**المتغيرات والثوابت**

**المتغيرات**

وهي عبارة عن تمثيل لمساحة معينة في ذاكرة الكومبيوتر , وتستخدم لحفظ البيانات فيها وكما يدل الاسم فإن المتغيرات تتغير القيمة المخزونة فيها نتيجة العمليات التي قد تجرى عليها ويتم التصريح عن المتغيرات بواسطة الكلمة المفتاحية **var** كما يلي:

var counter = 10

var word = "Welcome"

في المثال السابق صرحنا عن متغير باسم counter مسبوق بالكلمة المفتاحية **var** والتي تستخدم للدلالة على أن المعرف counter هو عبارة عن متغير يخزن القيمة العددية 10 .وفي السطر الثاني صرحنا عن متغير هو word يحمل القيمة “Welcome” وهو في هذة الحالة متغير من نوع غير عددي يسمى String وتعني بالعربي سلسلة حروف وقد يتم التصريح عن المتغيرات مع تحديد نوع البيانات التي سيخزنها بالشكل التالي:

var counter:Int = 10

var word:String = "Welcome"

في هذا المثال أضفنا نوع البيانات المدخلة ففي السطر الاول حددنا نوع المتغير بانه عبارة عن قيمة صحيحة Int وهي اختصار للكلمة الانجليزية Integer والتي تعني عدد صحيح و اما في السطر الثاني فنوع المتغير في هذه الحالة هو سلسلة حروف String وليس من الضروري تخزين قيمة معينة في الوقت الذي يتم فيه التصريح عن متغير معين فيمكن تأجيل ذلك إلى وقت أخر وذلك بالشكل التالي

var counter:Int

var word:String

ولكن في هذة الحالة يجب تحديد نوع المتغير وإلا فان المترجم Compiler لن يستطيع معرفة نوع المتغير و سيُظهِر خطأ في الترجمة “compile-time error” ويمكن تغيير قيمة المتغير لاحقاً في الكود كما يلي:

var counter:Int = 10

var word:String = "Welcome"

counter = 15

word = "Hello"

في هذا المثال قمنا بتغيير القيمة المخزونة في المتغير counter من القيمة 10 إلى القيمة 15 , ومن القيمة “Welcome” في المتغير word إلى القيمة “Hello”

**الثوابت**

الثابت في لغة الكوتلن هو تمثيل لمساحة معينة في ذاكرة الكومبيوتر وتستخدم لحفظ البيانات على شكل ثابت لا يتغير وهي تشابه بذلك الثابت الرياضي ويتم التصريح عنها بواسطة الكلمة المفتاحية **val** كما يلي:

val age = 22

في هذا المثال قمنا بالتصريح عن ثابت عددي يسمى age ووضعنا فيه القيمة العددية 22 و قد يتم التصريح عن المتغير وتحديد نوع البيانات كما نفعل مع المتغيرات

val age:Int = 22

والثوابت لا نستطيع تغيير القيمة المخزونة فيها كما في المتغيرات فالقيمة المحفوظة فيها وقت التصريح عن الثابت لا تتغير.

شارك

[Facebook](mhtml:file://C:\Users\Bashir%20Lap\Desktop\kotlin\المتغيرات%20والثوابت%20–%20EngineerGuide.mhtml!https://www.facebook.com/sharer/sharer.php?u=https://engineerguide.org/%d9%83%d9%88%d8%aa%d9%84%d9%86-2/%d8%a7%d9%84%d9%85%d8%aa%d8%ba%d9%8a%d8%b1%d8%a7%d8%aa-%d9%88%d8%a7%d9%84%d8%ab%d9%88%d8%a7%d8%a8%d8%aa/) [Twitter](mhtml:file://C:\Users\Bashir%20Lap\Desktop\kotlin\المتغيرات%20والثوابت%20–%20EngineerGuide.mhtml!https://twitter.com/share?text=%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%AA%D8%BA%D9%8A%D8%B1%D8%A7%D8%AA%20%D9%88%D8%A7%D9%84%D8%AB%D9%88%D8%A7%D8%A8%D8%AA&url=https://engineerguide.org/%d9%83%d9%88%d8%aa%d9%84%d9%86-2/%d8%a7%d9%84%d9%85%d8%aa%d8%ba%d9%8a%d8%b1%d8%a7%d8%aa-%d9%88%d8%a7%d9%84%d8%ab%d9%88%d8%a7%d8%a8%d8%aa/) [Pinterest](mhtml:file://C:\Users\Bashir%20Lap\Desktop\kotlin\المتغيرات%20والثوابت%20–%20EngineerGuide.mhtml!https://pinterest.com/pin/create/button/?url=https://engineerguide.org/%d9%83%d9%88%d8%aa%d9%84%d9%86-2/%d8%a7%d9%84%d9%85%d8%aa%d8%ba%d9%8a%d8%b1%d8%a7%d8%aa-%d9%88%d8%a7%d9%84%d8%ab%d9%88%d8%a7%d8%a8%d8%aa/&media=&description=%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%AA%D8%BA%D9%8A%D8%B1%D8%A7%D8%AA%20%D9%88%D8%A7%D9%84%D8%AB%D9%88%D8%A7%D8%A8%D8%AA) [Linkedin](mhtml:file://C:\Users\Bashir%20Lap\Desktop\kotlin\المتغيرات%20والثوابت%20–%20EngineerGuide.mhtml!https://www.linkedin.com/shareArticle?mini=true&title=%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%AA%D8%BA%D9%8A%D8%B1%D8%A7%D8%AA%20%D9%88%D8%A7%D9%84%D8%AB%D9%88%D8%A7%D8%A8%D8%AA&url=https://engineerguide.org/%d9%83%d9%88%d8%aa%d9%84%d9%86-2/%d8%a7%d9%84%d9%85%d8%aa%d8%ba%d9%8a%d8%b1%d8%a7%d8%aa-%d9%88%d8%a7%d9%84%d8%ab%d9%88%d8%a7%d8%a8%d8%aa/)