Работа с Kotlin

Дз:// Для работы с ним, нужно установить Intellij IDEA community, конспект из презинтации

***Стркуктура программы kotlin***

fun main(){

println(“hello kotlin”)

}

Основной строительный блок: инструкции(statement). После инструкции не обязательно ставить ;, но каждая инструкция должна быть в отдельной стоке.

cum ентарии такие же как и в c#

основы языка программирования kotlin

val – неизменяемая переменная

var – изменяемая

пример:

fun main(){

var age: int

age = 23

println(age)

}

***Прежде чем использовать переменную, надо присвоить ей значение***

Типы данных такие же как и в c#, для чисел без знака после числа указывается суффикс U;

Логический тип не bool как в c#, а Boolean

Спец.последовательности, такие как /n, /t… такие же как в c#

Есть в kotlin тип данных **any**, который позволяет присвоить переменной данного типа любое значение

Fun main(){

Var name: any = “tom”

Println(name) // tom

Name = 6758

Println(name) // 6758

}

Print() == Console.Write()

Println(“your name: $name”) == Console.WriteLine($”your name: {name}”)

Конструкция when == switch case

Val isEnabled = true

When(isEnabled){

false -> println()

…

}

Сравнение с набором значений

When(a){

10, 20 -> println(“а = 10 or a = 20”)

Else -> println(“хз где”)

}

Сравнение в диапозоне

When(a){

In 10..19 -> println(“а в диапозоне от 10 до 19”)

Else -> println(“хз где”)

}

Динамически вычисляемый объект

When(a+b){

10 -> println(“a+b=10”)

}

Объявление переменных внутри блока

When(val c = a+b){ //важно отметить что переменная **с** нельзя взаимодействовать вне **when**

10->prinln(“a-b=10”)

}

Набор условий

When{

(b > 10) -> println(“b > 10”)

}

Возвращение значения

Val rate = when(sum){

In 100..999 -> 10

}