

# EDA016 Programmeringsteknik för D

## Läsvecka 5: Tecken, strängar och slumpital

Björn Regnell

Datavetenskap, LTH

Lp1-2, HT 2015

## 5 Tecken, strängar och slumpital

- Att göra denna vecka
- Tecken

## Att göra i Vecka 5: Förstå aritmetiska och logiska uttryck, använda klasser mha klass-specifikationer

- 1 Läs följande kapitel i kursboken: 11,  
Begrepp: sträng, toString, StringBuilder,  
slumptalsgenerator, Random
- 2 Gör övning 5:
- 3 Gör gammal kontrollskrivning & rätta i samarbetsgrupper
- 4 Gör Lab 4:

# Tecken

```
1 package week05;
2
3 public class ShowCharacters {
4
5     public static void showChar(char c){
6         System.out.print(c + " == " + (int) c + " ");
7     }
8
9
10    public static void main(String[] args) {
11
12        for (char c = '0'; c <= '9'; c++) {
13            showChar(c);
14        }
15
16        System.out.print("\n\n");
17
18        for (char c = 32; c <= 1000; c++) {
19            showChar(c);
20            if ((c - ' ' + 1) % 10 == 0) {
21                System.out.print("\n");
22            }
23        }
24
25        System.out.println("\n\n unicode 955: \u03BB");
26    }
27 }
```

# Specialtecken

Some **Java Escape Sequences**:

- Ny rad: `'\n'`
- Tab: `'\t'`
- Citationstecken: `'\"'`
- Tab: `'\t'`
- Godtyckligt unicode-tecken: `'\u03BB'`

# print vs println