1804

2018年5月10日

8:59

# 1.八大基本数据类型

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 类型 | 字节 | 位 | 默认值 |
| byte | 1 | 8 | 0 |
| short | 2 | 16 | 0 |
| int | 4 | 32 | 0 |
| long | 8 | 64 | 0L |
| float | 4 | 32 | 0.0f |
| double | 8 | 64 | 0.0d |
| char | 2 | 16 | '\u0000' |
| boolean |  | 1 | false |

声明一个基本数据类型的变量

Int a；a就是一个int类型的变量

什么是常量？

是用 final 修饰的也是常量，例如：final int a=9;a是常量为9的int值

2.标识符（就是名称）

名称中(标识符中),可以有,字母(大小写),数字,\_,$ ，

不能以数字开头,不能是关键字,区分大小写

# 3.命名规则

驼峰命名法

# 4.关键字

静态不能调用非静态，非静态可以调用静态

java中已经定义好的一些名称，开发人员不能修改和使用

# Static 静态随着类的加载而加载，且只会加载一次

全局的

People.java----->people.class--->

Java 内存

栈内存

# 5.包 package(就是存放类的文件夹)

导入其他的包用 关键字 import

# 5.运算符

关系运算符:== != >= <= > <

位运算: &与， |或， ^异或 ，<<左移， >>右移

算数运算符:+ - \* / % ++ --

赋值运算符: = += -= \*= /= %= &= |= ^= <<= >>= >>>=

逻辑运算符:&与---And ，|或---Or ，!非---，Not， ^异或---Xor， &&--短路与， ||--短路或

短路特性：

&&：如果&&左边的结果为false，那么&&右边的表达式就不再运算---短路

||：如果||左边的结果为true，那么||右边的表达式就不再运算

&& 优先级级大于||

三元表达式： 逻辑值 ? 表达式 1 : 表达式2

2>1 ? a=0 : a=1

true flase

# 6.方法的定义结构

修饰符 方法返回值类型 方法名 （ 参数列表 ） ｛

//方法体

｝

注意：①修饰符如：public ，protected,默认，private 等等

②方法的返回值类型可以是：基本数据类型，或者是自定义的类型，如果没有返回值 用关键字 void

③方法名符合标识符的命名规则即可

④参数列表格式是 ： 参数的类型 参数的名称

多个参数之间用逗号隔开

例如：（int a，long l1）

⑤方法体：方法｛｝内部的代码统称方法体

⑥如果方法需要返回值需要用 关键字 return 来返回对应的值

注意：一个return 只能返回一个值 ，return 之后后边的程序不会执行

# 判断结构

# 1.if

选择结构 swtich case

int i = 3;

String name="张三";

//没有break的时候，会执行case语句往后的所有case

//                语句，加上break之后就会switch case这个程序在

//                执行完一个case后的代码之后停止运行

//                对switch case语句后边的代码没有影响，后边正常运行

switch(name){

case "张三" : System.out.println("0");break;

case "李四" : System.out.println("1");

//                        case 2 : System.out.println("2");

//                        case 3 : System.out.println("3");break;

//                        case 4 : System.out.println("4");

//                        case 5 : System.out.println("5");

//                default: System.out.println(j);//---报错

//default就是除了列举的case外的其他情况

default:System.out.println("默认的");

}

//                switch(表达式) 表达式结果可以是byte,char,short,int,枚举enum

// 还可以是String类型

}

# 面向对象

# 1.什么是面向对象？

# 2.创建一个类

# 3.类里面都有什么东西？

属性，方法

# 4.构造方法

构造方法不能有返回值类型

构造方称必须和类型相同

构造方法的作用

①构造该类的一个对象

② 初始化成员属性

无参构造：默认就有一个无参构造

注意：一旦你自定义了有参构造方法，就必须把无参构造也写出来

5.成员变量：在类中定义的属性

局部变量：在方法中定义，只能在当前方法中使用

# 6.方法的重载

目的：原本的方法功能不适合现在的需求，就需要对这个方法做一些修改

重载是在一个类里，方法名相同，参数列表可以不同

# 7.this

在方法里边，那个对象调用这个方法，this就指代这个对象。

this不能调用静态的内容(属性和方法)

# 8.Getter 和Setter方法

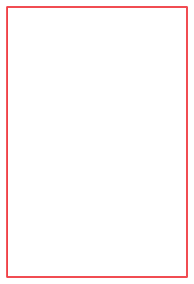
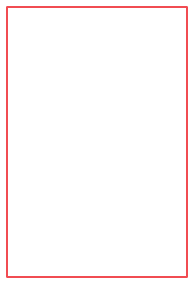
可以用来获取和设置对象上的属性值

People.class

C:\B589D485\3C6B53D1-8C46-4831-9648-25CB10A9723C.files\image001.png

方法区

堆内存



People p

1118900

new出来的对象

New people() int a=10;

C:\B589D485\3C6B53D1-8C46-4831-9648-25CB10A9723C.files\image007.png

Age=8

C:\B589D485\3C6B53D1-8C46-4831-9648-25CB10A9723C.files\image008.pngC:\B589D485\3C6B53D1-8C46-4831-9648-25CB10A9723C.files\image009.png

118900

C:\B589D485\3C6B53D1-8C46-4831-9648-25CB10A9723C.files\image009.png



本地方法栈

寄存器