**Java基礎語法與型態**

**型態**

Java分兩種型態

* + - 基本型態
    - 類別型態

**基本型態**

利用程式語法，告知jvm由jvm自動將資料在記憶體中配置與管理，基本型態有:整數、位元組、浮點數、字元、布林等。

每個型態佔有的記憶體長度不同，如果儲存值超過型態範圍稱為溢值，會造成程式不可預測的結果。

**變數**

告訴JVM 有個位置來暫存資料。

命名風格:駝峰式->ageOfStudent

在類別中的私有成員變數（private member variables），命名時需在名稱前加入底線識別，例如 \_customerID、\_isPaid等，並且在使用時要透過this（或Me）來存取。

區域變數:

在方法中宣告的變數為區域變數，宣告一區域變數就會為變數配置一塊記憶體，但不會給予預設值，java安全性極高，未指定值給予變數，會編譯錯誤。

**型態轉換**

float PI =3.14 ，當想要將double資料(程式寫下浮點數時編譯預設會使用double型態)指定給float變數時，因為8個位元組資料要放到4個位元組會遺失4個位元組資料，編譯時將無法通過。

解決1.

float PI =3.14F 告訴編譯器用float來儲存3.14的值

解決2.

float PI=(float)3.14告訴編譯器就是要將double型態丟入float變數中，但執行時期出錯，後果自負。

**流程控制**

**Break**

Break可以離開目前switch、for、while迴圈區塊並執行下一個陳述句。

**Continue**

略過之後的陳述句，並回到迴圈開頭進行下一次迴圈，而不是離開迴圈。