[rzutowanie]

Zajmijmy się teraz rzutowaniem. Na początek wyjaśnijmy czym ono w ogóle jest. Pamiętasz ten program? Przeanalizujmy co się w nim dzieje, wówczas, gdy są wprowadzane dane nie do końca zgodne ze specyfikacją.

Najpierw przeróbmy z powrotem program tak, by oczekiwał od nas wpisania liczby całkowitej. My jednak podczas działania programu wpisujemy liczbę rzeczywistą. Co się dzieję? Mimo wszystko do zmiennej zapisała się i tak tylko część całkowita, o czym przekonuje na ten komunikat. To co się stało w tym przypadku nazywamy niejawnym rzutowaniem typu double na int. W rzutowaniu chodzi po prostu o to by jeden typ potraktować jako inny. To posiadało dwie cechy. Było niejawne i stratne. Niejawne dlatego, że my nigdzie przecież nic nie rzutowaliśmy (z resztą jak na razie jeszcze nawet nie wiemy jak to robić). Stratne jest natomiast dlatego, że przez rzutowanie utraciliśmy część informacji. Zamiast liczby 16.5 mamy tylko liczbę 16 a o części ułamkowej nic już nie wiemy.

Stosowaliśmy już też rzutowanie nie stratne. Jeżeli będziemy chcieli wczytać liczbę typu float a wprowadzimy liczbe całkowitą typu int, to będzie miało miejsce właśnie niejawne rzutowanie niestratne.

Napiszemy teraz krótki program, w którym to nauczymy się wykonywać jawne rzutowanie.