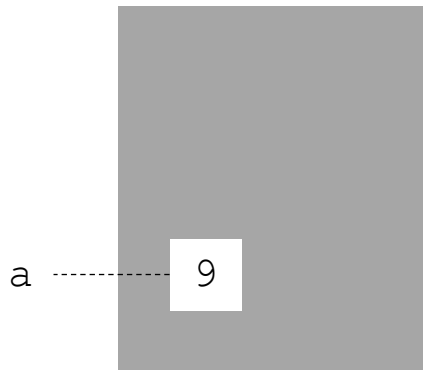
```
a;
```

- 数据类型用于指导计算机，该为这块内存分配多大的空间。

```
int a;
```

- 使用“=”为变量赋值，即将数据存入这块内存。

```
a = 9;
```



► 如何使用变量

■ 声明变量

```
int a;
```

■ 初始化变量

```
a = 10;
```

■ 使用变量

```
System.out.println(a);
```

```
a = 200;
```

1. 未声明的变量不能使用。
2. 未初始化的变量不能使用。
3. 存入的数据必须符合声明的类型。

► 变量的命名

■ 符合标识符规范：

标识符是包名、类名、方法名、变量名的统称。

■ 标识符命名规范：

1. 标识符可以由字母、数字、“_”、“\$”组成。
2. 标识符不能以数字开头。
3. 标识符不能是 Java 的关键字。

```
package com.nowcoder.part01;  
  
public class First {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hello World.");  
    }  
}
```

Thanks

