**اولاً انواع المتغيرات في لغة kotlin**

| **Type** | **Bit width** |
| --- | --- |
| Double | 64 |
| Float | 32 |
| Long | 64 |
| Int | 32 |
| Short | 16 |
| Byte | 8 |

**لتعريف المتغيرات في Kotlin هنالك ثلاثة طرق**

**1- تعريف متغير  واعطاء له قيمة من غير تحديد نوع المتغير**



|  |  |
| --- | --- |
| 1 | var i = 8 |

**2 – الطريقة الثانية وهي تعريف المتغير وتحديد النوع من غير تحديد له قيمة لتحديدها لاحقاً**



|  |  |
| --- | --- |
| 1 | var i: Int |

**3- الطريقة الثالثة وهي تعريف المتغير وتحديد نوع المتغير وايضاً تحديد قيمة له**



|  |  |
| --- | --- |
| 1 | var i: Int = 8 |

**عند تعريف متغير جديد بامكانك تعريفه كـ متغير قيمته ثابتة لا يمكن تغيرها مثل final في لغة جافا**

**فقط نقوم بتعريفه val وليس var**



|  |  |
| --- | --- |
| 1 | val i: Int = 8 |

**هنى القيمة ثابتة لا يمكن تغيرها ابداً**

**اذا اردنا ان نقوم بتغير القيمة مع عمل البرنامج نعرف المتغير var**