**2 slide:**  Ссылка на онлайн компилятор Kotlin

**3 slide:**  По аналогии с популярными ООП языками, основной код Kotlin-программы пишется в функции main, которой передаётся массив аргументов командной строки.

В ЯП Kotlin объявление переменных происходит так: Объявление переменной, название переменной, двоеточие и Тип переменной. Объявить переменную можно несколькими способами.   
1. Мы можем не записывать Тип переменной, а просто написать var a = 10.   
2. Однако если переменная без начального значения, то нужно явно указать тип переменной var a: Int.   
3. Объявить переменную с явным указанием типа. Var a: Int = 10

Точка с запятой в Kotlin не обязательна.

**4 slide:**  Kotlin заставляет нас сделать выбор при объявлении переменной: val или var.  
val является неизменяемой константой, а var изменяемой переменной.   
val не имеет сеттера\*

**5 slide:**