

## 上午内容总结

### 一.Swift的初体验

- 导入框架 import UIKit
- 定义标识符, var 变量 let 常量
- 语句结束后可以不加 ;
- 打印内容使用print("hello world")

### 二.常量&变量

#### 常量&变量使用注意

- 优先使用常量
- 常量的本质: 指向的内存地址不可以修改,但是可以通过内存地址找到对应的对象,之后修改对象内部的属性

### 三.数据类型

#### 1.整形&浮点型

- 整形: Int
- 浮点型: Double

#### 2.类型推导

- 如果在定义一个标识符时,有直接给该标识符赋值,那么标识符后面类型可以省略
- 有类型推导,可以根据赋值的类型推导前面标识符的类型
- 快捷方式: option + 鼠标左键

#### 3.基本运算

- 相同类型之间才可以进行运算
- Int转成Double: Double(标识符)
- Double转成Int: Int(标识符)

### 四.逻辑分支

#### 1.if逻辑分支

- if后面()可以省略
- 没有非0(nil)即真
- 必须有Bool -> true/false

#### 2.三目运算符

#### 3.guard

```
guard 判断句 else {  
    // 当为false  
    // return/break/continue  
}
```

// 当为true

// 执行代码块

#### 4.switch的用法

- Switch后面()可以省略
- case结束后可以不加break

- 补充: 1.case可以判断多个条件 2.如果希望有case穿透 fallThrough