Константа — постоянное значение, известное до начала работы программы и заданное в коде один раз.

Пример строковой константы:

public static final String MY\_CONSTANT="Мой текст";

Модификаторы public и static означают, что перед нами публичная константа уровня класса — без привязки к отдельным объектам, классам и т.д.

Логичнее хранить константы ближе к месту использования. Общие для нескольких не связанных между собой классов константы можно вынести в отдельный класс.

Если оба операнда имеют значение true, тогда операторы & и && возвращают true.

Если хотя бы один операнд имеет значение true, тогда операторы | и || возвращают true.

Операторы & и | всегда проверяют значение обоих операндов. && и || носят название операторов короткой схемы, так как если результат булевого выражения может быть определён из левого операнда, правый операнд не вычисляется.

Примечание: || и && могут быть использованы только в логических выражениях.

ENUM

Кроме отдельных примитивных типов данных и классов в Java есть такой тип как **enum** или перечисление. Перечисления представляют набор логически связанных констант.

Перечисления могут использоваться в классах для хранения данных

Enum и Switch отлично дополняют друг друга, в особенности если Enum содержит небольшое количество устойчивых констант.

**Switch Case**

В отличие от операторов **if-then** и **if-then-else**, оператор **switch** применим к известному числу возможных ситуаций.

Дублирование значений **case** не допускается. Тип каждого значения должен быть совместим с типом выражения.

Прочесть:

* <https://javahelp.online/osnovy/logicheskiy-klass-java>
* <https://javadevblog.com/perechisleniya-v-java-preimushhestva-ispolzovaniya-enum.html>
* <https://www.mnogoblog.ru/java-urok-6-upravlyayushhie-operatory-switch>
* <https://metanit.com/java/tutorial/2.6.php>