

# Переменные

# Примитивные типы

# Операторы

---

правила объявления переменных,  
работа с примитивными типами,  
приведение примитивных типов и тд

# Данные в Java

Каждая программа в конечном итоге сводится к манипулированию данными.

Типы данных, используемых в Java:

## **Примитивные типы данных:**

- 1) byte (целые числа, 1 байт)
- 2) short (целые числа, 2 байта)
- 3) int (целые числа, 4 байта)
- 4) long (целые числа, 8 байтов)
- 5) float (вещественные числа, 4 байта)
- 6) double (вещественные числа, 8 байтов)
- 7) char (символ Unicode, 2 байта)
- 8) boolean (значение истина/ложь, 1 бит (фактически размер не определен))

## **Ссылочные типы данных:**

- 1) String
- 2) массивы
- 3) классы
- 4) интерфейсы

# Переменные

Для того, чтобы осуществлять манипуляции с данными, используя возможности языка, программа должна сначала где-то сохранить эти данные.

Данные хранятся в переменных.

**Переменные** - поименованная выделенная область памяти.

# Переменные в Java

В языке Java все **переменные должны быть объявлены, перед тем, как они будут использоваться.**

**Объявление переменных** состоит из указания типа данных, которые будут храниться в переменной и имени этой переменной. По имени переменной и осуществляется доступ к данным, которые в ней хранятся.

**типДанных** имяПеременной;

Например, **int** messageId;

# Переменные в Java

## Требования в именам переменных (обязательные):

1. имя переменной должно начинаться с буквы (технически может начинаться со \$ или \_)
2. имя переменной должно состоять из букв (Unicode), цифр и символа \_
3. пробелы при именовании переменных не допускаются
4. имя переменной не должно быть ключевым или зарезервированным словом
5. имя переменной чувствительно к регистру

## Требования в именам переменных (по соглашению Java Code Conventions):

1. запрещено начинать имя переменной со \_ и \$.
2. символ доллара «\$», по соглашению, никогда не используется
3. имя переменной должно начинаться именно с маленькой буквы
4. при выборе имен переменных, следует использовать полные слова.
5. если имя переменной состоит из более чем одного слова, то отделяйте каждое последующее слово в имени переменной заглавной буквой

# Переменные в Java

После того, как переменная была объявлена, с ней можно работать, например, **присвоить значение**:

```
типДанных имяПеременной;  
имяПеременной = значение;
```

Можно объявить сразу несколько переменных одного типа:

```
типДанных имяПеременной1, имяПеременной2, имяПеременной3;
```

Можно присвоить значения сразу нескольким переменным:

```
типДанных имяПеременной;  
имяПеременной1 = имяПеременной2 = имяПеременной3;
```

Можно присвоить значение в момент объявления переменной;

```
типДанных имяПеременной = значение;
```

# Целочисленные типы данных в Java

Представлены типами byte, short, int, long.

Могут быть положительными и отрицательными.

**Тип byte** (8 бит) - наименьший по размеру целочисленный тип.

**Диапазон допустимых значений от -128 до 127.**

Переменные типа byte **часто используются**

- ❖ при работе с потоком данных из сети или файла,
- ❖ при работе с необработанными двоичными данными
- ❖ массивах для экономии памяти.

# Целочисленные типы данных в Java

Тип **short** (16 бит) используется крайне редко

**Диапазон допустимых значений от -32768 до 32767.**

В арифметических выражениях с переменными типа **short** вычисления выполняются как с типом **int**, т.е. с помощью 32-битовой арифметики, а полученный результат будет 32-битовым.

Например,

```
short a = 2;
```

```
short b = 3;
```

```
short c = a + b;
```

в этой строке будет **ошибка**, в арифметических выражениях с переменными типа **short** вычисления выполняются как с типом **int** и **результатом будут данные типа int**



# Целочисленные типы данных в Java

**Тип int** (32 бита) самый распространенный целочисленный тип данных

**Диапазон допустимых значений от -2147483648 до 2147483647.**

В Java 7 можно использовать знак подчеркивания для удобства.

Например,

```
int c = 1_000_000;
```

При делении целочисленных чисел остаток отбрасывается ( $8 / 3 = 2$ ).

Деление на ноль приведет к ошибке.

# Целочисленные типы данных в Java

**Тип long** (64 бита) используется для хранения очень больших значений.

**Диапазон допустимых значений**

**от -9223372036854775808 до 9223372036854775807.**

Можно использовать символы l или L для обозначения числа типа long (L использовать более предпочтительно, ее сложнее спутать с 1).

Например,

**long** x = 6000000000; воспринимает, как int, сообщая,  
что это число слишком большое

**long** x = 6000000000L; воспринимает, как long

# Типы с плавающей точкой в Java

Применяются при вычислении выражений, в которых требуется точность до десятичного знака.

float и double представляют числа одинарной и двойной точности.

При делении данных типов на 0 получаем бесконечность (Infinity)

**Тип float**(32 бита) определяет значение одинарной точности.

**Диапазон допустимых значений от -3.4E+38 до 3.4E+38.**

Используются, когда требуется дробная часть без особой точности.

Рекомендуется добавлять символ F или f для обозначения этого типа, иначе число будет считаться типом double.

Например,

**float** x = 11.6F;

*Для точных вычислений дробной часть используйте, например, класс BigDecimal*

# Типы с плавающей точкой в Java

Тип **double**(64 бита) определяет значение двойной точности.

**Диапазон допустимых значений от  $-1.7E+308$  до  $1.7E+308$ .**

Современные процессоры оптимизированы под вычисления значений двойной точности, поэтому они предпочтительнее, чем тип `float`.

*Для точных вычислений дробной часть используйте, например, класс `BigDecimal`*

# Символы в Java

Тип **char**(16 бит) используется для хранения символов.

Диапазон допустимых значений от `'\u0000'` до `'\uffff'` (от 0 до 65535).

В Java для **char** используется кодировка Unicode.

```
char ch1, ch2, ch3, ch4;
```

```
ch1 = 74; // код переменной
```

```
ch2 = 'a'; // сам символ
```

```
ch3 = 118; // код переменной
```

```
ch4 = 'a'; // сам символ
```

```
System.out.println(ch1 + ch2 + ch3 + ch4); // Java
```

Переменной можно присвоить код символа или сам символ в одинарных кавычках..

Символ 'a' не строка "a"

Стандартные символы ASCII можно выводить сразу.

Если нужно вывести специальный символ из Unicode, то можно воспользоваться шестнадцатеричным представлением кода в escape-последовательности - обратный слеш и четыре цифры после u.

Например, **char** ch = `'\u0054'`;

# Булевы значения в Java

**Тип `boolean`** предназначен для хранения логических значений и может принимать только одно из двух возможных значений:

- ❖ `true`
- ❖ `false`.

Данный тип всегда возвращается при использовании операторов сравнения

Также он используется в управляющих конструкциях, например `if`.

**`boolean`** `isActive` = **`true`**;

**`boolean`** `started` = **`false`**;

# Приведение примитивных типов в Java

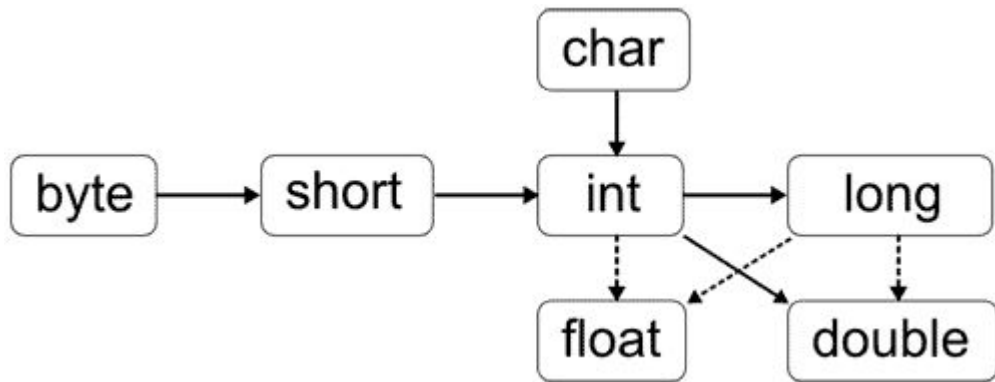
В Java существует 2 типа преобразований:

1. Автоматическое преобразование;
2. Приведение типов.

**Автоматическое преобразование** типов осуществляется, если:  
**оба типа совместимы** и длина целевого типа больше длины исходного типа.  
В этом случае происходит преобразование с расширением.

Например, **byte** a = 15;

**int** b = a; // a автоматически преобразовано к int



**Сплошные линии** обозначают преобразования, выполняемые **без потери данных**.

**Штриховые линии** говорят о том, что при преобразовании **может произойти потеря точности**.

# Приведение примитивных типов в Java

Если длина целевого типа меньше длины исходного типа, необходимо использовать **явное приведение типов**.

При явном приведении типов перед целевым значением необходимо в круглых скобках указать целевой тип данных: **(целевой тип) целевое значение**.

Например, при преобразовании типа `int` к типу `long`:

```
int i = 2015; => long l = (long) (i);
```

## Правила приведения типов:

- ❖ При приведении `float` или `double` к целочисленным типам, дробная часть не округляется, а просто отбрасывается.
- ❖ Тип `boolean` не приводится ни к одному из типов.
- ❖ Тип `char` приводится к числовым типам, как код символа в системе UNICODE.
- ❖ Если число больше своего контейнера, результат будет непредсказуемым.



# Математические операторы в Java

**Бинарные арифметические операции** (производятся над двумя операндами)

+	сложение
-	вычитание
*	умножение
/	деление
%	взятие остатка от деления

# Математические операторы в Java

## Бинарные арифметические операции (некоторые правила):

1. Если в операции участвуют два целых числа, то результат деления будет округляться до целого числа. Чтобы результат представлял число с плавающей точкой, один из операндов также должен быть числом с плавающей точкой, либо для результата необходимо использовать приведение типов.
2. Если один операнд имеет тип `long`, то тип всего выражения повышается до `long`.
3. Если один операнд имеет тип `float`, то тип всего выражения повышается до `float`.
4. Если один операнд имеет тип `double`, то тип всего выражения повышается до `double`.

# Математические операторы в Java

**Унарные арифметические операции** (производятся над одним операндом)

**Инкремент и декремент:** Увеличивают / уменьшают на 1

<b>i++</b>	инкремент (постфиксная форма) увеличивает, и возвращает старое значение
<b>++i</b>	инкремент (префиксная форма) сначала увеличивает, а потом возвращает значение
<b>i--</b>	декремент (постфиксная форма) уменьшает, и возвращает старое значение
<b>--i</b>	декремент (префиксная форма) сначала уменьшает, а потом возвращает значение

# Математические операторы в Java

**Оператор сложения (+)** используется для:

1. сложения чисел;  
Например, `2 + 6; // 8`
2. конкатенации (склеивание) строк;  
Если хотя бы один аргумент является строкой, то второй будет также преобразован к строке, после чего конкатенация слияние строк  
Например, `'2' + 6; // '26'`
3. приведения значения к типу `int`,  
если это переменная типа `byte`, `short` или `char`

# Операторы сравнения в Java

В операциях сравнения сравниваются два операнда, и возвращается значение типа `boolean`:

`true`, если выражение верно, `false`, если выражение неверно.

<code>&gt;</code>	больше
<code>&lt;</code>	меньше
<code>==</code>	равно
<code>&gt;=</code>	больше или равно
<code>&lt;=</code>	меньше или равно
<code>!=</code>	не равно

# Логические операторы в Java

Представляют условие и возвращают true или false.

## Операторы и случаи, в которых они возвращают true

<b>&amp;&amp;</b>	<code>a &amp;&amp; b</code>	а и b истинны, b оценивается условно (если a ложно, b не вычисляется)
<b>  </b>	<code>a    b</code>	а или b истинно, b оценивается условно (если a истинно, b не вычисляется)
<b>!</b>	<code>!a</code>	а ложно
<b>&amp;</b>	<code>a &amp; b</code>	а и b истинны, b оценивается в любом случае
<b> </b>	<code>a   b</code>	а или b истинно, b оценивается в любом случае
<b>^</b>	<code>a ^ b</code>	либо а, либо b (но не одновременно) равны true

# Операторы присваивания в Java

=	a = 12	Переменной a присвоили значение 12
+=	a += b	Краткая форма записи a = a + b (сложение с присваиванием)
-=	a -= b	Краткая форма записи a = a – b (вычитание с присваиванием)
*=	a *= b	Краткая форма записи a = a * b (умножение с присваиванием)
/=	a /= b	Краткая форма записи a = a / b (деление с присваиванием)
%=	a %= b	Краткая форма записи a = a % b (деление по модулю с присваиванием)

# Тернарный оператор в Java

состоит из трех операндов и используется для оценки выражений типа `boolean`.

**Цель тернарного оператора** заключается в том, чтобы решить, какое значение должно быть присвоено переменной.

Оператор **записывается в виде:**

**переменная x = (условие) ? выражение1 : выражение2;**

Если **условие** равно `true`, то вычисляется **выражение1** и его результат становится результатом выполнения всего оператора.

Если же **условие** равно `false`, то вычисляется **выражение2**, и его значение становится результатом работы оператора.

Оба операнда **выражение1** и **выражение2** должны возвращать значение одинакового (или совместимого) типа.