



Kotlin 语言文档

目录

概述	5
使用 Kotlin 进行服务器端开发	5
使用 Kotlin 进行 Android 开发	6
Kotlin JavaScript 概述	7
Kotlin/Native	8
Kotlin 1.1 的新特性	9
Kotlin 1.2 的新特性	17
开始	23
基本语法	23
习惯用法	28
编码规范	32
基础	45
基本类型	45
包	50
控制流：if、when、for、while	52
返回和跳转	55
类与对象	57
类和继承	57
属性和字段	62
接口	65
可见性修饰符	67
扩展	69
数据类	73
密封类	74
泛型	75
嵌套类与内部类	80
枚举类	81
对象表达式和对象声明	83
委托	86
委托属性	87
函数与 Lambda 表达式	92
函数	92
高阶函数和 lambda 表达式	97
内联函数	101
协程	104
其他	108
解构声明	108

集合：List、Set、Map	110
区间	111
类型的检查与转换“is”与“as”	113
This 表达式	116
相等性	117
操作符重载	118
空安全	122
异常	125
注解	127
反射	131
类型安全的构建器	134
多平台项目	140
参考	143
关键字与操作符	143
Grammar	147
Notation	147
Semicolons	147
Syntax	147
Lexical structure	154
兼容性	156
Java 互操作	159
在 Kotlin 中调用 Java 代码	159
Java 中调用 Kotlin	168
JavaScript	174
动态类型	174
Kotlin 中调用 JavaScript	176
JavaScript 中调用 Kotlin	179
JavaScript 模块	181
JavaScript 反射	184
JavaScript DCE	185
示例	185
工具	186
编写 Kotlin 代码文档	186
Kotlin 注解处理	189
使用 Gradle	192
使用 Maven	197
使用 Ant	203
Kotlin 与 OSGi	206
编译器插件	207
常见问题	211

FAQ	211
与 Java 语言比较	214
与 Scala 比较【官方已删除】	215

概述

使用 Kotlin 进行服务器端开发

Kotlin 非常适合开发服务器端应用程序,允许编写简明且表现力强的代码,同时保持与现有基于 Java 的技术栈的完全兼容性以及平滑的学习曲线:

- **表现力**:Kotlin 的革新式语言功能,例如支持[类型安全的构建器](#)和[委托属性](#),有助于构建强大而易于使用的抽象。
- **可伸缩性**:Kotlin 对[协程](#)的支持有助于构建服务器端应用程序,伸缩到适度的硬件要求以应对大量的客户端。
- **互操作性**:Kotlin 与所有基于 Java 的框架完全兼容,可以让你保持熟悉的技术栈,同时获得更现代化语言的优势。
- **迁移**:Kotlin 支持大型代码库从 Java 到 Kotlin 逐步迁移。你可以开始用 Kotlin 编写新代码,同时系统中较旧部分继续用 Java。
- **工具**:除了很棒的 IDE 支持之外,Kotlin 还为 IntelliJ IDEA Ultimate 的插件提供了框架特定的工具(例如 Spring)。
- **学习曲线**:对于 Java 开发人员,Kotlin 入门很容易。包含在 Kotlin 插件中的自动 Java 到 Kotlin 的转换器有助于迈出第一步。[Kotlin 心印](#)通过一系列互动练习提供了语言主要功能的指南。

使用 Kotlin 进行服务器端开发的框架

- [Spring](#) 利用 Kotlin 的语言功能提供[更简洁的 API](#),从版本 5.0 开始。[在线项目生成器](#)允许用 Kotlin 快速生成一个新项目。
- [Vert.x](#) 是在 JVM 上构建响应式 Web 应用程序的框架,为 Kotlin 提供了[专门支持](#),包括[完整的文档](#)。
- [Ktor](#) 是由 JetBrains 构建的 Kotlin 原生 Web 框架,利用协程实现高可伸缩性,并提供易于使用且合乎惯用法的 API。
- [kotlinx.html](#) 是可在 Web 应用程序中用于构建 HTML 的 DSL。它可以作为传统模板系统(如 JSP 和 FreeMarker)的替代品。
- 通过相应 Java 驱动程序进行持久化的可用选项包括直接 JDBC 访问、JPA 以及使用 NoSQL 数据库。对于 JPA,[kotlin-jpa 编译器插件](#)使 Kotlin 编译的类适应框架的要求。

部署 Kotlin 服务器端应用程序

Kotlin 应用程序可以部署到支持 Java Web 应用程序的任何主机,包括 Amazon Web Services、Google Cloud Platform 等。

要在 [Heroku](#) 上部署 Kotlin 应用程序,可以按照 [Heroku 官方教程](#)来做。

AWS Labs 提供了一个[示例项目](#),展示了 Kotlin 编写 [AWS Lambda](#) 函数的使用。

Kotlin 用于服务器端的用户

[Corda](#) 是一个开源的分布式分类帐平台,由各大银行提供支持,完全由 Kotlin 构建。

[JetBrains 账户](#),负责 JetBrains 整个许可证销售和验证过程的系统 100% 由 Kotlin 编写,自 2015 年生产运行以来,一直没有重大问题。

下一步

- [使用 Http Servlet 创建 Web 应用程序及使用 Spring Boot 创建 RESTful Web 服务](#)教程将向你展示如何在 Kotlin 中构建和运行非常小的 Web 应用程序。
- 关于更深入的介绍,请查看本站的[参考文档](#)及 [Kotlin 心印](#)。

使用 Kotlin 进行 Android 开发

Kotlin 非常适合开发 Android 应用程序,将现代语言的所有优势带入 Android 平台而不会引入任何新的限制:

- **兼容性:** Kotlin 与 JDK 6 完全兼容,保障了 Kotlin 应用程序可以在较旧的 Android 设备上运行而无任何问题。Kotlin 工具在 Android Studio 中会完全支持,并且兼容 Android 构建系统。
- **性能:** 由于非常相似的字节码结构,Kotlin 应用程序的运行速度与 Java 类似。随着 Kotlin 对内联函数的支持,使用 lambda 表达式的代码通常比用 Java 写的代码运行得更快。
- **互操作性:** Kotlin 可与 Java 进行 100% 的互操作,允许在 Kotlin 应用程序中使用所有现有的 Android 库。这包括注解处理,所以数据绑定和 Dagger 也是一样。
- **占用:** Kotlin 具有非常紧凑的运行时代码,可以通过使用 ProGuard 进一步减少。在[实际应用程序](#)中,Kotlin 运行时只增加几百个方法以及 .apk 文件不到 100K 大小。
- **编译时长:** Kotlin 支持高效的增量编译,所以对于清理构建会有额外的开销,增量构建通常与 Java 一样快或者更快。
- **学习曲线:** 对于 Java 开发人员,Kotlin 入门很容易。包含在 Kotlin 插件中的自动 Java 到 Kotlin 的转换器有助于迈出第一步。[Kotlin 心印](#) 通过一系列互动练习提供了语言主要功能的指南。

Kotlin 用于 Android 的案例学习

Kotlin 已被一些大公司成功采用,其中一些公司分享了他们的经验:

- Pinterest 已经成功地[将 Kotlin 引入了他们的应用程序](#)中,每个月有 1 亿 5 千万人使用。
- Basecamp 的 Android 应用程序是[100% Kotlin 代码](#),他们报告了程序员幸福的巨大差异,以及工作质量和速度的巨大改善。
- Keepsafe 的 App Lock 应用程序也[已转换为 100% Kotlin](#),使源代码行数减少 30%、方法数减少 10%。

用于 Android 开发的工具

Kotlin 团队为 Android 开发提供了一套超越标准语言功能的工具:

- [Kotlin Android 扩展](#)是一个编译器扩展,可以让你摆脱代码中的 `findViewById()` 调用,并将其替换为合成的编译器生成的属性。
- [Anko](#) 是一个提供围绕 Android API 的 Kotlin 友好的包装器的库,以及一个可以用 Kotlin 代码替换布局 .xml 文件的 DSL。

下一步

- 下载并安装 [Android Studio 3.0](#),其中包含开箱即用的 Kotlin 支持。
- 按照 [Android 与 Kotlin 入门](#)教程创建你的第一个 Kotlin 应用程序。
- 关于更深入的介绍,请查看本站的[参考文档](#)及 [Kotlin 心印](#)。
- 另一个很好的资源是 [Kotlin for Android Developers](#),这本书会引导你逐步完成在 Kotlin 中创建真正的 Android 应用程序的过程。
- 检出 Google 的 [Kotlin 写的示例项目](#)。

Kotlin JavaScript 概述

Kotlin 提供了 JavaScript 作为目标平台的能力。它通过将 Kotlin 转换为 JavaScript 来实现。目前的实现目标是 ECMAScript 5.1, 但也有最终目标为 ECMAScript 2015 的计划。

当你选择 JavaScript 目标时, 作为项目一部分的任何 Kotlin 代码以及 Kotlin 附带的标准库都会转换为 JavaScript。然而, 这不包括使用的 JDK 和任何 JVM 或 Java 框架或库。任何不是 Kotlin 的文件会在编译期间忽略掉。

Kotlin 编译器努力遵循以下目标:

- 提供最佳大小的输出
- 提供可读的 JavaScript 输出
- 提供与现有模块系统的互操作性
- 在标准库中提供相同的功能, 无论是 JavaScript 还是 JVM 目标 (尽最大可能程度)。

如何使用

你可能希望在以下情景中将 Kotlin 编译为 JavaScript:

- 创建面向客户端 JavaScript 的 Kotlin 代码
 - **与 DOM 元素交互**。Kotlin 提供了一系列静态类型的接口来与文档对象模型 (Document Object Model) 交互, 允许创建和更新 DOM 元素。
 - **与图形如 WebGL 交互**。你可以使用 Kotlin 在网页上用 WebGL 创建图形元素。
- 创建面向服务器端 JavaScript 的 Kotlin 代码
 - **使用服务器端技术**。你可以使用 Kotlin 与服务器端 JavaScript (如 Node.js) 进行交互

Kotlin 可以与现有的第三方库和框架 (如 jQuery 或 ReactJS) 一起使用。要使用强类型 API 访问第三方框架, 可以使用 [ts2kt](#) 工具将 TypeScript 定义从 [Definitely Typed](#) 类型定义仓库转换为 Kotlin。或者, 你可以使用 [动态类型](#) 访问任何框架, 而无需强类型。

JetBrains 特地为 React 社区开发并维护了几个工具: [React bindings](#) 以及 [Create React Kotlin App](#)。后者可以帮你开始使用 Kotlin 构建 React 应用程序而无需构建配置。

Kotlin 兼容 CommonJS、AMD 和 UMD, 直截了当[与不同的模块系统交互](#)。

Kotlin 转 JavaScript 入门

要了解如何开始使用 JavaScript 平台的 Kotlin, 请参考其[教程](#)。

Kotlin/Native

[Kotlin/Native](#) 是一种将 Kotlin 编译为没有任何虚拟机的原生二进制文件的技术。它包含基于 LLVM 的 Kotlin 编译器后端以及 Kotlin 运行时库的原生实现。Kotlin/Native 主要为允许在不希望或不可能使用虚拟机的平台 (如 iOS、嵌入式领域等) 编译、或者开发人员需要生成不需要额外运行时的合理大小的独立程序而设计的。

Kotlin/Native 完全支持与原生代码的互操作。对于平台库, 相应互操作库已可以开箱即用。对于其他库, 我们提供了一个由 C 语言头文件[生成互操作库的工具](#), 完全支持所有 C 语言功能。在 macOS 与 iOS 上, 还支持与 Objective/C 代码互操作。

Kotlin/Native 目前还在开发中; 可以试用其预览版。Kotlin/Native 的 IDE 支持已作为 [CLion](#) 的插件提供。

目标平台

Kotlin/Native 目前支持以下平台:

- Windows (目前只支持 x86_64)
- Linux (x86_64、arm32、MIPS、MIPS little endian)
- MacOS (x86_64)
- iOS (只支持 arm64)
- Android (arm32 与 arm64)
- WebAssembly (只支持 wasm32)

示例项目

我们已经构建了一些示例项目来展示 Kotlin/Native 的可能性:

- [Kotlin/Native GitHub 版本库](#) 包含一些示例项目;
- [KotlinConf Spinner 应用](#) 是一个简单的跨平台移动端多人游戏, 完全使用 Kotlin/Native 构建, 由以下组件组成:
 - 后端, 使用 SQLite 来做数据存储并暴露一个 REST/JSON API;
 - iOS 与 Android 移动客户端, 使用 OpenGL;
 - 一个基于 WebAssembly 的浏览器前端用于查看游戏分数。
- [KotlinConf 应用](#) 是一个具有基于 UIKit 的 UI 的 iOS 应用程序, 展示了 Kotlin/Native 与 Objective/C 互操作的便利性。

Kotlin 1.1 的新特性

目录

- [协程](#)
- [其他语言功能](#)
- [标准库](#)
- [JVM 后端](#)
- [JavaScript 后端](#)

JavaScript

从 Kotlin 1.1 开始, JavaScript 目标平台不再当是实验性的。所有语言功能都支持, 并且有许多新的工具用于与前端开发环境集成。更详细改动列表, 请参见[下文](#)。

协程 (实验性的)

Kotlin 1.1 的关键新特性是协程, 它带来了 `future/await`、`yield` 以及类似的编程模式的支持。Kotlin 的设计中的关键特性是协程执行的实现是语言库的一部分, 而不是语言的一部分, 所以你不必绑定任何特定的编程范式或并发库。

协程实际上是一个轻量级的线程, 可以挂起并稍后恢复。协程通过[挂起函数](#)支持: 对这样的函数的调用可能会挂起协程, 并启动一个新的协程, 我们通常使用匿名挂起函数 (即挂起 lambda 表达式)。

我们来看看在外部库 [kotlinx.coroutines](#) 中实现的 `async/await` :

```
// 在后台线程池中运行该代码
fun asyncOverlay() = async(CommonPool) {
    // 启动两个异步操作
    val original = asyncLoadImage("original")
    val overlay = asyncLoadImage("overlay")
    // 然后应用叠加到两个结果
    applyOverlay(original.await(), overlay.await())
}

// 在 UI 上下文中启动新的协程
launch(UI) {
    // 等待异步叠加完成
    val image = asyncOverlay().await()
    // 然后在 UI 中显示
    showImage(image)
}
```

这里, `async { }` 启动一个协程, 当我们使用 `await()` 时, 挂起协程的执行, 而执行正在等待的操作, 并且在等待的操作完成时恢复 (可能在不同的线程上)。

标准库通过 `yield` 和 `yieldAll` 函数使用协程来支持*惰性生成序列*。在这样的序列中, 在取回每个元素之后挂起返回序列元素的代码块, 并在请求下一个元素时恢复。这里有一个例子:

```
val seq = buildSequence {
    for (i in 1..5) {
        // 产生一个 i 的平方
        yield(i * i)
    }
    // 产生一个区间
    yieldAll(26..28)
}

// 输出该序列
println(seq.toList())
```

运行上面的代码以查看结果。随意编辑它并再次运行!

更多信息请参见[协程文档](#)及[教程](#)。

请注意, 协程目前还是一个**实验性的功能**, 这意味着 Kotlin 团队不承诺在最终的 1.1 版本时保持该功能的向后兼容性。

其他语言功能

类型别名

类型别名允许你为现有类型定义备用名称。这对于泛型类型 (如集合) 以及函数类型最有用。这里有几个例子：

```
typealias OscarWinners = Map<String, String>

fun countLaLaLand(oscarWinners: OscarWinners) =
    oscarWinners.count { it.value.contains("La La Land") }

// 请注意, 类型名称 (初始名和类型别名) 是可互换的:
fun checkLaLaLandIsTheBestMovie(oscarWinners: Map<String, String>) =
    oscarWinners["Best picture"] == "La La Land"
```

更详细信息请参阅其 [KEEP](#)。

已绑定的可调用引用

现在可以使用 `::` 操作符来获取指向特定对象实例的方法或属性的 [成员引用](#)。以前这只能用 lambda 表达式表示。这里有一个例子：

```
val numberRegex = "\\d+".toRegex()
val numbers = listOf("abc", "123", "456").filter(numberRegex::matches)
```

更详细信息请参阅其 [KEEP](#)。

密封类和数据类

Kotlin 1.1 删除了一些对 Kotlin 1.0 中已存在的密封类和数据类的限制。现在你可以在同一个文件中的任何地方定义一个密封类的子类, 而不只是以作为密封类嵌套类的方式。数据类现在可以扩展其他类。这可以用来友好且清晰地定义一个表达式类的层次结构：

```
sealed class Expr

data class Const(val number: Double) : Expr()
data class Sum(val e1: Expr, val e2: Expr) : Expr()
object NotANumber : Expr()

fun eval(expr: Expr): Double = when (expr) {
    is Const -> expr.number
    is Sum -> eval(expr.e1) + eval(expr.e2)
    NotANumber -> Double.NaN
}

val e = eval(Sum(Const(1.0), Const(2.0)))
```

更详细信息请参阅其 [文档](#) 或者 [密封类](#) 及 [数据类](#) 的 KEEP。

lambda 表达式中的解构

现在可以使用 [解构声明](#) 语法来解开传递给 lambda 表达式的参数。这里有一个例子：

```
val map = mapOf(1 to "one", 2 to "two")
// 之前
println(map.mapValues { entry ->
    val (key, value) = entry
    "$key -> $value!"
})
// 现在
println(map.mapValues { (key, value) -> "$key -> $value!" })
```

更详细信息请参阅其 [文档](#) 及其 [KEEP](#)。

下划线用于未使用的参数

对于具有多个参数的 lambda 表达式, 可以使用 `_` 字符替换不使用的参数的名称：

```
map.forEach { _, value -> println("$value!") }
```

这也适用于[解构声明](#)：

```
val (_, status) = getResult()
```

更详细信息请参阅其[KEEP](#)。

数字字面值中的下划线

正如在 Java 8 中一样, Kotlin 现在允许在数字字面值中使用下划线来分隔数字分组：

```
val oneMillion = 1_000_000
val hexBytes = 0xFF_EC_DE_5E
val bytes = 0b11010010_01101001_10010100_10010010
```

更详细信息请参阅其[KEEP](#)。

对于属性的更短语法

对于没有自定义访问器、或者将 getter 定义为表达式主体的属性, 现在可以省略属性的类型：

```
data class Person(val name: String, val age: Int) {
    val isAdult get() = age >= 20 // 属性类型推断为 "Boolean"
}
```

内联属性访问器

如果属性没有幕后字段, 现在可以使用 `inline` 修饰符来标记该属性访问器。这些访问器的编译方式与[内联函数](#)相同。

```
public val <T> List<T>.lastIndex: Int
    inline get() = this.size - 1
```

你也可以将整个属性标记为 `inline` —— 这样修饰符应用于两个访问器。

更详细信息请参阅其[文档](#)及其[KEEP](#)。

局部委托属性

现在可以对局部变量使用[委托属性](#)语法。一个可能的用途是定义一个延迟求值的局部变量：

```
val answer by lazy {
    println("Calculating the answer...")
    42
}
if (needAnswer()) { // 返回随机值
    println("The answer is $answer.") // 此时计算出答案
}
else {
    println("Sometimes no answer is the answer...")
}
```

更详细信息请参阅其[KEEP](#)。

委托属性绑定的拦截

对于[委托属性](#), 现在可以使用 `provideDelegate` 操作符拦截委托到属性之间的绑定。例如, 如果我们想要在绑定之前检查属性名称, 我们可以这样写：

```

class ResourceLoader<T>(id: ResourceID<T>) {
    operator fun provideDelegate(thisRef: MyUI, property: KProperty<*>): ReadOnlyProperty<MyUI, T> {
        checkProperty(thisRef, property.name)
        ..... // 属性创建
    }

    private fun checkProperty(thisRef: MyUI, name: String) { ..... }
}

fun <T> bindResource(id: ResourceID<T>): ResourceLoader<T> { ..... }

class MyUI {
    val image by bindResource(ResourceID.image_id)
    val text by bindResource(ResourceID.text_id)
}

```

`provideDelegate` 方法在创建 `MyUI` 实例期间将会为每个属性调用,并且可以立即执行必要的验证。

更详细信息请参阅其[文档](#)。

泛型枚举值访问

现在可以用泛型的方式对枚举类的值进行枚举:

```

enum class RGB { RED, GREEN, BLUE }

inline fun <reified T : Enum<T>> printAllValues() {
    print(enumValues<T>().joinToString { it.name })
}

```

对于 DSL 中隐式接收者的作用域控制

`@DslMarker` 注解允许限制来自 DSL 上下文中的外部作用域的接收者的使用。考虑那个典型的 [HTML 构建器示例](#):

```

table {
    tr {
        td { +"Text" }
    }
}

```

在 Kotlin 1.0 中,传递给 `td` 的 lambda 表达式中的代码可以访问三个隐式接收者:传递给 `table`、`tr` 和 `td` 的。这允许你调用在上下文中没有意义的方法——例如在 `td` 里面调用 `tr`,从而在 `<td>` 中放置一个 `<tr>` 标签。

在 Kotlin 1.1 中,你可以限制这种情况,以使只有在 `td` 的隐式接收者上定义的方法会在传给 `td` 的 lambda 表达式中可用。你可以通过定义标记有 `@DslMarker` 元注解的注解并将其应用于标记类的基类。

更详细信息请参阅其[文档](#)及其 [KEEP](#)。

rem 操作符

`mod` 操作符现已弃用,而使用 `rem` 取代。动机参见[这个问题](#)。

标准库

字符串到数字的转换

在 `String` 类中有一些新的扩展,用来将它转换为数字,而不会在无效数字上抛出异常: `String.toIntOrNull(): Int?`、`String.toDoubleOrNull(): Double?` 等。

```
val port = System.getenv("PORT")?.toIntOrNull() ?: 80
```

还有整数转换函数,如 `Int.toString()`、`String.toInt()`、`String.toIntOrNull()`,每个都有一个带有 `radix` 参数的重载,它允许指定转换的基数(2 到 36)。

onEach()

`onEach` 是一个小、但对于集合和序列很有用的扩展函数,它允许对操作链中的集合/序列的每个元素执行一些操作,可能带有副作用。对于迭代其行为像 `forEach` 但是也进一步返回可迭代实例。对于序列它返回一个包装序列,它在元素迭代时延迟应用给定的动作。

```
inputDir.walk()
    .filter { it.isFile && it.name.endsWith(".txt") }
    .onEach { println("Moving $it to $outputDir") }
    .forEach { moveFile(it, File(outputDir, it.toRelativeString(inputDir))) }
```

also(), takeIf() 和 takeUnless()

这些是适用于任何接收者的三个通用扩展函数。

`also` 就像 `apply`:它接受接收者、做一些动作、并返回该接收者。二者区别是在 `apply` 内部的代码块中接收者是 `this`,而在 `also` 内部的代码块中是 `it` (并且如果你想的话,你可以给它另一个名字)。当你不想掩盖来自外部作用域的 `this` 时这很方便:

```
fun Block.copy() = Block().also {
    it.content = this.content
}
```

`takeIf` 就像单个值的 `filter`。它检查接收者是否满足该谓词,并在满足时返回该接收者否则不满足时返回 `null`。结合 `elvis`-操作符和及早返回,它允许编写如下结构:

```
val outDirFile = File(outputDir.path).takeIf { it.exists() } ?: return false
// 对现有的 outDirFile 做些事情
```

```
val index = input.indexOf(keyword).takeIf { it >= 0 } ?: error("keyword not found")
// 对输入字符串中的关键字索引做些事情,鉴于它已找到
```

`takeUnless` 与 `takeIf` 相同,只是它采用了反向谓词。当它 不满足谓词时返回接收者,否则返回 `null`。因此,上面的示例之一可以用 `takeUnless` 重写如下:

```
val index = input.indexOf(keyword).takeUnless { it < 0 } ?: error("keyword not found")
```

当你有一个可调用的引用而不是 `lambda` 时,使用也很方便:

```
val result = string.takeUnless(String::isEmpty)
```

groupingBy()

此 API 可以用于按照键对集合进行分组,并同时折叠每个组。例如,它可以用于计算文本中字符的频率:

```
val frequencies = words.groupingBy { it.first() }.eachCount()
```

Map.toMap() 和 Map.toMutableMap()

这两函数可以用来简易复制映射:

```
class ImmutablePropertyBag(map: Map<String, Any>) {
    private val mapCopy = map.toMap()
}
```

Map.minus(key)

运算符 `plus` 提供了一种将键值对添加到只读映射中以生成新映射的方法,但是没有一种简单的方法来做相反的操作:从映射中删除一个键采用不那么直接的方式如 `Map.filter()` 或 `Map.filterKeys()`。现在运算符 `minus` 填补了这个空白。有 4 个可用的重载:用于删除单个键、键的集合、键的序列和键的数组。

```
val map = mapOf("key" to 42)
val emptyMap = map - "key"
```

minOf() 和 maxOf()

这些函数可用于查找两个或三个给定值中的最小和最大值,其中值是原生数字或 Comparable 对象。每个函数还有一个重载,它接受一个额外的 Comparator 实例,如果你想比较自身不可比的对象的话。

```
val list1 = listOf("a", "b")
val list2 = listOf("x", "y", "z")
val minSize = minOf(list1.size, list2.size)
val longestList = maxOf(list1, list2, compareBy { it.size })
```

类似数组的列表实例化函数

类似于 Array 构造函数,现在有创建 List 和 MutableList 实例的函数,并通过调用 lambda 表达式来初始化每个元素:

```
val squares = List(10) { index -> index * index }
val mutable = MutableList(10) { 0 }
```

Map.getValue()

Map 上的这个扩展函数返回一个与给定键相对应的现有值,或者抛出一个异常,提示找不到该键。如果该映射是用 withDefault 生成的,这个函数将返回默认值,而不是抛异常。

```
val map = mapOf("key" to 42)
// 返回不可空 Int 值 42
val value: Int = map.getValue("key")

val mapWithDefault = map.withDefault { k -> k.length }
// 返回 4
val value2 = mapWithDefault.getValue("key2")

// map.getValue("anotherKey") // <- 这将抛出 NoSuchElementException
```

抽象集合

这些抽象类可以在实现 Kotlin 集合类时用作基类。对于实现只读集合,有 AbstractCollection、AbstractList、AbstractSet 和 AbstractMap,而对于可变集合,有 AbstractMutableCollection、AbstractMutableList、AbstractMutableSet 和 AbstractMutableMap。在 JVM 上,这些抽象可变集合从 JDK 的抽象集合继承了大部分的功能。

数组处理函数

标准库现在提供了一组用于逐个元素操作数组的函数:比较 (contentEquals 和 contentDeepEquals),哈希码计算 (contentHashCode 和 contentDeepHashCode),以及转换成一个字符串 (contentToString 和 contentDeepToString)。它们都支持 JVM (它们作为 java.util.Arrays 中的相应函数的别名)和 JS(在 Kotlin 标准库中提供实现)。

```
val array = arrayOf("a", "b", "c")
println(array.toString()) // JVM 实现:类型及哈希乱码
println(array.contentToString()) // 良好格式化为列表
```

JVM 后端

Java 8 字节码支持

Kotlin 现在可以选择生成 Java 8 字节码(命令行选项 -jvm-target 1.8 或者 Ant/Maven/Gradle 中的相应选项)。目前这并不改变字节码的语义(特别是,接口和 lambda 表达式中的默认方法的生成与 Kotlin 1.0 中完全一样),但我们计划在以后进一步使用它。

Java 8 标准库支持

现在有支持在 Java 7 和 8 中新添加的 JDK API 的标准库的独立版本。如果你需要访问新的 API, 请使用 `kotlin-stdlib-jre7` 和 `kotlin-stdlib-jre8` maven 构件, 而不是标准的 `kotlin-stdlib`。这些构件是在 `kotlin-stdlib` 之上的微小扩展, 它们将它作为传递依赖项带到项目中。

字节码中的参数名

Kotlin 现在支持在字节码中存储参数名。这可以使用命令行选项 `-java-parameters` 启用。

常量内联

编译器现在将 `const val` 属性的值内联到使用它们的位置。

可变闭包变量

用于在 lambda 表达式中捕获可变闭包变量的装箱类不再具有 `volatile` 字段。此更改提高了性能, 但在一些罕见的使用情况下可能导致新的竞争条件。如果受此影响, 你需要提供自己的同步机制来访问变量。

javax.scripting 支持

Kotlin 现在与 [javax.script API](#) (JSR-223) 集成。其 API 允许在运行时求值代码段:

```
val engine = ScriptEngineManager().getEngineByExtension("kts")!!
engine.eval("val x = 3")
println(engine.eval("x + 2")) // 输出 5
```

关于使用 API 的示例项目参见[这里](#)。

kotlin.reflect.full

为 [Java 9 支持准备](#), 在 `kotlin-reflect.jar` 库中的扩展函数和属性已移动到 `kotlin.reflect.full` 包中。旧包 (`kotlin.reflect`) 中的名称已弃用, 将在 Kotlin 1.2 中删除。请注意, 核心反射接口 (如 `KClass`) 是 Kotlin 标准库 (而不是 `kotlin-reflect`) 的一部分, 不受移动影响。

JavaScript 后端

统一的标准库

Kotlin 标准库的大部分目前可以从代码编译成 JavaScript 来使用。特别是, 关键类如集合 (`ArrayList`、`HashMap` 等)、异常 (`IllegalArgumentException` 等) 以及其他几个关键类 (`StringBuilder`、`Comparator`) 现在都定义在 `kotlin` 包下。在 JVM 平台上, 一些名称是相应 JDK 类的类型别名, 而在 JS 平台上, 这些类在 Kotlin 标准库中实现。

更好的代码生成

JavaScript 后端现在生成更加可静态检查的代码, 这对 JS 代码处理工具 (如 minifiers、optimisers、linters 等) 更加友好。

external 修饰符

如果你需要以类型安全的方式在 Kotlin 中访问 JavaScript 实现的类, 你可以使用 `external` 修饰符写一个 Kotlin 声明。(在 Kotlin 1.0 中, 使用了 `@native` 注解。) 与 JVM 目标平台不同, JS 平台允许对类和属性使用 `external` 修饰符。例如, 可以按以下方式声明 DOM `Node` 类:

```
external class Node {
    val firstChild: Node

    fun appendChild(child: Node): Node

    fun removeChild(child: Node): Node

    // 等等
}
```

改进的导入处理

现在可以更精确地描述应该从 JavaScript 模块导入的声明。如果在外部声明上添加 `@JsModule("<模块名>")` 注解,它会在编译期间正确导入到模块系统(CommonJS或AMD)。例如,使用 CommonJS,该声明会通过 `require(.....)` 函数导入。此外,如果要将声明作为模块或全局 JavaScript 对象导入,可以使用 `@JsNonModule` 注解。

例如,以下是将 JQuery 导入 Kotlin 模块的方法:

```
external interface JQuery {
    fun toggle(duration: Int = definedExternally): JQuery
    fun click(handler: (Event) -> Unit): JQuery
}

@JsModule("jquery")
@JsNonModule
@JsName("$")
external fun jquery(selector: String): JQuery
```

在这种情况下,JQuery 将作为名为 `jquery` 的模块导入。或者,它可以用作 `$`-对象,这取决于Kotlin编译器配置使用哪个模块系统。

你可以在应用程序中使用如下所示的这些声明:

```
fun main(args: Array<String>) {
    jquery(".toggle-button").click {
        jquery(".toggle-panel").toggle(300)
    }
}
```


Kotlin 1.2 的新特性

目录

- [多平台项目](#)
- [其他语言特性](#)
- [标准库](#)
- [JVM 后端](#)
- [JavaScript 后端](#)

多平台项目 (实验性的)

多平台项目是 Kotlin 1.2 中的一个新的**实验性**的功能,允许你在支持 Kotlin 的目标平台——JVM、JavaScript 以及 (将来的) Native 之间重用代码。在多平台项目中,你有三种模块:

- 一个公共模块包含平台无关代码,以及无实现的依赖平台的 API 声明。
- 平台模块包含通用模块中的平台相关声明在指定平台的实现,以及其他平台相关代码。
- 常规模块针对指定的平台,既可以是平台模块的依赖,也可以依赖平台模块。

当你为指定平台编译多平台项目时,既会生成公共代码也会生成平台相关代码。

多平台项目支持的一个主要特点是可以通过**预期声明与实际声明**来表达公共代码对平台相关部分的依赖关系。一个预期声明指定一个 API (类、接口、注解、顶层声明等)。一个实际声明要么是该 API 的平台相关实现,要么是一个引用到一个外部库中该 API 的一个既有实现的别名。这是一个示例:

在公共代码中:

```
// 预期平台相关 API:
expect fun hello(world: String): String

fun greet() {
    // 该预期 API 的用法:
    val greeting = hello("multi-platform world")
    println(greeting)
}

expect class URL(spec: String) {
    open fun getHost(): String
    open fun getPath(): String
}
```

在 JVM 平台代码中:

```
actual fun hello(world: String): String =
    "Hello, $world, on the JVM platform!"

// 使用既有平台相关实现:
actual typealias URL = java.net.URL
```

关于构建多平台项目的详细信息与步骤,请参见其[documentation](#)。

其他语言特性

注解中的数组面值

自 Kotlin 1.2 起,注解的数组参数可以通过新的数组面值语法传入,而无需使用 `arrayOf` 函数:

```
@CacheConfig(cacheNames = ["books", "default"])
public class BookRepositoryImpl {
    // .....
}
```

该数组面值语法仅限于注解参数。

lateinit 顶层属性与局部变量

`lateinit` 修饰符现在可以用于顶层属性与局部变量了。例如,后者可用于当一个 `lambda` 表达式作为构造函数参数传给一个对象时,引用另一个必须稍后定义的对象:

```
// A cycle of three nodes:
lateinit var third: Node<Int>

val second = Node(2, next = { third })
val first = Node(1, next = { second })

third = Node(3, next = { first })
```

检查 lateinit 变量是否已初始化

现在可以通过属性引用的 `isInitialized` 来检测该 `lateinit var` 是否已初始化:

```
println("isInitialized before assignment: " + this::lateinitVar.isInitialized)
lateinitVar = "value"
println("isInitialized after assignment: " + this::lateinitVar.isInitialized)
```

内联函数带有默认函数式参数

内联函数现在允许其内联函数参数具有默认值:

```
inline fun <E> Iterable<E>.strings(transform: (E) -> String = { it.toString() }) =
    map { transform(it) }

val defaultStrings = listOf(1, 2, 3).strings()
val customStrings = listOf(1, 2, 3).strings { "($it)" }
```

源自显式类型转换的信息会用于类型推断

Kotlin 编译器现在可将类型转换信息用于类型推断。如果你调用一个返回类型参数 `T` 的泛型方法并将返回值转换为指定类型 `Foo`,那么编译器现在知道对于本次调用需要绑定类型为 `Foo`。

这对于 Android 开发者来说尤为重要,因为编译器现在可以正确分析 Android API 级别 26 中的泛型 `findViewById` 调用:

```
val button = findViewById(R.id.button) as Button
```

智能类型转换改进

当一个变量有安全调用表达式与空检测赋值时,其智能转换现在也可以应用于安全调用接收者:

```
val firstChar = (s as? CharSequence)?.firstOrNull()
if (firstChar != null)
    return s.count { it == firstChar } // s: Any 会智能转换为 CharSequence

val firstItem = (s as? Iterable<*>)?.firstOrNull()
if (firstItem != null)
    return s.count { it == firstItem } // s: Any 会智能转换为 Iterable<*>
```

智能转换现在也允许用于在 `lambda` 表达式中局部变量,只要这些局部变量仅在 `lambda` 表达式之前修改即可:

```

var x: String? = null
if (flag) x = "Yahoo!"

run {
    if (x != null) {
        println(x.length) // x 会智能转换为 String
    }
}

```

支持 ::foo 作为 this::foo 的简写

现在写绑定到 `this` 成员的可调用引用可以无需显式接收者, 即 `::foo` 取代 `this::foo`。这也使在引用外部接收者的成员的 lambda 表达式中使用可调用引用更加方便。

阻断性改动: try 块后可靠智能转换

Kotlin 以前将 `try` 块中的赋值语句用于块后的智能转换, 这可能会破坏类型安全与空安全并引发运行时故障。这个版本修复了该问题, 使智能转换更加严格, 但可能会破坏一些依靠这种智能转换的代码。

如果要切换到旧版智能转换行为, 请传入回退标志 `-Xlegacy-smart-cast-after-try` 作为编译器参数。该参数会在 Kotlin 1.3 中弃用。

弃用: 数据类弃用 copy

当从已具有签名相同的 `copy` 函数的类型派生数据类时, 为数据类生成的 `copy` 实现使用超类型的默认值, 这导致反直觉行为, 或者导致运行时失败, 如果超类型中没有默认参数的话。

导致 `copy` 冲突的继承在 Kotlin 1.2 中已弃用并带有警告, 而在 Kotlin 1.3 中将会是错误。

弃用: 枚举条目中的嵌套类型

由于初始化逻辑的问题, 已弃用在枚举条目内部定义一个非 `inner class` 的嵌套类。这在 Kotlin 1.2 中会引起警告, 而在 Kotlin 1.3 中会成为错误。

弃用: vararg 单个命名参数

为了与注解中的数组字面值保持一致, 向一个命名参数形式的 `vararg` 参数传入单个项目的用法 (`foo(items = i)`) 已被弃用。请使用伸展操作符连同相应的数组工厂函数:

```
foo(items = *intArrayOf(1))
```

在这种情况下有一项防止性能下降的优化可以消除冗余的数组创建。单参数形式在 Kotlin 1.2 中会产生警告, 而在 Kotlin 1.3 中会放弃。

弃用: 扩展 Throwable 的泛型类的内部类

继承自 `Throwable` 的泛型类的内部类可能会在 `throw-catch` 场景中违反类型安全性, 因此已弃用, 在 Kotlin 1.2 中会是警告, 而在 Kotlin 1.3 中会是错误。

弃用: 修改只读属性的幕后字段

通过在自定义 getter 中赋值 `field =` 来修改只读属性的幕后字段的用法已被弃用, 在 Kotlin 1.2 中会是警告, 而在 Kotlin 1.3 中会是错误。

标准库

Kotlin 标准库构件与拆分包

Kotlin 标准库现在完全兼容 Java 9 的模块系统, 它禁止拆分包 (多个 jar 文件声明的类在同一包中)。为了支持这点, 我们引入了新的 `kotlin-stdlib-jdk7` 与 `kotlin-stdlib-jdk8`, 它们取代了旧版的 `kotlin-stdlib-jre7` 与 `kotlin-stdlib-jre8`。

在 Kotlin 看来新的构件中的声明在相同的包名内, 而在 Java 看来有不同的包名。因此, 切换到新的构件无需修改任何源代码。

确保与新的模块系统兼容的另一处变更是在 `kotlin-reflect` 库中删除了 `kotlin.reflect` 包中弃用的声明。如果你正在使用它们, 你需要切换到使用 `kotlin.reflect.full` 包中的声明, 自 Kotlin 1.1 起就支持这个包了。

windowed, chunked, zipWithNext

用于 `Iterable<T>`、`Sequence<T>` 与 `CharSequence` 的新的扩展覆盖了这些应用场景:缓存或批处理 (`chunked`)、滑动窗口与计算滑动均值 (`windowed`) 以及处理成对的后续条目 (`zipWithNext`):

```
val items = (1..9).map { it * it }

val chunkedIntoLists = items.chunked(4)
val points3d = items.chunked(3) { (x, y, z) -> Triple(x, y, z) }
val windowed = items.windowed(4)
val slidingAverage = items.windowed(4) { it.average() }
val pairwiseDifferences = items.zipWithNext { a, b -> b - a }
```

fill, replaceAll, shuffle/shuffled

添加了一些用于操作列表的扩展函数: `MutableList` 的 `fill`、`replaceAll` 与 `shuffle`, 以及只读 `List` 的 `shuffled`:

```
val items = (1..5).toMutableList()

items.shuffle()
println("Shuffled items: $items")

items.replaceAll { it * 2 }
println("Items doubled: $items")

items.fill(5)
println("Items filled with 5: $items")
```

kotlin-stdlib 中的数学运算

为满足由来已久的需求, Kotlin 1.2 添加了 JVM 与 JS 公用的用于数学运算的 `kotlin.math` API, 包含以下内容:

- 常量: `PI` 与 `E`;
- 三角函数: `cos`、`sin`、`tan` 及其反函数: `acos`、`asin`、`atan`、`atan2`;
- 双曲函数: `cosh`、`sinh`、`tanh` 及其反函数: `acosh`、`asinh`、`atanh`;
- 指数函数: `pow` (扩展函数)、`sqrt`、`hypot`、`exp`、`expm1`;
- 对数函数: `log`、`log2`、`log10`、`ln`、`ln1p`;
- 取整:
 - `ceil`、`floor`、`truncate`、`round` (奇进偶舍) 函数;
 - `roundToInt`、`roundToLong` (四舍五入) 扩展函数;
- 符号与绝对值:
 - `abs` 与 `sign` 函数;
 - `absoluteValue` 与 `sign` 扩展属性;
 - `withSign` 扩展函数;
- 两个数的最值函数: `max` 与 `min`;
- 二进制表示:
 - `ulp` 扩展属性;
 - `nextUp`、`nextDown`、`nextTowards` 扩展函数;
 - `toBits`、`toRawBits`、`Double.fromBits` (这些在 `kotlin` 包中)。

这些函数同样也有 `Float` 参数版本 (但不包括常量)。

用于 BigInteger 与 BigDecimal 的操作符与转换

Kotlin 1.2 引入了一些使用 `BigInteger` 与 `BigDecimal` 运算以及由其他数字类型创建它们的函数。具体如下:

- `toBigInteger` 用于 `Int` 与 `Long` ；
- `toBigDecimal` 用于 `Int`、`Long`、`Float`、`Double` 以及 `BigInteger` ；
- 算术与位运算操作符函数：
 - 二元操作符 `+`、`-`、`*`、`/`、`%` 以及中缀函数 `and`、`or`、`xor`、`shl`、`shr` ；
 - 一元操作符 `-`、`++`、`--` 以及函数 `inv` 。

浮点数到比特的转换

添加了用于将 `Double` 及 `Float` 与其比特表示形式相互转换的函数：

- `toBits` 与 `toRawBits` 对于 `Double` 返回 `Long` 而对于 `Float` 返回 `Int` ；
- `Double.fromBits` 与 `Float.fromBits` 用于有相应比特表示形式创建浮点数。

正则表达式现在可序列化

`kotlin.text.Regex` 类现在已经是 `Serializable` 的了并且可用在可序列化的继承结构中。

如果可用, `Closeable.use` 会调用 `Throwable.addSuppressed`

当在其他异常之后关闭资源期间抛出一个异常, `Closeable.use` 函数会调用 `Throwable.addSuppressed` 。

要启用这个行为,需要依赖项中有 `kotlin-stdlib-jdk7` 。

JVM 后端

Constructor calls normalization

Ever since version 1.0, Kotlin supported expressions with complex control flow, such as try-catch expressions and inline function calls. Such code is valid according to the Java Virtual Machine specification. Unfortunately, some bytecode processing tools do not handle such code quite well when such expressions are present in the arguments of constructor calls.

To mitigate this problem for the users of such bytecode processing tools, we've added a command-line option (`-Xnormalize-constructor-calls=MODE`) that tells the compiler to generate more Java-like bytecode for such constructs. Here `MODE` is one of:

- `disable` (default) – generate bytecode in the same way as in Kotlin 1.0 and 1.1;
- `enable` – generate Java-like bytecode for constructor calls. This can change the order in which the classes are loaded and initialized;
- `preserve-class-initialization` – generate Java-like bytecode for constructor calls, ensuring that the class initialization order is preserved. This can affect overall performance of your application; use it only if you have some complex state shared between multiple classes and updated on class initialization.

The “manual” workaround is to store the values of sub-expressions with control flow in variables, instead of evaluating them directly inside the call arguments. It's similar to `-Xnormalize-constructor-calls=enable` .

Java-default method calls

Before Kotlin 1.2, interface members overriding Java-default methods while targeting JVM 1.6 produced a warning on super calls: `Super calls to Java default methods are deprecated in JVM target 1.6. Recompile with '-jvm-target 1.8'`. In Kotlin 1.2, there's an **error** instead, thus requiring any such code to be compiled with JVM target 1.8.

Breaking change: consistent behavior of `x.equals(null)` for platform types

Calling `x.equals(null)` on a platform type that is mapped to a Java primitive (`Int!`, `Boolean!`, `Short!`, `Long!`, `Float!`, `Double!`, `Char!`) incorrectly returned `true` when `x` was null. Starting with Kotlin 1.2, calling `x.equals(...)` on a null value of a platform type **throws an NPE** (but `x == ...` does not).

To return to the pre-1.2 behavior, pass the flag `-Xno-exception-on-explicit-equals-for-boxed-null` to the compiler.

Breaking change: fix for platform null escaping through an inlined extension receiver

Inline extension functions that were called on a null value of a platform type did not check the receiver for null and would thus allow null to escape into the other code. Kotlin 1.2 forces this check at the call sites, throwing an exception if the receiver is null.

To switch to the old behavior, pass the fallback flag `-Xno-receiver-assertions` to the compiler.

JavaScript 后端

TypedArrays support enabled by default

The JS typed arrays support that translates Kotlin primitive arrays, such as `IntArray`, `DoubleArray`, into [JavaScript typed arrays](#), that was previously an opt-in feature, has been enabled by default.

Tools

Warnings as errors

The compiler now provides an option to treat all warnings as errors. Use `-werror` on the command line, or the following Gradle snippet:

```
compileKotlin {  
    kotlinOptions.allWarningsAsErrors = true  
}
```

开始

基本语法

定义包

包的声明应处于源文件顶部：

```
package my.demo

import java.util.*

// .....
```

目录与包的结构无需匹配：源代码可以在文件系统的任意位置。

参见[包](#)。

定义函数

带有两个 `Int` 参数、返回 `Int` 的函数：

```
fun sum(a: Int, b: Int): Int {
    return a + b
}
```

将表达式作为函数体、返回值类型自动推断的函数：

```
fun sum(a: Int, b: Int) = a + b
```

函数返回无意义的值：

```
fun printSum(a: Int, b: Int): Unit {
    println("sum of $a and $b is ${a + b}")
}
```

`Unit` 返回类型可以省略：

```
fun printSum(a: Int, b: Int) {
    println("sum of $a and $b is ${a + b}")
}
```

参见[函数](#)。

定义变量

一次赋值（只读）的局部变量：

```
val a: Int = 1 // 立即赋值
val b = 2     // 自动推断出 `Int` 类型
val c: Int   // 如果没有初始值类型不能省略
c = 3        // 明确赋值
```

可变变量：

```
var x = 5 // 自动推断出 `Int` 类型
x += 1
```

顶层变量：

```
val PI = 3.14
var x = 0

fun incrementX() {
    x += 1
}
```

参见[属性和字段](#)。

注释

正如 Java 和 JavaScript, Kotlin 支持行注释及块注释。

```
// 这是一个行注释

/* 这是一个多行的
   块注释。*/
```

与 Java 不同的是, Kotlin 的块注释可以嵌套。

参见[编写 Kotlin 代码文档](#) 查看关于文档注释语法的信息。

使用字符串模板

```
var a = 1
// 模板中的简单名称：
val s1 = "a is $a"

a = 2
// 模板中的任意表达式：
val s2 = "${s1.replace("is", "was")}, but now is $a"
```

参见[字符串模板](#)。

使用条件表达式

```
fun maxOf(a: Int, b: Int): Int {
    if (a > b) {
        return a
    } else {
        return b
    }
}
```

使用 `if` 作为表达式:

```
fun maxOf(a: Int, b: Int) = if (a > b) a else b
```

参见[if 表达式](#)。

使用可空值及 `null` 检测

当某个变量的值可以为 `null` 的时候, 必须在声明处的类型后添加 `?` 来标识该引用可为空。

如果 `str` 的内容不是数字返回 `null`:


```
fun parseInt(str: String): Int? {
    // .....
}
```

使用返回可空值的函数:

```
fun printProduct(arg1: String, arg2: String) {
    val x = parseInt(arg1)
    val y = parseInt(arg2)

    // 直接使用 `x * y` 会导致编译错误,因为他们可能为 null
    if (x != null && y != null) {
        // 在空检测后,x 和 y 会自动转换为非空值(non-nullable)
        println(x * y)
    }
    else {
        println("either '$arg1' or '$arg2' is not a number")
    }
}
```

或者

```
// .....
if (x == null) {
    println("Wrong number format in arg1: '$arg1'")
    return
}
if (y == null) {
    println("Wrong number format in arg2: '$arg2'")
    return
}

// 在空检测后,x 和 y 会自动转换为非空值
println(x * y)
```

参见[空安全](#)。

使用类型检测及自动类型转换

`is` 运算符检测一个表达式是否某类型的一个实例。如果一个不可变的局部变量或属性已经判断出为某类型,那么检测后的分支中可以直接当作该类型使用,无需显式转换:

```
fun getStringLength(obj: Any): Int? {
    if (obj is String) {
        // `obj` 在该条件分支内自动转换成 `String`
        return obj.length
    }

    // 在离开类型检测分支后,`obj` 仍然是 `Any` 类型
    return null
}
```

或者

```
fun getStringLength(obj: Any): Int? {
    if (obj !is String) return null

    // `obj` 在这一分支自动转换为 `String`
    return obj.length
}
```

甚至

```
fun getStringLength(obj: Any): Int? {
    // `obj` 在 ``&&` 右边自动转换成 `String` 类型
    if (obj is String && obj.length > 0) {
        return obj.length
    }

    return null
}
```

参见[类](#)和[类型转换](#)。

使用 for 循环

```
val items = listOf("apple", "banana", "kiwi")
for (item in items) {
    println(item)
}
```

或者

```
val items = listOf("apple", "banana", "kiwi")
for (index in items.indices) {
    println("item at $index is ${items[index]}")
}
```

参见[for 循环](#)。

使用 while 循环

```
val items = listOf("apple", "banana", "kiwi")
var index = 0
while (index < items.size) {
    println("item at $index is ${items[index]}")
    index++
}
```

参见[while 循环](#)。

使用 when 表达式

```
fun describe(obj: Any): String =
    when (obj) {
        1 -> "One"
        "Hello" -> "Greeting"
        is Long -> "Long"
        !is String -> "Not a string"
        else -> "Unknown"
    }
```

参见[when 表达式](#)。

使用区间 (range)

使用 `in` 运算符来检测某个数字是否在指定区间内：

```
val x = 10
val y = 9
if (x in 1..y+1) {
    println("fits in range")
}
```

检测某个数字是否在指定区间外：

```

val list = listOf("a", "b", "c")

if (-1 !in 0..list.lastIndex) {
    println("-1 is out of range")
}
if (list.size !in list.indices) {
    println("list size is out of valid list indices range too")
}

```

区间迭代:

```

for (x in 1..5) {
    print(x)
}

```

或数列迭代:

```

for (x in 1..10 step 2) {
    print(x)
}
println()
for (x in 9 downTo 0 step 3) {
    print(x)
}

```

参见[区间](#)。

使用集合

对集合进行迭代:

```

for (item in items) {
    println(item)
}

```

使用 `in` 运算符来判断集合内是否包含某实例:

```

when {
    "orange" in items -> println("juicy")
    "apple" in items -> println("apple is fine too")
}

```

使用 `lambda` 表达式来过滤 (`filter`) 和映射 (`map`) 集合:

```

fruits
    .filter { it.startsWith("a") }
    .sortedBy { it }
    .map { it.toUpperCase() }
    .forEach { println(it) }

```

参见[高阶函数及Lambda表达式](#)。

创建基本类及其实例:

```

val rectangle = Rectangle(5.0, 2.0) // 不需要“new”关键字
val triangle = Triangle(3.0, 4.0, 5.0)

```

参见[类](#)以及[对象与实例](#)。

习惯用法

一些在 Kotlin 中广泛使用的语法习惯,如果你有更喜欢的语法习惯或者风格,建一个 pull request 贡献给我们吧!

创建 DTOs(POJOs/POCOs)

```
data class Customer(val name: String, val email: String)
```

会为 Customer 类提供以下功能:

- 所有属性的 getters (对于 var 定义的还有 setters)
- equals()
- hashCode()
- toString()
- copy()
- 所有属性的 component1()、component2()……等等(参见[数据类](#))

函数的默认参数

```
fun foo(a: Int = 0, b: String = "") { ..... }
```

过滤 list

```
val positives = list.filter { x -> x > 0 }
```

或者可以更短:

```
val positives = list.filter { it > 0 }
```

String 内插

```
println("Name $name")
```

类型判断

```
when (x) {  
    is Foo //-> .....  
    is Bar //-> .....  
    else   //-> .....  
}
```

遍历 map/pair 型 list

```
for ((k, v) in map) {  
    println("$k -> $v")  
}
```

k、v 可以改成任意名字。

使用区间

```
for (i in 1..100) { ..... } // 闭区间:包含 100  
for (i in 1 until 100) { ..... } // 半开区间:不包含 100  
for (x in 2..10 step 2) { ..... }  
for (x in 10 downTo 1) { ..... }  
if (x in 1..10) { ..... }
```

只读 list

```
val list = listOf("a", "b", "c")
```

只读 map

```
val map = mapOf("a" to 1, "b" to 2, "c" to 3)
```

访问 map

```
println(map["key"])  
map["key"] = value
```

延迟属性

```
val p: String by lazy {  
    // 计算该字符串  
}
```

扩展函数

```
fun String.spaceToCamelCase() { ..... }  
  
"Convert this to camelcase".spaceToCamelCase()
```

创建单例

```
object Resource {  
    val name = "Name"  
}
```

If not null 缩写

```
val files = File("Test").listFiles()  
  
println(files?.size)
```

If not null and else 缩写

```
val files = File("Test").listFiles()  
  
println(files?.size ?: "empty")
```

if null 执行一个语句

```
val values = .....  
val email = values["email"] ?: throw IllegalStateException("Email is missing!")
```

在可能会空的集合中取第一元素

```
val emails = ... // 可能是空集合  
val mainEmail = emails.firstOrNull() ?: ""
```

if not null 执行代码

```
val value = .....

value?.let {
    ..... // 代码会执行到此处, 假如data不为null
}
```

映射可空值(如果非空的话)

```
val value = .....

val mapped = value?.let { transformValue(it) } ?: defaultValueIfValueIsNull
```

返回 when 表达式

```
fun transform(color: String): Int {
    return when (color) {
        "Red" -> 0
        "Green" -> 1
        "Blue" -> 2
        else -> throw IllegalArgumentException("Invalid color param value")
    }
}
```

“try/catch”表达式

```
fun test() {
    val result = try {
        count()
    } catch (e: ArithmeticException) {
        throw IllegalStateException(e)
    }

    // 使用 result
}
```

“if”表达式

```
fun foo(param: Int) {
    val result = if (param == 1) {
        "one"
    } else if (param == 2) {
        "two"
    } else {
        "three"
    }
}
```

返回类型为 Unit 的方法的 Builder 风格用法

```
fun arrayOfMinusOnes(size: Int): IntArray {
    return IntArray(size).apply { fill(-1) }
}
```

单表达式函数

```
fun theAnswer() = 42
```

等价于

```
fun theAnswer(): Int {
    return 42
}
```

单表达式函数与其它惯用法一起使用能简化代码,例如和 `when` 表达式一起使用:

```
fun transform(color: String): Int = when (color) {
    "Red" -> 0
    "Green" -> 1
    "Blue" -> 2
    else -> throw IllegalArgumentException("Invalid color param value")
}
```

对一个对象实例调用多个方法 (with)

```
class Turtle {
    fun penDown()
    fun penUp()
    fun turn(degrees: Double)
    fun forward(pixels: Double)
}

val myTurtle = Turtle()
with(myTurtle) { // 画一个 100 像素的正方形
    penDown()
    for(i in 1..4) {
        forward(100.0)
        turn(90.0)
    }
    penUp()
}
```

Java 7 的 try with resources

```
val stream = Files.newInputStream(Paths.get("/some/file.txt"))
stream.buffered().reader().use { reader ->
    println(reader.readText())
}
```

对于需要泛型信息的泛型函数的适宜形式

```
// public final class Gson {
//     .....
//     public <T> T fromJson(JsonElement json, Class<T> classOfT) throws JsonSyntaxException {
//         .....
//     }

inline fun <reified T: Any> Gson.fromJson(json: JsonElement): T = this.fromJson(json, T::class.java)
```

使用可空布尔

```
val b: Boolean? = .....
if (b == true) {
    .....
} else {
    // `b` 是 false 或者 null
}
```

编码规范

此页面包含当前 Kotlin 语言的编码风格

Note: To configure the IntelliJ formatter according to this style guide, please install Kotlin plugin version 1.2.20 or newer, go to Settings | Editor | Code Style | Kotlin, click on "Set from..." link in the upper right corner, and select "Predefined style / Kotlin style guide" from the menu.

Source code organization

Directory structure

In mixed-language projects, Kotlin source files should reside in the same source root as the Java source files, and follow the same directory structure (each file should be stored in the directory corresponding to each package statement).

In pure Kotlin projects, the recommended directory structure is to follow the package structure with the common root package omitted (e.g. if all the code in the project is in the "org.example.kotlin" package and its subpackages, files with the "org.example.kotlin" package should be placed directly under the source root, and files in "org.example.kotlin.foo.bar" should be in the "foo/bar" subdirectory of the source root).

Source file names

If a Kotlin file contains a single class (potentially with related top-level declarations), its name should be the same as the name of the class, with the .kt extension appended. If a file contains multiple classes, or only top-level declarations, choose a name describing what the file contains, and name the file accordingly. Use camel humps with an uppercase first letter (e.g. `ProcessDeclarations.kt`).

The name of the file should describe what the code in the file does. Therefore, you should avoid using meaningless words such as "Util" in file names.

Source file organization

Placing multiple declarations (classes, top-level functions or properties) in the same Kotlin source file is encouraged as long as these declarations are closely related to each other semantically and the file size remains reasonable (not exceeding a few hundred lines).

In particular, when defining extension functions for a class which are relevant for all clients of this class, put them in the same file where the class itself is defined. When defining extension functions that make sense only for a specific client, put them next to the code of that client. Do not create files just to hold "all extensions of Foo".

Class layout

Generally, the contents of a class is sorted in the following order:

- Property declarations and initializer blocks
- Secondary constructors
- Method declarations
- Companion object

Do not sort the method declarations alphabetically or by visibility, and do not separate regular methods from extension methods. Instead, put related stuff together, so that someone reading the class from top to bottom would be able to follow the logic of what's happening. Choose an order (either higher-level stuff first, or vice versa) and stick to it.

Put nested classes next to the code that uses those classes. If the classes are intended to be used externally and aren't referenced inside the class, put them in the end, after the companion object.

Interface implementation layout

When implementing an interface, keep the implementing members in the same order as members of the interface (if necessary, interspersed with additional private methods used for the implementation)

Overload layout

Always put overloads next to each other in a class.

Naming rules

Kotlin follows the Java naming conventions. In particular:

Names of packages are always lower case and do not use underscores (`org.example.myproject`). Using multi-word names is generally discouraged, but if you do need to use multiple words, you can either simply concatenate them together or use camel humps (`org.example.myProject`).

Names of classes and objects start with an upper case letter and use camel humps:

```
open class DeclarationProcessor { ... }

object EmptyDeclarationProcessor : DeclarationProcessor() { ... }
```

Function names

Names of functions, properties and local variables start with a lower case letter and use camel humps and no underscores:

```
fun processDeclarations() { ... }
var declarationCount = ...
```

Exception: factory functions used to create instances of classes can have the same name as the class being created:

```
abstract class Foo { ... }

class FooImpl : Foo { ... }

fun Foo(): Foo { return FooImpl(...) }
```

Names for test methods

In tests (and only in tests), it's acceptable to use method names with spaces enclosed in backticks. (Note that such method names are currently not supported by the Android runtime.) Underscores in method names are also allowed in test code.

```
class MyTestCase {
    @Test fun `ensure everything works`() {
    }

    @Test fun ensureEverythingWorks_onAndroid() {
    }
}
```

Property names

Names of constants (properties marked with `const`, or top-level or object `val` properties with no custom `get` function that hold deeply immutable data) should use uppercase underscore-separated names:

```
const val MAX_COUNT = 8
val USER_NAME_FIELD = "UserName"
```

Names of top-level or object properties which hold objects with behavior or mutable data should use regular camel-hump names:

```
val mutableCollection: MutableSet<String> = HashSet()
```

Names of properties holding references to singleton objects can use the same naming style as `object` declarations:

```
val PersonComparator: Comparator<Person> = ...
```

For enum constants, it's OK to use either uppercase underscore-separated names (`enum class Color { RED, GREEN }`) or regular camel-humps names starting with an uppercase letter, depending on the usage.

Names for backing properties

If a class has two properties which are conceptually the same but one is part of a public API and another is an implementation detail, use an underscore as the prefix for the name of the private property:

```
class C {
    private val _elementList = mutableListOf<Element>()

    val elementList: List<Element>
        get() = _elementList
}
```

Choosing good names

The name of a class is usually a noun or a noun phrase explaining what the class *is*: `List`, `PersonReader`.

The name of a method is usually a verb or a verb phrase saying what the method *does*: `close`, `readPersons`. The name should also suggest if the method is mutating the object or returning a new one. For instance `sort` is sorting a collection in place, while `sorted` is returning a sorted copy of the collection.

The names should make it clear what the purpose of the entity is, so it's best to avoid using meaningless words `Manager`, `Wrapper` etc.) in names.

When using an acronym as part of a declaration name, capitalize it if it consists of two letters (`IOStream`); capitalize only the first letter if it is longer (`XmlFormatter`, `HttpInputStream`).

Formatting

In most cases, Kotlin follows the Java coding conventions.

Use 4 spaces for indentation. Do not use tabs.

For curly braces, put the opening brace in the end of the line where the construct begins, and the closing brace on a separate line aligned vertically with the opening construct.

```
if (elements != null) {
    for (element in elements) {
        // ...
    }
}
```

(Note: In Kotlin, semicolons are optional, and therefore line breaks are significant. The language design assumes Java-style braces, and you may encounter surprising behavior if you try to use a different formatting style.)

Horizontal whitespace

Put spaces around binary operators (`a + b`). Exception: don't put spaces around the "range to" operator (`0..i`).

Do not put spaces around unary operators (`a++`)

Put spaces between control flow keywords (`if`, `when`, `for` and `while`) and the corresponding opening parenthesis.

Do not put a space before an opening parenthesis in a primary constructor declaration, method declaration or method call.

```
class A(val x: Int)

fun foo(x: Int) { }

fun bar() {
    foo(1)
}
```

Never put a space after `(`, `[`, or before `]`, `)`.

Never put a space around `.` or `?.`: `foo.bar().filter { it > 2 }.joinToString()`, `foo?.bar()`

Put a space after `//`: `// This is a comment`

Do not put spaces around angle brackets used to specify type parameters: `class Map<K, V> { ... }`

Do not put spaces around `::: Foo::class, String::length`

Do not put a space before `?` used to mark a nullable type: `String?`

As a general rule, avoid horizontal alignment of any kind. Renaming an identifier to a name with a different length should not affect the formatting of either the declaration or any of the usages.

Colon

Put a space before `:` in the following cases:

- when it's used to separate a type and a supertype;
- when delegating to a superclass constructor or a different constructor of the same class;
- after the `object` keyword.

Don't put a space before `:` when it separates a declaration and its type.

Always put a space after `:`.

```
abstract class Foo<out T : Any> : IFoo {
    abstract fun foo(a: Int): T
}

class FooImpl : Foo() {
    constructor(x: String) : this(x) {
        //...
    }

    val x = object : IFoo { ... }
}
```

Class header formatting

Classes with a few primary constructor parameters can be written in a single line:

```
class Person(id: Int, name: String)
```

Classes with longer headers should be formatted so that each primary constructor parameter is in a separate line with indentation. Also, the closing parenthesis should be on a new line. If we use inheritance, then the superclass constructor call or list of implemented interfaces should be located on the same line as the parenthesis:

```
class Person(
    id: Int,
    name: String,
    surname: String
) : Human(id, name) {

    // ...
}
```

For multiple interfaces, the superclass constructor call should be located first and then each interface should be located in a different line:

```
class Person(
    id: Int,
    name: String,
    surname: String
) : Human(id, name),
    KotlinMaker {

    // ...
}
```

For classes with a long supertype list, put a line break after the colon and align all supertype names vertically:

```

class MyFavouriteVeryLongClassHolder :
    MyLongHolder<MyFavouriteVeryLongClass>(),
    SomeOtherInterface,
    AndAnotherOne {

    fun foo() {}
}

```

To clearly separate the class header and body when the class header is long, either put a blank line following the class header (as in the example above), or put the opening curly brace on a separate line:

```

class MyFavouriteVeryLongClassHolder :
    MyLongHolder<MyFavouriteVeryLongClass>(),
    SomeOtherInterface,
    AndAnotherOne
{
    fun foo() {}
}

```

Use regular indent (4 spaces) for constructor parameters.

Rationale: This ensures that properties declared in the primary constructor have the same indentation as properties declared in the body of a class.

Modifiers

If a declaration has multiple modifiers, always put them in the following order:

```

public / protected / private / internal
expect / actual
final / open / abstract / sealed / const
external
override
lateinit
tailrec
vararg
suspend
inner
enum / annotation
companion
inline
infix
operator
data

```

Place all annotations before modifiers:

```

@Named("Foo")
private val foo: Foo

```

Unless you're working on a library, omit redundant modifiers (e.g. `public`).

Annotation formatting

Annotations are typically placed on separate lines, before the declaration to which they are attached, and with the same indentation:

```

@Target(AnnotationTarget.PROPERTY)
annotation class JsonExclude

```

Annotations without arguments may be placed on the same line:

```

@JsonExclude @JvmField
var x: String

```

A single annotation without arguments may be placed on the same line as the corresponding declaration:

```
@Test fun foo() { ... }
```

File annotations

File annotations are placed after the file comment (if any), before the `package` statement, and are separated from `package` with a blank line (to emphasize the fact that they target the file and not the package).

```
/** License, copyright and whatever */  
@file:JvmName("FooBar")  
  
package foo.bar
```

Function formatting

If the function signature doesn't fit on a single line, use the following syntax:

```
fun longMethodName(  
    argument: ArgumentType = defaultValue,  
    argument2: AnotherArgumentType  
): ReturnType {  
    // body  
}
```

Use regular indent (4 spaces) for function parameters.

Rationale: Consistency with constructor parameters

Prefer using an expression body for functions with the body consisting of a single expression.

```
fun foo(): Int {      // bad  
    return 1  
}  
  
fun foo() = 1         // good
```

Expression body formatting

If the function has an expression body that doesn't fit in the same line as the declaration, put the `=` sign on the first line. Indent the expression body by 4 spaces.

```
fun f(x: String) =  
    x.length
```

Property formatting

For very simple read-only properties, consider one-line formatting:

```
val isEmpty: Boolean get() = size == 0
```

For more complex properties, always put `get` and `set` keywords on separate lines:

```
val foo: String  
    get() {  
        // ...  
    }
```

For properties with an initializer, if the initializer is long, add a line break after the equals sign and indent the initializer by four spaces:

```
private val defaultCharset: Charset? =
    EncodingRegistry.getInstance().getDefaultCharsetForPropertiesFiles(file)
```

Formatting control flow statements

If the condition of an `if` or `when` statement is multiline, always use curly braces around the body of the statement. Indent each subsequent line of the condition by 4 spaces relative to statement begin. Put the closing parentheses of the condition together with the opening curly brace on a separate line:

```
if (!component.isSyncing &&
    !hasAnyKotlinRuntimeInScope(module)
) {
    return createKotlinNotConfiguredPanel(module)
}
```

Rationale: Tidy alignment and clear separation of condition and statement body

Put the `else`, `catch`, `finally` keywords, as well as the `while` keyword of a do/while loop, on the same line as the preceding curly brace:

```
if (condition) {
    // body
} else {
    // else part
}

try {
    // body
} finally {
    // cleanup
}
```

In a `when` statement, if a branch is more than a single line, consider separating it from adjacent case blocks with a blank line:

```
private fun parsePropertyValue(propName: String, token: Token) {
    when (token) {
        is Token.ValueToken ->
            callback.visitValue(propName, token.value)

        Token.LBRACE -> { // ...
        }
    }
}
```

Put short branches on the same line as the condition, without braces.

```
when (foo) {
    true -> bar() // good
    false -> { baz() } // bad
}
```

Method call formatting

In long argument lists, put a line break after the opening parenthesis. Indent arguments by 4 spaces. Group multiple closely related arguments on the same line.

```
drawSquare(
    x = 10, y = 10,
    width = 100, height = 100,
    fill = true
)
```

Put spaces around the `=` sign separating the argument name and value.

Chained call wrapping

When wrapping chained calls, put the `.` character or the `?.` operator on the next line, with a single indent:

```
val anchor = owner
    ?.firstChild!!
    .siblings(forward = true)
    .dropWhile { it is PsiComment || it is PsiWhiteSpace }
```

The first call in the chain usually should have a line break before it, but it's OK to omit it the code makes more sense that way.

Lambda formatting

In lambda expressions, spaces should be used around the curly braces, as well as around the arrow which separates the parameters from the body. If a call takes a single lambda, it should be passed outside of parentheses whenever possible.

```
list.filter { it > 10 }
```

If assigning a label for a lambda, do not put a space between the label and the opening curly brace:

```
fun foo() {
    ints.forEach lit@{
        // ...
    }
}
```

When declaring parameter names in a multiline lambda, put the names on the first line, followed by the arrow and the newline:

```
appendCommaSeparated(properties) { prop ->
    val propertyValue = prop.get(obj) // ...
}
```

If the parameter list is too long to fit on a line, put the arrow on a separate line:

```
foo {
    context: Context,
    environment: Env
    ->
    context.configureEnv(environment)
}
```

Documentation comments

For longer documentation comments, place the opening `/**` on a separate line and begin each subsequent line with an asterisk:

```
/**
 * This is a documentation comment
 * on multiple lines.
 */
```

Short comments can be placed on a single line:

```
/** This is a short documentation comment. */
```

Generally, avoid using `@param` and `@return` tags. Instead, incorporate the description of parameters and return values directly into the documentation comment, and add links to parameters wherever they are mentioned. Use `@param` and `@return` only when a lengthy description is required which doesn't fit into the flow of the main text.

```
// Avoid doing this:

/**
 * Returns the absolute value of the given number.
 * @param number The number to return the absolute value for.
 * @return The absolute value.
 */
fun abs(number: Int) = ...

// Do this instead:

/**
 * Returns the absolute value of the given [number].
 */
fun abs(number: Int) = ...
```

Avoiding redundant constructs

In general, if a certain syntactic construction in Kotlin is optional and highlighted by the IDE as redundant, you should omit it in your code. Do not leave unnecessary syntactic elements in code just "for clarity".

Unit

If a function returns Unit, the return type should be omitted:

```
fun foo() { // ": Unit" is omitted here

}
```

Semicolons

Omit semicolons whenever possible.

String templates

Don't use curly braces when inserting a simple variable into a string template. Use curly braces only for longer expressions.

```
println("$name has ${children.size} children")
```

Idiomatic use of language features

Immutability

Prefer using immutable data to mutable. Always declare local variables and properties as `val` rather than `var` if they are not modified after initialization.

Always use immutable collection interfaces (`Collection`, `List`, `Set`, `Map`) to declare collections which are not mutated. When using factory functions to create collection instances, always use functions that return immutable collection types when possible:

```
// Bad: use of mutable collection type for value which will not be mutated
fun validateValue(actualValue: String, allowedValues: HashSet<String>) { ... }

// Good: immutable collection type used instead
fun validateValue(actualValue: String, allowedValues: Set<String>) { ... }

// Bad: arrayListOf() returns ArrayList<T>, which is a mutable collection type
val allowedValues = arrayListOf("a", "b", "c")

// Good: listOf() returns List<T>
val allowedValues = listOf("a", "b", "c")
```

Default parameter values

Prefer declaring functions with default parameter values to declaring overloaded functions.

```
// Bad
fun foo() = foo("a")
fun foo(a: String) { ... }

// Good
fun foo(a: String = "a") { ... }
```

Type aliases

If you have a functional type or a type with type parameters which is used multiple times in a codebase, prefer defining a type alias for it:

```
typealias MouseClickHandler = (Any, MouseEvent) -> Unit
typealias PersonIndex = Map<String, Person>
```

Lambda parameters

In lambdas which are short and not nested, it's recommended to use the `it` convention instead of declaring the parameter explicitly. In nested lambdas with parameters, parameters should be always declared explicitly.

Returns in a lambda

Avoid using multiple labeled returns in a lambda. Consider restructuring the lambda so that it will have a single exit point. If that's not possible or not clear enough, consider converting the lambda into an anonymous function.

Do not use a labeled return for the last statement in a lambda.

Named arguments

Use the named argument syntax when a method takes multiple parameters of the same primitive type, or for parameters of `Boolean` type, unless the meaning of all parameters is absolutely clear from context.

```
drawSquare(x = 10, y = 10, width = 100, height = 100, fill = true)
```

Using conditional statements

Prefer using the expression form of `try`, `if` and `when`. Examples:

```
return if (x) foo() else bar()

return when(x) {
    0 -> "zero"
    else -> "nonzero"
}
```

The above is preferable to:

```
if (x)
    return foo()
else
    return bar()

when(x) {
    0 -> return "zero"
    else -> return "nonzero"
}
```

if versus when

Prefer using `if` for binary conditions instead of `when`. Instead of

```
when (x) {
    null -> ...
    else -> ...
}
```

use `if (x == null) ... else ...`

Prefer using `when` if there are three or more options.

Using nullable Boolean values in conditions

If you need to use a nullable `Boolean` in a conditional statement, use `if (value == true)` or `if (value == false)` checks.

Using loops

Prefer using higher-order functions (`filter`, `map` etc.) to loops. Exception: `forEach` (prefer using a regular `for` loop instead, unless the receiver of `forEach` is nullable or `forEach` is used as part of a longer call chain).

When making a choice between a complex expression using multiple higher-order functions and a loop, understand the cost of the operations being performed in each case and keep performance considerations in mind.

Loops on ranges

Use the `until` function to loop over an open range:

```
for (i in 0..n - 1) { ... } // bad
for (i in 0 until n) { ... } // good
```

Using strings

Prefer using string templates to string concatenation.

Prefer to use multiline strings instead of embedding `\n` escape sequences into regular string literals.

To maintain indentation in multiline strings, use `trimIndent` when the resulting string does not require any internal indentation, or `trimMargin` when internal indentation is required:

```
assertEquals("""Foo
              Bar""", value.trimIndent(), value)

val a = """if(a > 1) {
        |   return a
        |}""".trimMargin()
```

Functions vs Properties

In some cases functions with no arguments might be interchangeable with read-only properties. Although the semantics are similar, there are some stylistic conventions on when to prefer one to another.

Prefer a property over a function when the underlying algorithm:

- does not throw
- is cheap to calculate (or cached on the first run)
- returns the same result over invocations if the object state hasn't changed

Using extension functions

Use extension functions liberally. Every time you have a function that works primarily on an object, consider making it an extension function accepting that object as a receiver. To minimize API pollution, restrict the visibility of extension functions as much as it makes sense. As necessary, use local extension functions, member extension functions, or top-level extension functions with private visibility.

Using infix functions

Declare a function as infix only when it works on two objects which play a similar role. Good examples: `and`, `to`, `zip`. Bad example: `add`.

Don't declare a method as infix if it mutates the receiver object.

Factory functions

If you declare a factory function for a class, avoid giving it the same name as the class itself. Prefer using a distinct name making it clear why the behavior of the factory function is special. Only if there is really no special semantics, you can use the same name as the class.

Example:

```
class Point(val x: Double, val y: Double) {
    companion object {
        fun fromPolar(angle: Double, radius: Double) = Point(...)
    }
}
```

If you have an object with multiple overloaded constructors that don't call different superclass constructors and can't be reduced to a single constructor with default argument values, prefer to replace the overloaded constructors with factory functions.

Platform types

A public function/method returning an expression of a platform type must declare its Kotlin type explicitly:

```
fun apiCall(): String = MyJavaApi.getProperty("name")
```

Any property (package-level or class-level) initialised with an expression of a platform type must declare its Kotlin type explicitly:

```
class Person {
    val name: String = MyJavaApi.getProperty("name")
}
```

A local value initialised with an expression of a platform type may or may not have a type declaration:

```
fun main(args: Array<String>) {
    val name = MyJavaApi.getProperty("name")
    println(name)
}
```

Using scope functions `apply`/`with`/`run`/`also`/`let`

Kotlin provides a variety of functions to execute a block of code in the context of a given object. To choose the correct function, consider the following:

- Are you calling methods on multiple objects in the block, or passing the instance of the context object as an argument? If you are, use one of the functions that allows you to access the context object as `it`, not `this` (`also` or `let`). Use `also` if the receiver is not used at all in the block.

```
// Context object is 'it'
class Baz {
    var currentBar: Bar?
    val observable: Observable

    val foo = createBar().also {
        currentBar = it           // Accessing property of Baz
        observable.registerCallback(it) // Passing context object as argument
    }
}

// Receiver not used in the block
val foo = createBar().also {
    LOG.info("Bar created")
}

// Context object is 'this'
class Baz {
    val foo: Bar = createBar().apply {
        color = RED // Accessing only properties of Bar
        text = "Foo"
    }
}
```

- What should the result of the call be? If the result needs to be the context object, use `apply` or `also`. If you need to return a value from the block, use `with`, `let` or `run`

```
// Return value is context object
class Baz {
    val foo: Bar = createBar().apply {
        color = RED // Accessing only properties of Bar
        text = "Foo"
    }
}

// Return value is block result
class Baz {
    val foo: Bar = createNetworkConnection().let {
        loadBar()
    }
}
```

- Is the context object nullable, or is it evaluated as a result of a call chain? If it is, use `apply`, `let` or `run`. Otherwise, use `with` or `also`.

```
// Context object is nullable
person.email?.let { sendEmail(it) }

// Context object is non-null and accessible directly
with(person) {
    println("First name: $firstName, last name: $lastName")
}
```

Coding conventions for libraries

When writing libraries, it's recommended to follow an additional set of rules to ensure API stability:

- Always explicitly specify member visibility (to avoid accidentally exposing declarations as public API)
- Always explicitly specify function return types and property types (to avoid accidentally changing the return type when the implementation changes)
- Provide KDoc comments for all public members, with the exception of overrides that do not require any new documentation (to support generating documentation for the library)

基础

基本类型

在 Kotlin 中,所有东西都是对象,在这个意义上讲我们可以在任何变量上调用成员函数和属性。一些类型可以有特殊的内部表示——例如,数字、字符和布尔值可以在运行时表示为原生类型值,但是对于用户来说,它们看起来就像普通的类。在本节中,我们会描述 Kotlin 中使用的基本类型:数字、字符、布尔值、数组与字符串。

数字

Kotlin 处理数字在某种程度上接近 Java,但是并不完全相同。例如,对于数字没有隐式拓宽转换(如 Java 中 `int` 可以隐式转换为 `long` ——译者注),另外有些情况的字面值略有不同。

Kotlin 提供了如下的内置类型来表示数字(与 Java 很相近):

Type	Bit width
Double	64
Float	32
Long	64
Int	32
Short	16
Byte	8

注意在 Kotlin 中字符不是数字

字面常量

数值常量字面值有以下几种:

- 十进制: `123`
 - Long 类型用大写 `L` 标记: `123L`
- 十六进制: `0x0F`
- 二进制: `0b00001011`

注意: 不支持八进制

Kotlin 同样支持浮点数的常规表示方法:

- 默认 `double`: `123.5`、`123.5e10`
- Float 用 `f` 或者 `F` 标记: `123.5f`

数字字面值中的下划线(自 1.1 起)

你可以使用下划线使数字常量更易读:

```
val oneMillion = 1_000_000
val creditCardNumber = 1234_5678_9012_3456L
val socialSecurityNumber = 999_99_9999L
val hexBytes = 0xFF_EC_DE_5E
val bytes = 0b11010010_01101001_10010100_10010010
```

表示方式

在 Java 平台数字是物理存储为 JVM 的原生类型,除非我们需要一个可空的引用(如 `Int?`)或泛型。后者情况下会把数字装箱。

注意数字装箱不必保留同一性:

```
val a: Int = 10000
print(a === a) // 输出“true”
val boxedA: Int? = a
val anotherBoxedA: Int? = a
print(boxedA === anotherBoxedA) // !!!输出“false”!!!
```

另一方面,它保留了相等性:

```
val a: Int = 10000
print(a == a) // 输出“true”
val boxedA: Int? = a
val anotherBoxedA: Int? = a
print(boxedA == anotherBoxedA) // 输出“true”
```

显式转换

由于不同的表示方式,较小类型并不是较大类型的子类型。如果它们的话,就会出现下述问题:

```
// 假想的代码,实际上并不能编译:
val a: Int? = 1 // 一个装箱的 Int (java.lang.Integer)
val b: Long? = a // 隐式转换产生一个装箱的 Long (java.lang.Long)
print(a == b) // 惊!这将输出“false”鉴于 Long 的 equals() 检测其他部分也是 Long
```

所以同一性还有相等性都会在所有地方悄无声息地失去。

因此较小的类型**不能**隐式转换为较大的类型。这意味着在不进行显式转换的情况下我们不能把 `Byte` 型值赋给一个 `Int` 变量。

```
val b: Byte = 1 // OK, 字面值是静态检测的
val i: Int = b // 错误
```

我们可以显式转换来拓宽数字

```
val i: Int = b.toInt() // OK: 显式拓宽
```

每个数字类型支持如下的转换:

- `toByte(): Byte`
- `toShort(): Short`
- `toInt(): Int`
- `toLong(): Long`
- `toFloat(): Float`
- `toDouble(): Double`
- `toChar(): Char`

缺乏隐式类型转换并不显著,因为类型会从上下文推断出来,而算术运算会有重载做适当转换,例如:

```
val l = 1L + 3 // Long + Int => Long
```

运算

Kotlin支持数字运算的标准集,运算被定义为相应的类成员(但编译器会将函数调用优化为相应的指令)。参见[运算符重载](#)。

对于位运算,没有特殊字符来表示,而只可用中缀方式调用命名函数,例如:

```
val x = (1 shl 2) and 0x000FF000
```

这是完整的位运算列表(只用于 `Int` 和 `Long`):

- `shl(bits)` - 有符号左移 (Java 的 `<<`)
- `shr(bits)` - 有符号右移 (Java 的 `>>`)
- `ushr(bits)` - 无符号右移 (Java 的 `>>>`)
- `and(bits)` - 位与
- `or(bits)` - 位或
- `xor(bits)` - 位异或
- `inv()` - 位非

浮点数比较

本节讨论的浮点数操作如下：

- 相等性检测: `a == b` 与 `a != b`
- 比较操作符: `a < b`、`a > b`、`a <= b`、`a >= b`
- 区间实例以及区间检测: `a..b`、`x in a..b`、`x !in a..b`

当其中的操作数 `a` 与 `b` 都是静态已知的 `Float` 或 `Double` 或者它们对应的可空类型 (声明为该类型, 或者推断为该类型, 或者[智能类型转换](#)的结果是该类型), 两数字所形成的操作或者区间遵循 IEEE 754 浮点运算标准。

然而, 为了支持泛型场景并提供全序支持, 当这些操作符**并非**静态类型为浮点数 (例如是 `Any`、`Comparable<.....>`、类型参数) 时, 这些操作使用为 `Float` 与 `Double` 实现的不符合标准的 `equals` 与 `compareTo`, 这会出现：

- 认为 `NaN` 与其自身相等
- 认为 `NaN` 比包括正无穷大 (`POSITIVE_INFINITY`) 在内的任何其他元素都大
- 认为 `-0.0` 小于 `0.0`

字符

字符用 `Char` 类型表示。它们不能直接当作数字

```
fun check(c: Char) {
    if (c == 1) { // 错误:类型不兼容
        // .....
    }
}
```

字符字面值用单引号括起来: `'1'`。特殊字符可以用反斜杠转义。支持这几个转义序列: `\t`、`\b`、`\n`、`\r`、`\'`、`\"`、`\\` 和 `\$`。编码其他字符要用 Unicode 转义序列语法: `'\uFF00'`。

我们可以显式把字符转换为 `Int` 数字：

```
fun decimalDigitValue(c: Char): Int {
    if (c !in '0'..'9')
        throw IllegalArgumentException("Out of range")
    return c.toInt() - '0'.toInt() // 显式转换为数字
}
```

当需要可空引用时, 像数字、字符会被装箱。装箱操作不会保留同一性。

布尔

布尔用 `Boolean` 类型表示, 它有两个值: `true` 和 `false`。

若需要可空引用布尔会被装箱。

内置的布尔运算有：

- `||` - 短路逻辑或
- `&&` - 短路逻辑与
- `!` - 逻辑非

数组

数组在 Kotlin 中使用 `Array` 类来表示,它定义了 `get` 和 `set` 函数(按照运算符重载约定这会转变为 `[]`)和 `size` 属性,以及一些其他有用的成员函数:

```
class Array<T> private constructor() {
    val size: Int
    operator fun get(index: Int): T
    operator fun set(index: Int, value: T): Unit

    operator fun iterator(): Iterator<T>
    // .....
}
```

我们可以使用库函数 `arrayOf()` 来创建一个数组并传递元素值给它,这样 `arrayOf(1, 2, 3)` 创建了 `array [1, 2, 3]`。或者,库函数 `arrayOfNulls()` 可以用于创建一个指定大小的、所有元素都为空的数组。

另一个选项是用接受数组大小和一个函数参数的 `Array` 构造函数,用作参数的函数能够返回给定索引的每个元素初始值:

```
// 创建一个 Array<String> 初始化为 ["0", "1", "4", "9", "16"]
val asc = Array(5, { i -> (i * i).toString() })
```

如上所述, `[]` 运算符代表调用成员函数 `get()` 和 `set()`。

注意: 与 Java 不同的是, Kotlin 中数组是不型变的 (invariant)。这意味着 Kotlin 不让我们把 `Array<String>` 赋值给 `Array<Any>`, 以防止可能的运行时失败(但是你可以使用 `Array<out Any>`, 参见[类型投影](#))。

Kotlin 也有无装箱开销的专门的类来表示原生类型数组: `ByteArray`、`ShortArray`、`IntArray` 等等。这些类和 `Array` 并没有继承关系,但是它们有同样的方法属性集。它们也都有相应的工厂方法:

```
val x: IntArray = intArrayOf(1, 2, 3)
x[0] = x[1] + x[2]
```

字符串

字符串用 `String` 类型表示。字符串是不可变的。字符串的元素——字符可以使用索引运算符访问: `s[i]`。可以用 `for` 循环迭代字符串:

```
for (c in str) {
    println(c)
}
```

字符串字面值

Kotlin 有两种类型的字符串字面值: 转义字符串可以有转义字符, 以及原生字符串可以包含换行和任意文本。转义字符串很像 Java 字符串:

```
val s = "Hello, world!\n"
```

转义采用传统的反斜杠方式。参见上面的[字符](#)查看支持的转义序列。

原生字符串使用三个引号 (`"""`) 分界符括起来, 内部没有转义并且可以包含换行和任何其他字符:

```
val text = """
    for (c in "foo")
        print(c)
    """
```

你可以通过 `trimMargin()` 函数去除前导空格:


```
val text = """
|Tell me and I forget.
|Teach me and I remember.
|Involve me and I learn.
|(Benjamin Franklin)
""".trimMargin()
```

默认 `|` 用作边界前缀,但你可以选择其他字符并作为参数传入,比如 `trimMargin(">")`。

字符串模板

字符串可以包含 *模板表达式*,即一些小段代码,会求值并把结果合并到字符串中。模板表达式以美元符 (\$) 开头,由一个简单的名字构成:

```
val i = 10
val s = "i = $i" // 求值结果为 "i = 10"
```

或者用花括号括起来的任意表达式:

```
val s = "abc"
val str = "$s.length is ${s.length}" // 求值结果为 "abc.length is 3"
```

原生字符串和转义字符串内部都支持模板。如果你需要在原生字符串中表示字面值 \$ 字符(它不支持反斜杠转义),你可以用下列语法:

```
val price = """
${'$'}9.99
"""
```

包

源文件通常以包声明开头:

```
package foo.bar

fun baz() {}

class Goo {}

// .....
```

源文件所有内容(无论是类还是函数)都包含在声明的包内。所以上例中 `baz()` 的全名是 `foo.bar.baz`、`Goo` 的全名是 `foo.bar.Goo`。

如果没有指明包,该文件的内容属于无名字的默认包。

默认导入

有多个包会默认导入到每个 Kotlin 文件中:

- [kotlin.*](#)
- [kotlin.annotation.*](#)
- [kotlin.collections.*](#)
- [kotlin.comparisons.*](#) (自 1.1 起)
- [kotlin.io.*](#)
- [kotlin.ranges.*](#)
- [kotlin.sequences.*](#)
- [kotlin.text.*](#)

根据目标平台还会导入额外的包:

- JVM:
 - `java.lang.*`
 - [kotlin.jvm.*](#)
- JS:
 - [kotlin.js.*](#)

导入

除了默认导入之外,每个文件可以包含它自己的导入指令。导入语法在[语法](#)中讲述。

可以导入一个单独的名字,如,

```
import foo.Bar // 现在 Bar 可以不用限定符访问
```

也可以导入一个作用域下的所有内容(包、类、对象等):

```
import foo.* // “foo”中的一切都可访问
```

如果出现名字冲突,可以使用 `as` 关键字在本地重命名冲突项来消歧义:

```
import foo.Bar // Bar 可访问
import bar.Bar as bBar // bBar 代表“bar.Bar”
```

关键字 `import` 并不仅限于导入类;也可用它来导入其他声明:

- 顶层函数及属性;
- 在[对象声明](#)中声明的函数和属性;
- [枚举常量](#)。

与 Java 不同,Kotlin 没有单独的[“import static”](#)语法;所有这些声明都用 `import` 关键字导入。

顶层声明的可见性

如果顶层声明是 `private` 的, 它是声明它的文件所私有的 (参见 [可见性修饰符](#))。

控制流:if、when、for、while

If 表达式

在 Kotlin 中, `if` 是一个表达式, 即它会返回一个值。因此就不需要三元运算符 (条件 ? 然后 : 否则), 因为普通的 `if` 就能胜任这个角色。

```
// 传统用法
var max = a
if (a < b) max = b

// With else
var max: Int
if (a > b) {
    max = a
} else {
    max = b
}

// 作为表达式
val max = if (a > b) a else b
```

`if` 的分支可以是代码块, 最后的表达式作为该块的值:

```
val max = if (a > b) {
    print("Choose a")
    a
} else {
    print("Choose b")
    b
}
```

如果你使用 `if` 作为表达式而不是语句 (例如: 返回它的值或者把它赋给变量), 该表达式需要有 `else` 分支。

参见 [if 语法](#)。

When 表达式

`when` 取代了类 C 语言的 `switch` 操作符。其最简单的形式如下:

```
when (x) {
    1 -> print("x == 1")
    2 -> print("x == 2")
    else -> { // 注意这个块
        print("x is neither 1 nor 2")
    }
}
```

`when` 将它的参数和所有的分支条件顺序比较, 直到某个分支满足条件。`when` 既可以被当做表达式使用也可以被当做语句使用。如果它被当做表达式, 符合条件的分支的值就是整个表达式的值, 如果当做语句使用, 则忽略个别分支的值。(像 `if` 一样, 每一个分支可以是一个代码块, 它的值是块中最后的表达式的值。)

如果其他分支都不满足条件将会求值 `else` 分支。如果 `when` 作为一个表达式使用, 则必须有 `else` 分支, 除非编译器能够检测出所有的可能情况都已经覆盖了。

如果很多分支需要用相同的方式处理, 则可以把多个分支条件放在一起, 用逗号分隔:

```
when (x) {
    0, 1 -> print("x == 0 or x == 1")
    else -> print("otherwise")
}
```

我们可以用任意表达式 (而不只是常量) 作为分支条件

```
when (x) {
    parseInt(s) -> print("s encodes x")
    else -> print("s does not encode x")
}
```

我们也可以检测一个值在(`in`)或者不在(`!in`)一个区间或者集合中:

```
when (x) {
    in 1..10 -> print("x is in the range")
    in validNumbers -> print("x is valid")
    !in 10..20 -> print("x is outside the range")
    else -> print("none of the above")
}
```

另一种可能性是检测一个值是(`is`)或者不是(`!is`)一个特定类型的值。注意: 由于[智能转换](#), 你可以访问该类型的方法和属性而无需任何额外的检测。

```
fun hasPrefix(x: Any) = when(x) {
    is String -> x.startsWith("prefix")
    else -> false
}
```

`when` 也可以用来取代 `if-else if` 链。如果不提供参数, 所有的分支条件都是简单的布尔表达式, 而当一个分支的条件为真时则执行该分支:

```
when {
    x.isOdd() -> print("x is odd")
    x.isEven() -> print("x is even")
    else -> print("x is funny")
}
```

参见 [when 语法](#)。

For 循环

`for` 循环可以对任何提供迭代器(iterator)的对象进行遍历, 这相当于像 C# 这样的语言中的 `foreach` 循环。语法如下:

```
for (item in collection) print(item)
```

循环体可以是一个代码块。

```
for (item: Int in ints) {
    // .....
}
```

如上所述, `for` 可以循环遍历任何提供了迭代器的对象。即:

- 有一个成员函数或者扩展函数 `iterator()`, 它的返回类型
- 有一个成员函数或者扩展函数 `next()`, 并且
- 有一个成员函数或者扩展函数 `hasNext()` 返回 `Boolean`。

这三个函数都需要标记为 `operator`。

对数组的 `for` 循环会被编译为并不创建迭代器的基于索引的循环。

如果你想要通过索引遍历一个数组或者一个 list, 你可以这么做:

```
for (i in array.indices) {
    print(array[i])
}
```

注意这种“在区间上遍历”会编译成优化的实现而不会创建额外对象。

或者你可以用库函数 `withIndex`:

```
for ((index, value) in array.withIndex()) {  
    println("the element at $index is $value")  
}
```

参见[for 语法](#)。

While 循环

`while` 和 `do..while` 照常使用

```
while (x > 0) {  
    x--  
}  
  
do {  
    val y = retrieveData()  
} while (y != null) // y 在此处可见
```

参见[while 语法](#)。

循环中的Break和continue

在循环中 Kotlin 支持传统的 `break` 和 `continue` 操作符。参见[返回和跳转](#)。

返回和跳转

Kotlin 有三种结构化跳转表达式：

- `return`。默认从最直接包围它的函数或者[匿名函数](#)返回。
- `break`。终止最直接包围它的循环。
- `continue`。继续下一次最直接包围它的循环。

所有这些表达式都可以用作更大表达式的一部分：

```
val s = person.name ?: return
```

这些表达式的类型是 [Nothing 类型](#)。

Break 与 Continue 标签

在 Kotlin 中任何表达式都可以用标签 (`label`) 来标记。标签的格式为标识符后跟 `@` 符号，例如：`abc@`、`fooBar@` 都是有效的标签 (参见[语法](#))。要为一个表达式加标签，我们只要在其前加标签即可。

```
loop@ for (i in 1..100) {  
    // .....  
}
```

现在，我们可以用标签限制 `break` 或者 `continue`：

```
loop@ for (i in 1..100) {  
    for (j in 1..100) {  
        if (.....) break@loop  
    }  
}
```

标签限制的 `break` 跳转到刚好位于该标签指定的循环后面的执行点。`continue` 继续标签指定的循环的下一迭代。

标签处返回

Kotlin 有函数字面量、局部函数和对象表达式。因此 Kotlin 的函数可以被嵌套。标签限制的 `return` 允许我们从外层函数返回。最重要的一个用途就是从 `lambda` 表达式中返回。回想一下我们这么写的时候：

```
fun foo() {  
    ints.forEach {  
        if (it == 0) return // nonlocal return from inside lambda directly to the caller of foo()  
        print(it)  
    }  
}
```

这个 `return` 表达式从最直接包围它的函数即 `foo` 中返回。(注意，这种非局部的返回只支持传给[内联函数](#)的 `lambda` 表达式。) 如果我们需要从 `lambda` 表达式中返回，我们必须给它加标签并用以限制 `return`。

```
fun foo() {  
    ints.forEach lit@{  
        if (it == 0) return@lit  
        print(it)  
    }  
}
```

现在，它只会从 `lambda` 表达式中返回。通常情况下使用隐式标签更方便。该标签与接受该 `lambda` 的函数同名。

```
fun foo() {
    ints.forEach {
        if (it == 0) return@forEach
        print(it)
    }
}
```

或者,我们用一个[匿名函数](#)替代 lambda 表达式。匿名函数内部的 `return` 语句将从该匿名函数自身返回

```
fun foo() {
    ints.forEach(fun(value: Int) {
        if (value == 0) return // local return to the caller of the anonymous fun, i.e. the forEach loop
        print(value)
    })
}
```

当要返回一个返回值的时候,解析器优先选用标签限制的 `return`,即

```
return@a 1
```

意为“从标签 `@a` 返回 1”,而不是“返回一个标签标注的表达式 `(@a 1)`”。

类与对象

类和继承

类

Kotlin 中使用关键字 `class` 声明类

```
class Invoice {  
}
```

类声明由类名、类头 (指定其类型参数、主构造函数等) 和由大括号包围的类体构成。类头和类体都是可选的; 如果一个类没有类体, 可以省略花括号。

```
class Empty
```

构造函数

在 Kotlin 中的一个类可以有一个**主构造函数**和一个或多个**次构造函数**。主构造函数是类头的一部分: 它跟在类名 (和可选的类型参数) 后。

```
class Person constructor(firstName: String) {  
}
```

如果主构造函数没有任何注解或者可见性修饰符, 可以省略这个 `constructor` 关键字。

```
class Person(firstName: String) {  
}
```

主构造函数不能包含任何的代码。初始化的代码可以放到以 `init` 关键字作为前缀的**初始化块 (initializer blocks)** 中。

在实例初始化期间, 初始化块按照它们出现在类体中的顺序执行, 与属性初始化器交织在一起:

```
class InitOrderDemo(name: String) {  
    val firstProperty = "First property: $name".also(::println)  
  
    init {  
        println("First initializer block that prints ${name}")  
    }  
  
    val secondProperty = "Second property: ${name.length}".also(::println)  
  
    init {  
        println("Second initializer block that prints ${name.length}")  
    }  
}
```

请注意, 主构造的参数可以在初始化块中使用。它们也可以在类体内声明的属性初始化器中使用:

```
class Customer(name: String) {  
    val customerKey = name.toUpperCase()  
}
```

事实上, 声明属性以及从主构造函数初始化属性, Kotlin 有简洁的语法:

```
class Person(val firstName: String, val lastName: String, var age: Int) {
    // .....
}
```

与普通属性一样,主构造函数中声明的属性可以是可变的(`var`)或只读的(`val`)。

如果构造函数有注解或可见性修饰符,这个 `constructor` 关键字是必需的,并且这些修饰符在它前面:

```
class Customer public @Inject constructor(name: String) { ..... }
```

更多详情,参见[可见性修饰符](#)

次构造函数

类也可以声明前缀有 `constructor` 的**次构造函数**:

```
class Person {
    constructor(parent: Person) {
        parent.children.add(this)
    }
}
```

如果类有一个主构造函数,每个次构造函数需要委托给主构造函数,可以直接委托或者通过别的次构造函数间接委托。委托到同一个类的另一个构造函数用 `this` 关键字即可:

```
class Person(val name: String) {
    constructor(name: String, parent: Person) : this(name) {
        parent.children.add(this)
    }
}
```

请注意,初始化块中的代码实际上会成为主构造函数的一部分。委托给主构造函数会作为次构造函数的第一条语句,因此所有初始化块中的代码都会在次构造函数体之前执行。即使该类没有主构造函数,这种委托仍会隐式发生,并且仍会执行初始化块:

```
class Constructors {
    init {
        println("Init block")
    }

    constructor(i: Int) {
        println("Constructor")
    }
}
```

如果一个非抽象类没有声明任何(主或次)构造函数,它会有一个生成的不带参数的主构造函数。构造函数的可见性是 `public`。如果你不希望你的类有一个公有构造函数,你需要声明一个带有非默认可见性的空的主构造函数:

```
class DontCreateMe private constructor () {
}
```

注意:在 JVM 上,如果主构造函数的所有的参数都有默认值,编译器会生成一个额外的无参构造函数,它将使用默认值。这使得 Kotlin 更易于使用像 Jackson 或者 JPA 这样的通过无参构造函数创建类的实例的库。

```
class Customer(val customerName: String = "")
```

创建类的实例

要创建一个类的实例,我们就像普通函数一样调用构造函数:

```
val invoice = Invoice()

val customer = Customer("Joe Smith")
```

注意 Kotlin 并没有 `new` 关键字。

创建嵌套类、内部类和匿名内部类的类实例在[嵌套类](#)中有述。

类成员

类可以包含：

- [构造函数和初始化块](#)
- [函数](#)
- [属性](#)
- [嵌套类和内部类](#)
- [对象声明](#)

继承

在 Kotlin 中所有类都有一个共同的超类 `Any`，这对于没有超类型声明的类是默认超类：

```
class Example // 从 Any 隐式继承
```

`Any` 不是 `java.lang.Object`；尤其是，它除了 `equals()`、`hashCode()` 和 `toString()` 外没有任何成员。更多细节请查阅[Java互操作性](#)部分。

要声明一个显式的超类型，我们把类型放到类头的冒号之后：

```
open class Base(p: Int)

class Derived(p: Int) : Base(p)
```

如果该类有一个主构造函数，其基类型可以（并且必须）用（基类型的）主构造函数参数就地初始化。

如果类没有主构造函数，那么每个次构造函数必须使用 `super` 关键字初始化其基类型，或委托给另一个构造函数做到这一点。注意，在这种情况下，不同的次构造函数可以调用基类型的不同的构造函数：

```
class MyView : View {
    constructor(ctx: Context) : super(ctx)

    constructor(ctx: Context, attrs: AttributeSet) : super(ctx, attrs)
}
```

类上的 `open` 标注与 Java 中 `final` 相反，它允许其他类从这个类继承。默认情况下，在 Kotlin 中所有的类都是 `final`，对应于 [Effective Java](#) 书中的第 17 条：**要么为继承而设计，并提供文档说明，要么就禁止继承。**

覆盖方法

我们之前提到过，Kotlin 力求清晰显式。与 Java 不同，Kotlin 需要显式标注可覆盖的成员（我们称之为 *开放*）和覆盖后的成员：

```
open class Base {
    open fun v() {}
    fun nv() {}
}

class Derived() : Base() {
    override fun v() {}
}
```

`Derived.v()` 函数上必须加上 `override` 标注。如果没写，编译器将会报错。如果函数没有标注 `open` 如 `Base.nv()`，则子类中不允许定义相同签名的函数，不论加不加 `override`。在一个 `final` 类中（没有用 `open` 标注的类），开放成员是禁止的。

标记为 `override` 的成员本身是开放的，也就是说，它可以在子类中覆盖。如果你想禁止再次覆盖，使用 `final` 关键字：

```
open class AnotherDerived() : Base() {
    final override fun v() {}
}
```

覆盖属性

属性覆盖与方法覆盖类似;在超类中声明然后在派生类中重新声明的属性必须以 `override` 开头,并且它们必须具有兼容的类型。每个声明的属性可以由具有初始化器的属性或者具有 `getter` 方法的属性覆盖。

```
open class Foo {
    open val x: Int get() { ..... }
}

class Bar1 : Foo() {
    override val x: Int = .....
}
```

你也可以用一个 `var` 属性覆盖一个 `val` 属性,但反之则不行。这是允许的,因为一个 `val` 属性本质上声明了一个 `getter` 方法,而将其覆盖为 `var` 只是在子类中额外声明一个 `setter` 方法。

请注意,你可以在主构造函数中使用 `override` 关键字作为属性声明的一部分。

```
interface Foo {
    val count: Int
}

class Bar1(override val count: Int) : Foo

class Bar2 : Foo {
    override var count: Int = 0
}
```

调用超类实现

派生类中的代码可以使用 `super` 关键字调用其超类的函数与属性访问器的实现:

```
open class Foo {
    open fun f() { println("Foo.f()") }
    open val x: Int get() = 1
}

class Bar : Foo() {
    override fun f() {
        super.f()
        println("Bar.f()")
    }

    override val x: Int get() = super.x + 1
}
```

在一个内部类中访问外部类的超类,可以通过由外部类名限定的 `super` 关键字来实现: `super@Outer`:

```
class Bar : Foo() {
    override fun f() { /* ..... */ }
    override val x: Int get() = 0

    inner class Baz {
        fun g() {
            super@Bar.f() // 调用 Foo 实现的 f()
            println(super@Bar.x) // 使用 Foo 实现的 x 的 getter
        }
    }
}
```

覆盖规则

在 Kotlin 中,实现继承由下述规则规定:如果一个类从它的直接超类继承相同成员的多重实现,它必须覆盖这个成员并提供其自己的实现(也许用继承来的其中之一)。为了表示采用从哪个超类型继承的实现,我们使用由尖括号中超类型名限定的 `super`,如 `super<Base>` :

```
open class A {
    open fun f() { print("A") }
    fun a() { print("a") }
}

interface B {
    fun f() { print("B") } // 接口成员默认就是“open”的
    fun b() { print("b") }
}

class C() : A(), B {
    // 编译器要求覆盖 f():
    override fun f() {
        super<A>.f() // 调用 A.f()
        super<B>.f() // 调用 B.f()
    }
}
```

同时继承 A 和 B 没问题,并且 `a()` 和 `b()` 也没问题因为 C 只继承了每个函数的一个实现。但是 `f()` 由 C 继承了两个实现,所以我们**必须**在 C 中覆盖 `f()` 并且提供我们自己的实现来消除歧义。

抽象类

类和其中的某些成员可以声明为 `abstract`。抽象成员在本类中可以不用实现。需要注意的是,我们并不需要用 `open` 标注一个抽象类或者函数——因为这不言而喻。

我们可以用一个抽象成员覆盖一个非抽象的开放成员

```
open class Base {
    open fun f() {}
}

abstract class Derived : Base() {
    override abstract fun f()
}
```

伴生对象

与 Java 或 C# 不同,在 Kotlin 中类没有静态方法。在大多数情况下,它建议简单地使用包级函数。

如果你需要写一个可以无需用一个类的实例来调用、但需要访问类内部的函数(例如,工厂方法),你可以把它写成该类内[对象声明](#)中的一员。

更具体地讲,如果在你的类内声明了一个[伴生对象](#),你就可以使用像在 Java/C# 中调用静态方法相同的语法来调用其成员,只使用类名作为限定符。

属性和字段

声明属性

Kotlin 的类可以有属性。属性可以用关键字 `var` 声明为可变的, 否则使用只读关键字 `val`。

```
class Address {
    var name: String = .....
    var street: String = .....
    var city: String = .....
    var state: String? = .....
    var zip: String = .....
}
```

要使用一个属性, 只要用名称引用它即可, 就像 Java 中的字段:

```
fun copyAddress(address: Address): Address {
    val result = Address() // Kotlin 中没有“new”关键字
    result.name = address.name // 将调用访问器
    result.street = address.street
    // .....
    return result
}
```

Getters 与 Setters

声明一个属性的完整语法是

```
var <propertyName>[: <PropertyType>] [= <property_initializer>]
    [<getter>]
    [<setter>]
```

其初始器 (initializer)、getter 和 setter 都是可选的。属性类型如果可以从初始器 (或者从其 getter 返回值, 如下文所示) 中推断出来, 也可以省略。

例如:

```
var allByDefault: Int? // 错误: 需要显式初始化器, 隐含默认 getter 和 setter
var initialized = 1 // 类型 Int、默认 getter 和 setter
```

一个只读属性的语法和一个可变的属性的语法有两方面的不同: 1、只读属性的用 `val` 开始代替 `var` 2、只读属性不允许 setter

```
val simple: Int? // 类型 Int、默认 getter、必须在构造函数中初始化
val inferredType = 1 // 类型 Int、默认 getter
```

我们可以编写自定义的访问器, 非常像普通函数, 刚好在属性声明内部。这里有一个自定义 getter 的例子:

```
val isEmpty: Boolean
    get() = this.size == 0
```

一个自定义的 setter 的例子:

```
var stringRepresentation: String
    get() = this.toString()
    set(value) {
        setDataFromString(value) // 解析字符串并赋值给其他属性
    }
```

按照惯例, setter 参数的名称是 `value`, 但是如果你喜欢你可以选择一个不同的名称。

自 Kotlin 1.1 起, 如果可以从 getter 推断出属性类型, 则可以省略它:

```
val isEmpty get() = this.size == 0 // 具有类型 Boolean
```

如果你需要改变一个访问器的可见性或者对其注解,但是不需要改变默认的实现,你可以定义访问器而不定义其实现:

```
var setterVisibility: String = "abc"
    private set // 此 setter 是私有的并且有默认实现

var setterWithAnnotation: Any? = null
    @Inject set // 用 Inject 注解此 setter
```

幕后字段

在 Kotlin 类中不能直接声明字段。然而,当一个属性需要一个幕后字段时,Kotlin 会自动提供。这个幕后字段可以使用 `field` 标识符在访问器中引用:

```
var counter = 0 // 此初始器值直接写入到幕后字段
    set(value) {
        if (value >= 0)
            field = value
    }
```

`field` 标识符只能用在属性的访问器内。

如果属性至少一个访问器使用默认实现,或者自定义访问器通过 `field` 引用幕后字段,将会为该属性生成一个幕后字段。

例如,下面的情况下,就没有幕后字段:

```
val isEmpty: Boolean
    get() = this.size == 0
```

幕后属性

如果你的需求不符合这套“隐式的幕后字段”方案,那么总可以使用 *幕后属性 (backing property)*:

```
private var _table: Map<String, Int>? = null
public val table: Map<String, Int>
    get() {
        if (_table == null) {
            _table = HashMap() // 类型参数已推断出
        }
        return _table ?: throw AssertionError("Set to null by another thread")
    }
```

从各方面看,这正是与 Java 相同的方式。因为通过默认 `getter` 和 `setter` 访问私有属性会被优化,所以不会引入函数调用开销。

编译期常量

已知值的属性可以使用 `const` 修饰符标记为 *编译期常量*。这些属性需要满足以下要求:

- 位于顶层或者是 `object` 的一个成员
- 用 `String` 或原生类型 值初始化
- 没有自定义 `getter`

这些属性可以用在注解中:

```
const val SUBSYSTEM_DEPRECATED: String = "This subsystem is deprecated"

@Deprecated(SUBSYSTEM_DEPRECATED) fun foo() { ..... }
```

延迟初始化属性与变量

一般地,属性声明为非空类型必须在构造函数中初始化。然而,这经常不方便。例如:属性可以通过依赖注入来初始化,或者在单元测试的 `setup` 方法中初始化。这种情况下,你不能在构造函数内提供一个非空初始器。但你仍然想在类体中引用该属性时避免空检查。

为处理这种情况,你可以用 `lateinit` 修饰符标记该属性:

```
public class MyTest {
    lateinit var subject: TestSubject

    @SetUp fun setup() {
        subject = TestSubject()
    }

    @Test fun test() {
        subject.method() // 直接解引用
    }
}
```

该修饰符只能用于在类体中的属性(不是在主构造函数中声明的 `var` 属性,并且仅当该属性没有自定义 `getter` 或 `setter` 时),而自 Kotlin 1.2 起,也用于顶层属性与局部变量。该属性或变量必须为非空类型,并且不能是原生类型。

在初始化前访问一个 `lateinit` 属性会抛出一个特定异常,该异常明确标识该属性被访问及它没有初始化的事实。

检测一个 `lateinit var` 是否已初始化(自 1.2 起)

要检测一个 `lateinit var` 是否已经初始化过,请在[该属性的引用](#)上使用 `.isInitialized`:

```
if (foo::bar.isInitialized) {
    println(foo.bar)
}
```

此检测仅对可词法级访问的属性可用,即声明位于同一个类型内、位于其中一个外围类型中或者位于相同文件的顶层的属性。

覆盖属性

参见[覆盖属性](#)

委托属性

最常见的一类属性就是简单地从幕后字段中读取(以及可能的写入)。另一方面,使用自定义 `getter` 和 `setter` 可以实现属性的任何行为。介于两者之间,属性如何工作有一些常见的模式。一些例子:惰性值、通过键值从映射读取、访问数据库、访问时通知侦听器等等。

这些常见行为可以通过使用[委托属性](#)实现为库。

接口

Kotlin 的接口与 Java 8 类似,既包含抽象方法的声明,也包含实现。与抽象类不同的是,接口无法保存状态。它可以有属性但必须声明为抽象或提供访问器实现。

使用关键字 `interface` 来定义接口

```
interface MyInterface {  
    fun bar()  
    fun foo() {  
        // 可选的方法体  
    }  
}
```

实现接口

一个类或者对象可以实现一个或多个接口。

```
class Child : MyInterface {  
    override fun bar() {  
        // 方法体  
    }  
}
```

接口中的属性

你可以在接口中定义属性。在接口中声明的属性要么是抽象的,要么提供访问器的实现。在接口中声明的属性不能有幕后字段 (backing field),因此接口中声明的访问器不能引用它们。

```
interface MyInterface {  
    val prop: Int // 抽象的  
  
    val propertyWithImplementation: String  
    get() = "foo"  
  
    fun foo() {  
        print(prop)  
    }  
}  
  
class Child : MyInterface {  
    override val prop: Int = 29  
}
```

解决覆盖冲突

实现多个接口时,可能会遇到同一方法继承多个实现的问题。例如

```

interface A {
    fun foo() { print("A") }
    fun bar()
}

interface B {
    fun foo() { print("B") }
    fun bar() { print("bar") }
}

class C : A {
    override fun bar() { print("bar") }
}

class D : A, B {
    override fun foo() {
        super<A>.foo()
        super<B>.foo()
    }

    override fun bar() {
        super<B>.bar()
    }
}

```

上例中,接口 *A* 和 *B* 都定义了方法 *foo()* 和 *bar()*。两者都实现了 *foo()*,但是只有 *B* 实现了 *bar()* (*bar()* 在 *A* 中没有标记为抽象,因为没有方法体时默认为抽象)。因为 *C* 是一个实现了 *A* 的具体类,所以必须要重写 *bar()* 并实现这个抽象方法。

然而,如果我们从 *A* 和 *B* 派生 *D*,我们需要实现我们从多个接口继承的所有方法,并指明 *D* 应该如何实现它们。这一规则既适用于继承单个实现 (*bar()*) 的方法也适用于继承多个实现 (*foo()*) 的方法。

可见性修饰符

类、对象、接口、构造函数、方法、属性和它们的 setter 都可以有 *可见性修饰符*。(getter 总是与属性有着相同的可见性。)在 Kotlin 中有这四个可见性修饰符: `private`、`protected`、`internal` 和 `public`。如果没有显式指定修饰符的话,默认可见性是 `public`。

以下解释了这些修饰符如何应用到不同类型的声明作用域。

包

函数、属性和类、对象和接口可以在顶层声明,即直接在包内:

```
// 文件名:example.kt
package foo

fun baz() {}
class Bar {}
```

- 如果你不指定任何可见性修饰符,默认为 `public`,这意味着你的声明将随处可见;
- 如果你声明为 `private`,它只会在声明它的文件内可见;
- 如果你声明为 `internal`,它会在相同模块内随处可见;
- `protected` 不适用于顶层声明。

注意:要使用另一包中可见的顶层声明,仍需将其[导入](#)进来。

例如:

```
// 文件名:example.kt
package foo

private fun foo() {} // 在 example.kt 内可见

public var bar: Int = 5 // 该属性随处可见
    private set         // setter 只在 example.kt 内可见

internal val baz = 6    // 相同模块内可见
```

类和接口

对于类内部声明的成员:

- `private` 意味着只在这个类内部(包含其所有成员)可见;
- `protected` —— 和 `private` 一样 + 在子类中可见。
- `internal` —— 能见到类声明的 *本模块内*的任何客户端都可见其 `internal` 成员;
- `public` —— 能见到类声明的任何客户端都可见其 `public` 成员。

注意对于Java用户:Kotlin 中外部类不能访问内部类的 `private` 成员。

如果你覆盖一个 `protected` 成员并且没有显式指定其可见性,该成员还会是 `protected` 可见性。

例子:

```

open class Outer {
    private val a = 1
    protected open val b = 2
    internal val c = 3
    val d = 4 // 默认 public

    protected class Nested {
        public val e: Int = 5
    }
}

class Subclass : Outer() {
    // a 不可见
    // b、c、d 可见
    // Nested 和 e 可见

    override val b = 5 // "b"为 protected
}

class Unrelated(o: Outer) {
    // o.a、o.b 不可见
    // o.c 和 o.d 可见(相同模块)
    // Outer.Nested 不可见,Nested::e 也不可见
}

```

构造函数

要指定一个类的主构造函数的可见性,使用以下语法(注意你需要添加一个显式 `constructor` 关键字):

```

class C private constructor(a: Int) { ..... }

```

这里的构造函数是私有的。默认情况下,所有构造函数都是 `public`,这实际上等于类可见的地方它就可见(即一个 `internal` 类的构造函数只能在相同模块内可见)。

局部声明

局部变量、函数和类不能有可见性修饰符。

模块

可见性修饰符 `internal` 意味着该成员只在相同模块内可见。更具体地说,一个模块是编译在一起的一套 Kotlin 文件:

- 一个 IntelliJ IDEA 模块;
- 一个 Maven 项目;
- 一个 Gradle 源集;
- 一次 `<kotlinc>` Ant 任务执行所编译的一套文件。

扩展

Kotlin 同 C# 和 Gosu 类似,能够扩展一个类的新功能而无需继承该类或使用像装饰者这样的任何类型的设计模式。这通过叫做 *扩展* 的特殊声明完成。Kotlin 支持 *扩展函数* 和 *扩展属性*。

扩展函数

声明一个扩展函数,我们需要用一个 *接收者类型* 也就是被扩展的类型来作为他的前缀。下面代码为 `MutableList<Int>` 添加一个 `swap` 函数:

```
fun MutableList<Int>.swap(index1: Int, index2: Int) {
    val tmp = this[index1] // "this"对应该列表
    this[index1] = this[index2]
    this[index2] = tmp
}
```

这个 `this` 关键字在扩展函数内部对应到接收者对象(传过来的在点符号前的对象) 现在,我们对任意 `MutableList<Int>` 调用该函数了:

```
val l = mutableListOf(1, 2, 3)
l.swap(0, 2) // "swap()"内部的"this"得到"l"的值
```

当然,这个函数对任何 `MutableList<T>` 起作用,我们可以泛化它:

```
fun <T> MutableList<T>.swap(index1: Int, index2: Int) {
    val tmp = this[index1] // "this"对应该列表
    this[index1] = this[index2]
    this[index2] = tmp
}
```

为了在接收者类型表达式中使用泛型,我们要在函数名前声明泛型参数。参见[泛型函数](#)。

扩展是静态解析的

扩展不能真正的修改他们所扩展的类。通过定义一个扩展,你并没有在一个类中插入新成员,仅仅是可以通过该类型的变量用点表达式去调用这个新函数。

我们想强调的是扩展函数是静态分发的,即他们不是根据接收者类型的虚方法。这意味着调用的扩展函数是由函数调用所在的表达式的类型来决定的,而不是由表达式运行时求值结果决定的。例如:

```
open class C

class D: C()

fun C.foo() = "c"

fun D.foo() = "d"

fun printFoo(c: C) {
    println(c.foo())
}

printFoo(D())
```

这个例子会输出 "c",因为调用的扩展函数只取决于参数 `c` 的声明类型,该类型是 `C` 类。

如果一个类定义有一个成员函数和一个扩展函数,而这两个函数又有相同的接收者类型、相同的名字并且都适用给定的参数,这种情况**总是取成员函数**。例如:

```
class C {
    fun foo() { println("member") }
}

fun C.foo() { println("extension") }
```

如果我们调用 `C` 类型 `c` 的 `c.foo()`,它将输出“member”,而不是“extension”。

当然, 扩展函数重载同样名字但不同签名成员函数也完全可以:

```
class C {
    fun foo() { println("member") }
}

fun C.foo(i: Int) { println("extension") }
```

调用 `C().foo(1)` 将输出 "extension".

可空接收者

注意可以为可空的接收者类型定义扩展。这样的扩展可以在对象变量上调用, 即使其值为 `null`, 并且可以在函数体内检测 `this == null`, 这能让你在没有检测 `null` 的时候调用 Kotlin 中的 `toString()`: 检测发生在扩展函数的内部。

```
fun Any?.toString(): String {
    if (this == null) return "null"
    // 空检测之后, "this" 会自动转换为非空类型, 所以下面的 toString()
    // 解析为 Any 类的成员函数
    return toString()
}
```

扩展属性

和函数类似, Kotlin 支持扩展属性:

```
val <T> List<T>.lastIndex: Int
    get() = size - 1
```

注意: 由于扩展没有实际的将成员插入类中, 因此对扩展属性来说 [幕后字段](#) 是无效的。这就是为什么 **扩展属性不能有初始化器**。他们的行为只能由显式提供的 `getters/setters` 定义。

例如:

```
val Foo.bar = 1 // 错误: 扩展属性不能有初始化器
```

伴生对象的扩展

如果一个类定义有一个 [伴生对象](#), 你也可以为伴生对象定义扩展函数和属性:

```
class MyClass {
    companion object { } // 将被称为 "Companion"
}

fun MyClass.Companion.foo() {
    // .....
}
```

就像伴生对象的其他普通成员, 只需用类名作为限定符去调用他们

```
MyClass.foo()
```

扩展的作用域

大多数时候我们在顶层定义扩展, 即直接在包里:

```
package foo.bar

fun Baz.foo() { ..... }
```

要使用所定义包之外的一个扩展, 我们需要在调用方导入它:

```
package com.example.usage

import foo.bar.goo // 导入所有名为“goo”的扩展
                  // 或者
import foo.bar.*   // 从“foo.bar”导入一切

fun usage(baz: Baz) {
    baz.goo()
}
```

更多信息参见[导入](#)

扩展声明为成员

在一个类内部你可以为另一个类声明扩展。在这样的扩展内部, 有多个 *隐式接收者* —— 其中的对象成员可以无需通过限定符访问。扩展声明所在的类的实例称为 *分发接收者*, 扩展方法调用所在的接收者类型的实例称为 *扩展接收者*。

```
class D {
    fun bar() { ..... }
}

class C {
    fun baz() { ..... }

    fun D.foo() {
        bar()    // 调用 D.bar
        baz()    // 调用 C.baz
    }

    fun caller(d: D) {
        d.foo()  // 调用扩展函数
    }
}
```

对于分发接收者和扩展接收者的成员名字冲突的情况, 扩展接收者优先。要引用分发接收者的成员你可以使用 [限定的 this 语法](#)。

```
class C {
    fun D.foo() {
        toString()    // 调用 D.toString()
        this@C.toString() // 调用 C.toString()
    }
}
```

声明为成员的扩展可以声明为 `open` 并在子类中覆盖。这意味着这些函数的分发对于分发接收者类型是虚拟的, 但对于扩展接收者类型是静态的。

```

open class D {
}

class D1 : D() {
}

open class C {
    open fun D.foo() {
        println("D.foo in C")
    }

    open fun D1.foo() {
        println("D1.foo in C")
    }

    fun caller(d: D) {
        d.foo()    // 调用扩展函数
    }
}

class C1 : C() {
    override fun D.foo() {
        println("D.foo in C1")
    }

    override fun D1.foo() {
        println("D1.foo in C1")
    }
}

C().caller(D())    // 输出 "D.foo in C"
C1().caller(D())   // 输出 "D.foo in C1" — 分发接收者虚拟解析
C().caller(D1())   // 输出 "D.foo in C" — 扩展接收者静态解析

```

动机

在Java中,我们将类命名为“*Utils”: `FileUtils`、`StringUtils` 等,著名的 `java.util.Collections` 也属于同一种命名方式。关于这些 Utils-类的不愉快的部分是代码写成这样:

```

// Java
Collections.swap(list, Collections.binarySearch(list, Collections.max(otherList)), Collections.max(list));

```

这些类名总是碍手碍脚的,我们可以通过静态导入达到这样效果:

```

// Java
swap(list, binarySearch(list, max(otherList)), max(list));

```

这会变得好一点,但是我们并没有从 IDE 强大的自动补全功能中得到帮助。如果能这样就更好了:

```

// Java
list.swap(list.binarySearch(otherList.max()), list.max());

```

但是我们不希望在 `List` 类内实现这些所有可能的方法,对吧?这时候扩展将会帮助我们。

数据类

我们经常创建一些只保存数据的类。在这些类中,一些标准函数往往是从数据机械推导而来的。在 Kotlin 中,这叫做 **数据类** 并标记为 `data` :

```
data class User(val name: String, val age: Int)
```

编译器自动从主构造函数中声明的所有属性导出以下成员:

- `equals()` / `hashCode()` 对;
- `toString()` 格式是 `"User(name=John, age=42)"`;
- `componentN()` 函数 按声明顺序对应于所有属性;
- `copy()` 函数 (见下文)。

为了确保生成的代码的一致性和有意义的行为,数据类必须满足以下要求:

- 主构造函数需要至少有一个参数;
- 主构造函数的所有参数需要标记为 `val` 或 `var` ;
- 数据类不能是抽象、开放、密封或者内部的;
- (在1.1之前)数据类只能实现接口。

此外,成员生成遵循关于成员继承的这些规则:

- 如果在数据类体中有显式实现 `equals()`、`hashCode()` 或者 `toString()` ,或者这些函数在父类中有 `final` 实现,那么不会生成这些函数,而会使用现有函数;
- 如果超类型具有 `open` 的 `componentN()` 函数并且返回兼容的类型,那么会为数据类生成相应的函数,并覆盖超类的实现。如果超类型的这些函数由于签名不兼容或者是 `final` 而导致无法覆盖,那么会报错;
- 从一个已具 `copy(.....)` 函数且签名匹配的类型派生一个数据类在 Kotlin 1.2 中已弃用,并且会在 Kotlin 1.3 中禁用。
- 不允许为 `componentN()` 以及 `copy()` 函数提供显式实现。

自 1.1 起,数据类可以扩展其他类 (示例请参见[密封类](#))。

在 JVM 中,如果生成的类需要含有一个无参的构造函数,则所有的属性必须指定默认值。(参见[构造函数](#))。

```
data class User(val name: String = "", val age: Int = 0)
```

复制

在很多情况下,我们需要复制一个对象改变它的一些属性,但其余部分保持不变。`copy()` 函数就是为此而生成。对于上文的 `User` 类,其实现会类似下面这样:

```
fun copy(name: String = this.name, age: Int = this.age) = User(name, age)
```

这让我们可以写:

```
val jack = User(name = "Jack", age = 1)
val olderJack = jack.copy(age = 2)
```

数据类和解构声明

为数据类生成的 `Component` 函数使它们可在[解构声明](#)中使用:

```
val jane = User("Jane", 35)
val (name, age) = jane
println("$name, $age years of age") // 输出 "Jane, 35 years of age"
```

标准数据类

标准库提供了 `Pair` 和 `Triple` 。尽管在很多情况下命名数据类是更好的设计选择,因为它们通过为属性提供有意义的名称使代码更具可读性。

密封类

密封类用来表示受限的类继承结构: 当一个值为有限集中的类型、而不能有任何其他类型时。在某种意义上, 他们是枚举类的扩展: 枚举类型的值集合也是受限的, 但每个枚举常量只存在一个实例, 而密封类的一个子类可以有可包含状态的多个实例。

要声明一个密封类, 需要在类名前面添加 `sealed` 修饰符。虽然密封类也可以有子类, 但是所有子类都必须在与密封类自身相同的文件中声明。(在 Kotlin 1.1 之前, 该规则更加严格: 子类必须嵌套在密封类声明的内部)。

```
sealed class Expr
data class Const(val number: Double) : Expr()
data class Sum(val e1: Expr, val e2: Expr) : Expr()
object NotANumber : Expr()
```

(上文示例使用了 Kotlin 1.1 的一个额外的新功能: 数据类扩展包括密封类在内的其他类的可能性。)

一个密封类是自身[抽象的](#), 它不能直接实例化并可以有抽象 (`abstract`) 成员。

密封类不允许有非-`private` 构造函数 (其构造函数默认为 `private`)。

请注意, 扩展密封类子类的类 (间接继承者) 可以放在任何位置, 而无需在同一个文件中。

使用密封类的关键好处在于使用 [when 表达式](#) 的时候, 如果能够验证语句覆盖了所有情况, 就不需要为该语句再添加一个 `else` 子句了。当然, 这只有当你用 `when` 作为表达式 (使用结果) 而不是作为语句时才有用。

```
fun eval(expr: Expr): Double = when(expr) {
    is Const -> expr.number
    is Sum -> eval(expr.e1) + eval(expr.e2)
    NotANumber -> Double.NaN
    // 不再需要 `else` 子句, 因为我们已经覆盖了所有的情况
}
```

泛型

与 Java 类似, Kotlin 中的类也可以有类型参数:

```
class Box<T>(t: T) {  
    var value = t  
}
```

一般来说,要创建这样类的实例,我们需要提供类型参数:

```
val box: Box<Int> = Box<Int>(1)
```

但是如果类型参数可以推断出来,例如从构造函数的参数或者从其他途径,允许省略类型参数:

```
val box = Box(1) // 1 具有类型 Int,所以编译器知道我们说的是 Box<Int>。
```

型变

Java 类型系统中最棘手的部分之一是通配符类型(参见 [Java Generics FAQ](#))。而 Kotlin 中没有。相反,它有两个其他的东西:声明处型变 (declaration-site variance) 与类型投影 (type projections)。

首先,让我们思考为什么 Java 需要那些神秘的通配符。在 [Effective Java](#) 解释了该问题——第28条: *利用有限制通配符来提升 API 的灵活性*。首先,Java 中的泛型是**不型变的**,这意味着 `List<String>` **并不是** `List<Object>` 的子类型。为什么这样? 如果 List 不是**不型变的**,它就没比 Java 的数组好到哪去,因为如下代码会通过编译然后导致运行时异常:

```
// Java  
List<String> strs = new ArrayList<String>();  
List<Object> objs = strs; // !!!即将来临的问题的原因就在这里。Java 禁止这样!  
objs.add(1); // 这里我们把一个整数放入一个字符串列表  
String s = strs.get(0); // !!! ClassCastException:无法将整数转换为字符串
```

因此,Java 禁止这样的事情以保证运行时的安全。但这样会有一些影响。例如,考虑 `Collection` 接口中的 `addAll()` 方法。该方法的签名应该是什么? 直觉上,我们会这样:

```
// Java  
interface Collection<E> ..... {  
    void addAll(Collection<E> items);  
}
```

但随后,我们将无法做到以下简单的事情(这是完全安全):

```
// Java  
void copyAll(Collection<Object> to, Collection<String> from) {  
    to.addAll(from); // !!!对于这种简单声明的 addAll 将不能编译:  
                    //      Collection<String> 不是 Collection<Object> 的子类型  
}
```

(在 Java 中,我们艰难地学到了这个教训,参见 [Effective Java](#), 第25条: *列表优先于数组*)

这就是为什么 `addAll()` 的实际签名是以下这样:

```
// Java  
interface Collection<E> ..... {  
    void addAll(Collection<? extends E> items);  
}
```

通配符类型参数 ? `extends E` 表示此方法接受 `E` 或者 `E` 的一些子类型对象的集合,而不只是 `E` 自身。这意味着我们可以安全地从其中(该集合中的元素是 `E` 的子类的实例)读取 `E`,但不能写入,因为我们不知道什么对象符合那个未知的 `E` 的子类型。反过来,该限制可以让 `Collection<String>` 表示为 `Collection<? extends Object>` 的子类型。简而言之,带 **extends** 限定(上界)的通配符类型使得类型是**协变的(covariant)**。

理解为什么这个技巧能够工作的关键相当简单:如果只能从集合中获取项目,那么使用 `String` 的集合,并且从其中读取 `Object` 也没问题。反过来,如果只能向集合中放入项目,就可以用 `Object` 集合并向其中放入 `String`:在 Java 中有 `List<? super String>` 是 `List<Object>` 的一个超类。

后者称为**逆变性(contravariance)**,并且对于 `List <? super String>` 你只能调用接受 `String` 作为参数的方法(例如,你可以调用 `add(String)` 或者 `set(int, String)`),当然如果调用函数返回 `List<T>` 中的 `T`,你得到的并非一个 `String` 而是一个 `Object`。

Joshua Bloch 称那些你只能从中读取的对象为**生产者**,并称那些你只能写入的对象为**消费者**。他建议:“为了灵活性最大化,在表示生产者或消费者的输入参数上使用通配符类型”,并提出了以下助记符:

PECS 代表生产者-Extends,消费者-Super (Producer-Extends, Consumer-Super)。

注意:如果你使用一个生产者对象,如 `List<? extends Foo>`,在该对象上不允许调用 `add()` 或 `set()`。但这并不意味着该对象是**不可变的**:例如,没有什么阻止你调用 `clear()` 从列表中删除所有项目,因为 `clear()` 根本无需任何参数。通配符(或其他类型的型变)保证的唯一的**事情是类型安全**。不可变性完全是另一回事。

声明处型变

假设有一个泛型接口 `Source<T>`,该接口中不存在任何以 `T` 作为参数的方法,只是方法返回 `T` 类型值:

```
// Java
interface Source<T> {
    T nextT();
}
```

那么,在 `Source <Object>` 类型的变量中存储 `Source <String>` 实例的引用是极为安全的——没有消费者-方法可以调用。但是 Java 并不知道这一点,并且仍然禁止这样操作:

```
// Java
void demo(Source<String> strs) {
    Source<Object> objects = strs; // !!!在 Java 中不允许
    // .....
}
```

为了修正这一点,我们必须声明对象的类型为 `Source<? extends Object>`,这是毫无意义的,因为我们可以像以前一样在该对象上调用所有相同的方法,所以更复杂的类型并没有带来价值。但编译器并不知道。

在 Kotlin 中,有一种方法向编译器解释这种情况。这称为**声明处型变**:我们可以标注 `Source` 的**类型参数** `T` 来确保它仅从 `Source<T>` 成员中**返回**(生产),并从不被消费。为此,我们提供 **out** 修饰符:

```
interface Source<out T> {
    fun nextT(): T
}

fun demo(strs: Source<String>) {
    val objects: Source<Any> = strs // 这个没问题,因为 T 是一个 out-参数
    // .....
}
```

一般原则是:当一个类 `C` 的类型参数 `T` 被声明为 **out** 时,它就只能出现在 `C` 的成员的**输出**-位置,但回报是 `C<Base>` 可以安全地作为 `C<Derived>` 的超类。

简而言之,他们说类 `C` 是在参数 `T` 上是**协变的**,或者说 `T` 是一个**协变的**类型参数。你可以认为 `C` 是 `T` 的**生产者**,而不是 `T` 的**消费者**。

out修饰符称为**型变注解**,并且由于它在类型参数声明处提供,所以我们讲**声明处型变**。这与 Java 的**使用处型变**相反,其类型用途通配符使得类型协变。

另外除了 **out**,Kotlin 又补充了一个型变注释:**in**。它使得一个类型参数**逆变**:只可以被消费而不可以被生产。逆变类型的一个很好的例子是 `Comparable`:

```
interface Comparable<in T> {
    operator fun compareTo(other: T): Int
}

fun demo(x: Comparable<Number>) {
    x.compareTo(1.0) // 1.0 拥有类型 Double,它是 Number 的子类型
    // 因此,我们可以将 x 赋给类型为 Comparable <Double> 的变量
    val y: Comparable<Double> = x // OK!
}
```

我们相信 **in** 和 **out** 两词是自解释的(因为它们已经在 C# 中成功使用很长时间了),因此上面提到的助记符不是真正需要的,并且可以将其改写为更高的目标:

存在性(The Existential) 转换:消费者 in,生产者 out! :-)

类型投影

使用处型变:类型投影

将类型参数 **T** 声明为 **out** 非常方便,并且能避免使用处子类型化的麻烦,但是有些类实际上**不能**限制为只返回 **T**! 一个很好的例子是 `Array`:

```
class Array<T>(val size: Int) {
    fun get(index: Int): T { /** ..... */ }
    fun set(index: Int, value: T) { /** ..... */ }
}
```

该类在 **T** 上既不能是协变的也不能是逆变的。这造成了一些不灵活性。考虑下述函数:

```
fun copy(from: Array<Any>, to: Array<Any>) {
    assert(from.size == to.size)
    for (i in from.indices)
        to[i] = from[i]
}
```

这个函数应该将项目从一个数组复制到另一个数组。让我们尝试在实践中应用它:

```
val ints: Array<Int> = arrayOf(1, 2, 3)
val any = Array<Any>(3) { "" }
copy(ints, any) // 错误:期望 (Array<Any>, Array<Any>)
```

这里我们遇到同样熟悉的问题: `Array <T>` 在 **T** 上是**不型变的**,因此 `Array <Int>` 和 `Array <Any>` 都不是另一个的子类型。为什么? 再次重复,因为 `copy` **可能**做坏事,也就是说,例如它可能尝试写一个 `String` 到 `from`, 并且如果我们实际上传递一个 `Int` 的数组,一段时间后将会抛出一个 `ClassCastException` 异常。

那么,我们唯一要确保的是 `copy()` 不会做任何坏事。我们想阻止它写到 `from`, 我们可以:

```
fun copy(from: Array<out Any>, to: Array<Any>) {
    // .....
}
```

这里发生的事情称为**类型投影**:我们说 `from` 不仅仅是一个数组,而是一个受限制的(**投影的**)数组:我们只可以调用返回类型为类型参数 **T** 的方法,如上,这意味着我们只能调用 `get()`。这就是我们的**使用处型变**的用法,并且是对应于 Java 的 `Array<? extends Object>`、但使用更简单些的方式。

你也可以使用 **in** 投影一个类型:

```
fun fill(dest: Array<in String>, value: String) {
    // .....
}
```

`Array<in String>` 对应于 Java 的 `Array<? super String>`,也就是说,你可以传递一个 `CharSequence` 数组或一个 `Object` 数组给 `fill()` 函数。

星投影

有时你想说,你对类型参数一无所知,但仍然希望以安全的方式使用它。这里的安全方式是定义泛型类型的这种投影,该泛型类型的每个具体实例化将是该投影的子类型。

Kotlin 为此提供了所谓的**星投影**语法:

- 对于 `Foo <out T>`,其中 `T` 是一个具有上界 `TUpper` 的协变类型参数, `Foo <*>` 等价于 `Foo <out TUpper>`。这意味着当 `T` 未知时,你可以安全地从 `Foo <*>` 读取 `TUpper` 的值。
- 对于 `Foo <in T>`,其中 `T` 是一个逆变类型参数, `Foo <*>` 等价于 `Foo <in Nothing>`。这意味着当 `T` 未知时,没有什么可以以安全的方式写入 `Foo <*>`。
- 对于 `Foo <T>`,其中 `T` 是一个具有上界 `TUpper` 的不变类型参数, `Foo <*>` 对于读取值时等价于 `Foo <out TUpper>` 而对于写值时等价于 `Foo <in Nothing>`。

如果泛型类型具有多个类型参数,则每个类型参数都可以单独投影。例如,如果类型被声明为 `interface Function <in T, out U>`,我们可以想象以下星投影:

- `Function<*, String>` 表示 `Function<in Nothing, String>`;
- `Function<Int, *>` 表示 `Function<Int, out Any?>`;
- `Function<*, *>` 表示 `Function<in Nothing, out Any?>`。

注意:星投影非常像 Java 的原始类型,但是安全。

泛型函数

不仅类可以有类型参数。函数也可以有。类型参数要放在函数名称之前:

```
fun <T> singletonList(item: T): List<T> {  
    // .....  
}  
  
fun <T> T.basicToString() : String { // 扩展函数  
    // .....  
}
```

要调用泛型函数,在调用处函数名之后指定类型参数即可:

```
val l = singletonList<Int>(1)
```

Type arguments can be omitted if they can be inferred from the context, so the following example works as well:

```
val l = singletonList(1)
```

泛型约束

能够替换给定类型参数的所有可能类型的集合可以由**泛型约束**限制。

上界

最常见的约束类型是与 Java 的 *extends* 关键字对应的**上界**:

```
fun <T : Comparable<T>> sort(list: List<T>) {  
    // .....  
}
```

冒号之后指定的类型是**上界**:只有 `Comparable<T>` 的子类型可以替代 `T`。例如:

```
sort(listOf(1, 2, 3)) // OK.Int 是 Comparable<Int> 的子类型  
sort(listOf(HashMap<Int, String>())) // 错误:HashMap<Int, String> 不是 Comparable<HashMap<Int, String>> 的子类型
```

默认的上界(如果没有声明)是 `Any?`。在尖括号中只能指定一个上界。如果同一类型参数需要多个上界,我们需要一个单独的 **where**-子句:

```
fun <T> copyWhenGreater(list: List<T>, threshold: T): List<String>
    where T : CharSequence,
           T : Comparable<T> {
    return list.filter { it > threshold }.map { it.toString() }
}
```

类型擦除

Kotlin 为泛型声明用法执行的安全检测仅在编译期进行。运行时泛型类型的实例不保留关于其类型实参的任何信息。其类型信息称为被擦除。例如, `Foo<Bar>` 与 `Foo<Baz?>` 的实例都会被擦除为 `Foo<*>`。

因此, 并没有通用的方法在运行时检测一个泛型类型的实例是否通过指定类型参数所创建, 并且编译器[禁止这种 is 检测](#)。

类型转换为带有具体类型参数的泛型类型, 如 `foo as List<String>` 无法在运行时检测。当高级程序逻辑隐含了类型转换的类型安全而无法直接通过编译器推断时, 可以使用这种[非受检类型转换](#)。编译器会对非受检类型转换发出警告, 并且在运行时只对非泛型部分检测 (相当于 `foo as List<*>`)。

泛型函数调用的类型参数也同样只在编译期检测。在函数体内部, 类型参数不能用于类型检测, 并且类型转换为类型参数 (`foo as T`) 也是非受检的。然而, 内联函数的[具体化的类型参数](#)会由调用处内联函数体中的类型实参所代入, 因此可以用于类型检测与转换, 与上述泛型类型的实例具有相同限制。

嵌套类与内部类

类可以嵌套在其他类中：

```
class Outer {
    private val bar: Int = 1
    class Nested {
        fun foo() = 2
    }
}

val demo = Outer.Nested().foo() // == 2
```

内部类

类可以标记为 `inner` 以便能够访问外部类的成员。内部类会带有一个对外部类的对象的引用：

```
class Outer {
    private val bar: Int = 1
    inner class Inner {
        fun foo() = bar
    }
}

val demo = Outer().Inner().foo() // == 1
```

参见[限定的 this 表达式](#)以了解内部类中的 `this` 的消歧义用法。

匿名内部类

使用[对象表达式](#)创建匿名内部类实例：

```
window.addMouseListener(object: MouseAdapter() {
    override fun mouseClicked(e: MouseEvent) {
        // .....
    }

    override fun mouseEntered(e: MouseEvent) {
        // .....
    }
})
```

如果对象是函数式 Java 接口（即具有单个抽象方法的 Java 接口）的实例，你可以使用带接口类型前缀的lambda表达式创建它：

```
val listener = ActionListener { println("clicked") }
```


枚举类

枚举类的最基本的用法是实现类型安全的枚举：

```
enum class Direction {  
    NORTH, SOUTH, WEST, EAST  
}
```

每个枚举常量都是一个对象。枚举常量用逗号分隔。

初始化

因为每一个枚举都是枚举类的实例,所以他们可以是这样初始化过的：

```
enum class Color(val rgb: Int) {  
    RED(0xFF0000),  
    GREEN(0x00FF00),  
    BLUE(0x0000FF)  
}
```

匿名类

枚举常量也可以声明自己的匿名类：

```
enum class ProtocolState {  
    WAITING {  
        override fun signal() = TALKING  
    },  
  
    TALKING {  
        override fun signal() = WAITING  
    };  
  
    abstract fun signal(): ProtocolState  
}
```

及相应的方法、以及覆盖基类的方法。注意,如果枚举类定义任何成员,要使用分号将成员定义中的枚举常量定义分隔开,就像在 Java 中一样。

枚举条目不能包含内部类以外的嵌套类型(已在 Kotlin 1.2 中弃用)。

使用枚举常量

就像在 Java 中一样,Kotlin 中的枚举类也有合成方法允许列出定义的枚举常量以及通过名称获取枚举常量。这些方法的签名如下(假设枚举类的名称是 `EnumClass`)：

```
EnumClass.valueOf(value: String): EnumClass  
EnumClass.values(): Array<EnumClass>
```

如果指定的名称与类中定义的任何枚举常量均不匹配, `valueOf()` 方法将抛出 `IllegalArgumentException` 异常。

自 Kotlin 1.1 起,可以使用 `enumValues<T>()` 和 `enumValueOf<T>()` 函数以泛型的方式访问枚举类中的常量：

```
enum class RGB { RED, GREEN, BLUE }  
  
inline fun <reified T : Enum<T>> printAllValues() {  
    print(enumValues<T>().joinToString { it.name })  
}  
  
printAllValues<RGB>() // 输出 RED, GREEN, BLUE
```

每个枚举常量都具有在枚举类声明中获取其名称和位置的属性：

```
val name: String  
val ordinal: Int
```

枚举常量还实现了 [Comparable](#) 接口，其中自然顺序是它们在枚举类中定义的顺序。

对象表达式和对象声明

有时候,我们需要创建一个对某个类做了轻微改动的类的对象,而不用为之显式声明新的子类。Java 用*匿名内部类*处理这种情况。Kotlin 用*对象表达式*和*对象声明*对这个概念稍微概括了下。

对象表达式

要创建一个继承自某个(或某些)类型的匿名类的对象,我们会这么写:

```
window.addMouseListener(object : MouseAdapter() {  
    override fun mouseClicked(e: MouseEvent) {  
        // .....  
    }  
  
    override fun mouseEntered(e: MouseEvent) {  
        // .....  
    }  
})
```

如果超类型有一个构造函数,则必须传递适当的构造函数参数给它。多个超类型可以由跟在冒号后面的逗号分隔的列表指定:

```
open class A(x: Int) {  
    public open val y: Int = x  
}  
  
interface B {.....}  
  
val ab: A = object : A(1), B {  
    override val y = 15  
}
```

任何时候,如果我们只需要“一个对象而已”,并不需要特殊超类型,那么我们可以简单地写:

```
fun foo() {  
    val adHoc = object {  
        var x: Int = 0  
        var y: Int = 0  
    }  
    print(adHoc.x + adHoc.y)  
}
```

请注意,匿名对象可以用作只在本地和私有作用域中声明的类型。如果你使用匿名对象作为公有函数的返回类型或者用作公有属性的类型,那么该函数或属性的实际类型会是匿名对象声明的超类型,如果你没有声明任何超类型,就会是 `Any`。在匿名对象中添加的成员将无法访问。

```
class C {  
    // 私有函数,所以其返回类型是匿名对象类型  
    private fun foo() = object {  
        val x: String = "x"  
    }  
  
    // 公有函数,所以其返回类型是 Any  
    fun publicFoo() = object {  
        val x: String = "x"  
    }  
  
    fun bar() {  
        val x1 = foo().x           // 没问题  
        val x2 = publicFoo().x    // 错误:未能解析的引用"x"  
    }  
}
```

就像 Java 匿名内部类一样,对象表达式中的代码可以访问来自包含它的作用域的变量。(与 Java 不同的是,这不仅限于 final 变量。)

```

fun countClicks(window: JComponent) {
    var clickCount = 0
    var enterCount = 0

    window.addMouseListener(object : MouseAdapter() {
        override fun mouseClicked(e: MouseEvent) {
            clickCount++
        }

        override fun mouseEntered(e: MouseEvent) {
            enterCount++
        }
    })
    // .....
}

```

对象声明

[单例模式](#)是一种非常有用的模式,而 Kotlin(继 Scala 之后)使单例声明变得很容易:

```

object DataManager {
    fun registerDataProvider(provider: DataProvider) {
        // .....
    }

    val allDataProviders: Collection<DataProvider>
    get() = // .....
}

```

这称为*对象声明*。并且它总是在 `object` 关键字后跟一个名称。就像变量声明一样,对象声明不是一个表达式,不能用在赋值语句的右边。

要引用该对象,我们直接使用其名称即可:

```
DataManager.registerDataProvider(.....)
```

这些对象可以有超类型:

```

object DefaultListener : MouseAdapter() {
    override fun mouseClicked(e: MouseEvent) {
        // .....
    }

    override fun mouseEntered(e: MouseEvent) {
        // .....
    }
}

```

注意:对象声明不能在局部作用域(即直接嵌套在函数内部),但是它们可以嵌套到其他对象声明或非内部类中。

伴生对象

类内部的对象声明可以用 `companion` 关键字标记:

```

class MyClass {
    companion object Factory {
        fun create(): MyClass = MyClass()
    }
}

```

该伴生对象的成员可通过只使用类名作为限定符来调用:

```
val instance = MyClass.create()
```

可以省略伴生对象的名称,在这种情况下将使用名称 Companion :

```
class MyClass {
    companion object {
    }
}

val x = MyClass.Companion
```

请注意,即使伴生对象的成员看起来像其他语言的静态成员,在运行时他们仍然是真实对象的实例成员,而且,例如还可以实现接口:

```
interface Factory<T> {
    fun create(): T
}

class MyClass {
    companion object : Factory<MyClass> {
        override fun create(): MyClass = MyClass()
    }
}
```

当然,在 JVM 平台,如果使用 `@JvmStatic` 注解,你可以将伴生对象的成员生成成为真正的静态方法和字段。更详细信息请参见[Java 互操作性](#)一节。

对象表达式和对象声明之间的语义差异

对象表达式和对象声明之间有一个重要的语义差别:

- 对象表达式是在使用他们的地方**立即**执行(及初始化)的;
- 对象声明是在第一次被访问到时**延迟**初始化的;
- 伴生对象的初始化是在相应的类被加载(解析)时,与 Java 静态初始化器的语义相匹配。

委托

类委托

[委托模式](#)已经证明是实现继承的一个很好的替代方式，而 Kotlin 可以零样板代码地原生支持它。类 `Derived` 可以继承一个接口 `Base`，并将其所有共有的方法委托给一个指定的对象：

```
interface Base {
    fun print()
}

class BaseImpl(val x: Int) : Base {
    override fun print() { print(x) }
}

class Derived(b: Base) : Base by b

fun main(args: Array<String>) {
    val b = BaseImpl(10)
    Derived(b).print() // 输出 10
}
```

`Derived` 的超类型列表中的 `by`-子句表示 `b` 将会在 `Derived` 中内部存储。并且编译器将生成转发给 `b` 的所有 `Base` 的方法。

请注意，覆盖会以你所期望的方式工作：编译器会使用你的 `override` 实现取代委托对象中的实现。如果我们为 `Derived` 添加 `override fun print() { print("abc") }`，该程序会输出“abc”而不是“10”。

委托属性

有一些常见的属性类型,虽然我们可以在每次需要的时候手动实现它们,但是如果能够为大家把他们只实现一次并放入一个库会更好。例如包括:

- 延迟属性 (lazy properties): 其值只在首次访问时计算;
- 可观察属性 (observable properties): 监听器会收到有关此属性变更的通知;
- 把多个属性储存在一个映射 (map) 中,而不是每个存在单独的字段中。

为了涵盖这些(以及其他)情况,Kotlin 支持 *委托属性*:

```
class Example {  
    var p: String by Delegate()  
}
```

语法是: `val/var <属性名>: <类型> by <表达式>`。在 `by` 后面的表达式是该 *委托*, 因为属性对应的 `get()` (和 `set()`) 会被委托给它的 `getValue()` 和 `setValue()` 方法。属性的委托不必实现任何的接口,但是需要提供一个 `getValue()` 函数(和 `setValue()` ——对于 `var` 属性)。例如:

```
class Delegate {  
    operator fun getValue(thisRef: Any?, property: KProperty<*>): String {  
        return "$thisRef, thank you for delegating '${property.name}' to me!"  
    }  
  
    operator fun setValue(thisRef: Any?, property: KProperty<*>, value: String) {  
        println("$value has been assigned to '${property.name}' in $thisRef.")  
    }  
}
```

当我们从委托到一个 `Delegate` 实例的 `p` 读取时,将调用 `Delegate` 中的 `getValue()` 函数,所以它第一个参数是读出 `p` 的对象、第二个参数保存了对 `p` 自身的描述(例如你可以取它的名字)。例如:

```
val e = Example()  
println(e.p)
```

输出结果:

Example@33a17727, thank you for delegating 'p' to me!

类似地,当我们给 `p` 赋值时,将调用 `setValue()` 函数。前两个参数相同,第三个参数保存将要被赋予的值:

```
e.p = "NEW"
```

输出结果:

NEW has been assigned to 'p' in Example@33a17727.

委托对象的要求规范可以在[下文](#)找到。

请注意,自 Kotlin 1.1 起你可以在函数或代码块中声明一个委托属性,因此它不一定是类的成员。你可以在下文找到[其示例](#)。

标准委托

Kotlin 标准库为几种有用的委托提供了工厂方法。

延迟属性 Lazy

[lazy\(\)](#) 是接受一个 lambda 并返回一个 `Lazy <T>` 实例的函数,返回的实例可以作为实现延迟属性的委托: 第一次调用 `get()` 会执行已传递给 `lazy()` 的 lambda 表达式并记录结果,后续调用 `get()` 只是返回记录的结果。

```

val lazyValue: String by lazy {
    println("computed!")
    "Hello"
}

fun main(args: Array<String>) {
    println(lazyValue)
    println(lazyValue)
}

```

这个例子输出：

```

computed!
Hello
Hello

```

默认情况下,对于 lazy 属性的求值是**同步锁的(synchronized)**:该值只在一个线程中计算,并且所有线程会看到相同的值。如果初始化委托的同步锁不是必需的,这样多个线程可以同时执行,那么将 `LazyThreadSafetyMode.PUBLICATION` 作为参数传递给 `lazy()` 函数。而如果你确定初始化将总是发生在单个线程,那么你可以使用 `LazyThreadSafetyMode.NONE` 模式,它不会有任何线程安全的保证和相关的开销。

可观察属性 Observable

`Delegates.observable()` 接受两个参数:初始值和修改时处理程序(handler)。每当我们给属性赋值时会调用该处理程序(在赋值后执行)。它有三个参数:被赋值的属性、旧值和新值:

```

import kotlin.properties.Delegates

class User {
    var name: String by Delegates.observable("<no name>") {
        prop, old, new ->
        println("$old -> $new")
    }
}

fun main(args: Array<String>) {
    val user = User()
    user.name = "first"
    user.name = "second"
}

```

这个例子输出：

```

<no name> -> first
first -> second

```

如果你想能够截获一个赋值并“否决”它,就使用 `vetoable()` 取代 `observable()`。在属性被赋新值生效之前会调用传递给 `vetoable` 的处理程序。

把属性储存在映射中

一个常见的用例是在一个映射(map)里存储属性的值。这经常出现在像解析 JSON 或者做其他“动态”事情的应用中。在这种情况下,你可以使用映射实例自身作为委托来实现委托属性。

```

class User(val map: Map<String, Any?>) {
    val name: String by map
    val age: Int by map
}

```

在这个例子中,构造函数接受一个映射参数:

```

val user = User(mapOf(
    "name" to "John Doe",
    "age" to 25
))

```

委托属性会从这个映射中取值(通过字符串键——属性的名称):


```
println(user.name) // Prints "John Doe"
println(user.age)  // Prints 25
```

这也适用于 `var` 属性,如果把只读的 `Map` 换成 `MutableMap` 的话:

```
class MutableUser(val map: MutableMap<String, Any?>) {
    var name: String by map
    var age: Int     by map
}
```

局部委托属性(自 1.1 起)

你可以将局部变量声明为委托属性。例如,你可以使一个局部变量惰性初始化:

```
fun example(computeFoo: () -> Foo) {
    val memoizedFoo by lazy(computeFoo)

    if (someCondition && memoizedFoo.isValid()) {
        memoizedFoo.doSomething()
    }
}
```

`memoizedFoo` 变量只会在第一次访问时计算。如果 `someCondition` 失败,那么该变量根本不会计算。

属性委托要求

这里我们总结了委托对象的要求。

对于一个只读属性(即 `val` 声明的),委托必须提供一个名为 `getValue` 的函数,该函数接受以下参数:

- `thisRef` —— 必须与 属性所有者 类型(对于扩展属性——指被扩展的类型)相同或者是它的超类型;
- `property` —— 必须是类型 `KProperty<*>` 或其超类型。

这个函数必须返回与属性相同的类型(或其子类型)。

对于一个可变属性(即 `var` 声明的),委托必须额外提供一个名为 `setValue` 的函数,该函数接受以下参数:

- `thisRef` —— 同 `getValue()`;
- `property` —— 同 `getValue()`;
- `new value` —— 必须和属性同类型或者是它的超类型。

`getValue()` 或/和 `setValue()` 函数可以通过委托类的成员函数提供或者由扩展函数提供。当你需要委托属性到原本未提供的这些函数的对象时后者会更便利。两函数都需要用 `operator` 关键字来进行标记。

委托类可以实现包含所需 `operator` 方法的 `ReadOnlyProperty` 或 `ReadWriteProperty` 接口之一。这俩接口是在 Kotlin 标准库中声明的:

```
interface ReadOnlyProperty<in R, out T> {
    operator fun getValue(thisRef: R, property: KProperty<*>): T
}

interface ReadWriteProperty<in R, T> {
    operator fun getValue(thisRef: R, property: KProperty<*>): T
    operator fun setValue(thisRef: R, property: KProperty<*>, value: T)
}
```

翻译规则

在每个委托属性的实现的背后,Kotlin 编译器都会生成辅助属性并委托给它。例如,对于属性 `prop`,生成隐藏属性 `prop$delegate`,而访问器的代码只是简单地委托给这个附加属性:

```

class C {
    var prop: Type by MyDelegate()
}

// 这段是由编译器生成的相应代码：
class C {
    private val prop$delegate = MyDelegate()
    var prop: Type
        get() = prop$delegate.getValue(this, this::prop)
        set(value: Type) = prop$delegate.setValue(this, this::prop, value)
}

```

Kotlin 编译器在参数中提供了关于 `prop` 的所有必要信息：第一个参数 `this` 引用到外部类 `C` 的实例而 `this::prop` 是 `KProperty` 类型的反射对象，该对象描述 `prop` 自身。

请注意，直接在代码中引用[绑定的可调用引用](#)的语法 `this::prop` 自 Kotlin 1.1 起才可用。

提供委托(自 1.1 起)

通过定义 `provideDelegate` 操作符，可以扩展创建属性实现所委托对象的逻辑。如果 `by` 右侧所使用的对象将 `provideDelegate` 定义为成员或扩展函数，那么会调用该函数来创建属性委托实例。

`provideDelegate` 的一个可能的使用场景是在创建属性时(而不仅在其 `getter` 或 `setter` 中)检查属性一致性。

例如，如果要在绑定之前检查属性名称，可以这样写：

```

class ResourceDelegate<T> : ReadOnlyProperty<MyUI, T> {
    override fun getValue(thisRef: MyUI, property: KProperty<*>): T { ... }
}

class ResourceLoader<T>(id: ResourceID<T>) {
    operator fun provideDelegate(
        thisRef: MyUI,
        prop: KProperty<*>
    ): ReadOnlyProperty<MyUI, T> {
        checkProperty(thisRef, prop.name)
        // 创建委托
        return ResourceDelegate()
    }

    private fun checkProperty(thisRef: MyUI, name: String) { ..... }
}

class MyUI {
    fun <T> bindResource(id: ResourceID<T>): ResourceLoader<T> { ..... }

    val image by bindResource(ResourceID.image_id)
    val text by bindResource(ResourceID.text_id)
}

```

`provideDelegate` 的参数与 `getValue` 相同：

- `thisRef` —— 必须与 *属性所有者* 类型(对于扩展属性——指被扩展的类型)相同或者是它的超类型；
- `property` —— 必须是类型 `KProperty<*>` 或其超类型。

在创建 `MyUI` 实例期间，为每个属性调用 `provideDelegate` 方法，并立即执行必要的验证。

如果没有这种拦截属性与其委托之间的绑定的能力，为了实现相同的功能，你必须显式传递属性名，这不是很方便：

```
// 检查属性名称而不使用“provideDelegate”功能
class MyUI {
    val image by bindResource(ResourceID.image_id, "image")
    val text by bindResource(ResourceID.text_id, "text")
}

fun <T> MyUI.bindResource(
    id: ResourceID<T>,
    propertyName: String
): ReadOnlyProperty<MyUI, T> {
    checkProperty(this, propertyName)
    // 创建委托
}
```

在生成的代码中,会调用 `provideDelegate` 方法来初始化辅助的 `prop$delegate` 属性。比较对于属性声明 `val prop: Type by MyDelegate()` 生成的代码与[上面](#)(当 `provideDelegate` 方法不存在时)生成的代码:

```
class C {
    var prop: Type by MyDelegate()
}

// 这段代码是当“provideDelegate”功能可用时
// 由编译器生成的代码:
class C {
    // 调用“provideDelegate”来创建额外的“delegate”属性
    private val prop$delegate = MyDelegate().provideDelegate(this, this::prop)
    val prop: Type
        get() = prop$delegate.getValue(this, this::prop)
}
```

请注意, `provideDelegate` 方法只影响辅助属性的创建,并不会影响为 `getter` 或 `setter` 生成的代码。

函数与 Lambda 表达式

函数

函数声明

Kotlin 中的函数使用 `fun` 关键字声明：

```
fun double(x: Int): Int {  
    return 2 * x  
}
```

函数用法

调用函数使用传统的方法：

```
val result = double(2)
```

调用成员函数使用点表示法：

```
Sample().foo() // 创建类 Sample 实例并调用 foo
```

参数

函数参数使用 Pascal 表示法定义, 即 *name: type*。参数用逗号隔开。每个参数必须有显式类型：

```
fun powerOf(number: Int, exponent: Int) {  
    .....  
}
```

默认参数

函数参数可以有默认值, 当省略相应的参数时使用默认值。与其他语言相比, 这可以减少重载数量：

```
fun read(b: Array<Byte>, off: Int = 0, len: Int = b.size) {  
    .....  
}
```

默认值通过类型后面的 `=` 及给出的值来定义。

覆盖方法总是使用与基类型方法相同的默认参数值。当覆盖一个带有默认参数值的方法时, 必须从签名中省略默认参数值：

```
open class A {  
    open fun foo(i: Int = 10) { ..... }  
}  
  
class B : A() {  
    override fun foo(i: Int) { ..... } // 不能有默认值  
}
```

如果一个默认参数在一个无默认值的参数之前, 那么该默认值只能通过使用 [命名参数](#) 调用该函数来使用：

```
fun foo(bar: Int = 0, baz: Int) { /* ..... */ }

foo(baz = 1) // 使用默认值 bar = 0
```

不过如果最后一个 [lambda 表达式](#) 参数从括号外传给函数函数调用,那么允许默认参数不传值:

```
fun foo(bar: Int = 0, baz: Int = 1, qux: () -> Unit) { /* ..... */ }

foo(1) { println("hello") } // 使用默认值 baz = 1
foo { println("hello") }    // 使用两个默认值 bar = 0 与 baz = 1
```

命名参数

可以在调用函数时使用命名的函数参数。当一个函数有大量的参数或默认参数时这会非常方便。

给定以下函数:

```
fun reformat(str: String,
             normalizeCase: Boolean = true,
             upperCaseFirstLetter: Boolean = true,
             divideByCamelHumps: Boolean = false,
             wordSeparator: Char = ' ') {
    .....
}
```

我们可以使用默认参数来调用它:

```
reformat(str)
```

然而,当使用非默认参数调用它时,该调用看起来就像:

```
reformat(str, true, true, false, '_')
```

使用命名参数我们可以使代码更具有可读性:

```
reformat(str,
         normalizeCase = true,
         upperCaseFirstLetter = true,
         divideByCamelHumps = false,
         wordSeparator = '_')
)
```

并且如果我们不需要所有的参数:

```
reformat(str, wordSeparator = '_')
```

当一个函数调用混用位置参数与命名参数时,所有位置参数都要放在第一个命名参数之前。例如,允许调用 `f(1, y = 2)` 但不允许 `f(x = 1, 2)`。

可以通过使用星号操作符将 [可变数量参数 \(vararg\)](#) 以命名形式传入:

```
fun foo(vararg strings: String) { /* ..... */ }

foo(strings = *arrayOf("a", "b", "c"))
```

请注意,在调用 Java 函数时不能使用命名参数语法,因为 Java 字节码并不总是保留函数参数的名称。

返回 Unit 的函数

如果一个函数不返回任何有用的值,它的返回类型是 `Unit`。`Unit` 是一种只有一个值——`Unit` 的类型。这个值不需要显式返回:

```
fun printHello(name: String?): Unit {
    if (name != null)
        println("Hello ${name}")
    else
        println("Hi there!")
    // `return Unit` 或者 `return` 是可选的
}
```

`Unit` 返回类型声明也是可选的。上面的代码等同于：

```
fun printHello(name: String?) {
    .....
}
```

单表达式函数

当函数返回单个表达式时,可以省略花括号并且在 `=` 符号之后指定代码体即可:

```
fun double(x: Int): Int = x * 2
```

当返回值类型可由编译器推断时,显式声明返回类型是可选的:

```
fun double(x: Int) = x * 2
```

显式返回类型

具有块代码体的函数必须始终显式指定返回类型,除非他们旨在返回 `Unit`, [在这种情况下它是可选的](#)。Kotlin 不推断具有块代码体的函数的返回类型,因为这样的函数在代码体中可能有复杂的控制流,并且返回类型对于读者(有时甚至对于编译器)是不明显的。

可变数量的参数 (Varargs)

函数的参数(通常是最后一个)可以用 `vararg` 修饰符标记:

```
fun <T> asList(vararg ts: T): List<T> {
    val result = ArrayList<T>()
    for (t in ts) // ts is an Array
        result.add(t)
    return result
}
```

允许将可变数量的参数传递给函数:

```
val list = asList(1, 2, 3)
```

在函数内部,类型 `T` 的 `vararg` 参数的可见方式是作为 `T` 数组,即上例中的 `ts` 变量具有类型 `Array<out T>`。

只有一个参数可以标注为 `vararg`。如果 `vararg` 参数不是列表中的最后一个参数,可以使用命名参数语法传递其后的参数的值,或者,如果参数具有函数类型,则通过在括号外部传一个 lambda。

当我们调用 `vararg`-函数时,我们可以一个接一个地传参,例如 `asList(1, 2, 3)`,或者,如果我们已经有一个数组并希望将其内容传给该函数,我们使用**伸展 (spread)**操作符(在数组前面加 `*`):

```
val a = arrayOf(1, 2, 3)
val list = asList(-1, 0, *a, 4)
```

中缀表示法

函数还可以用中缀表示法调用,当

- 他们是成员函数或[扩展函数](#);
- 他们只有一个参数;

— 他们用 `infix` 关键字标注。

```
// 给 Int 定义扩展
infix fun Int.shl(x: Int): Int {
    .....
}

// 用中缀表示法调用扩展函数

1 shl 2

// 等同于这样

1.shl(2)
```

函数作用域

在 Kotlin 中函数可以在文件顶层声明,这意味着你不需要像一些语言如 Java、C# 或 Scala 那样创建一个类来保存一个函数。此外除了顶层函数, Kotlin 中函数也可以声明在局部作用域、作为成员函数以及扩展函数。

局部函数

Kotlin 支持局部函数,即一个函数在另一个函数内部:

```
fun dfs(graph: Graph) {
    fun dfs(current: Vertex, visited: Set<Vertex>) {
        if (!visited.add(current)) return
        for (v in current.neighbors)
            dfs(v, visited)
    }

    dfs(graph.vertices[0], HashSet())
}
```

局部函数可以访问外部函数(即闭包)的局部变量,所以在上例中, *visited* 可以是局部变量:

```
fun dfs(graph: Graph) {
    val visited = HashSet<Vertex>()
    fun dfs(current: Vertex) {
        if (!visited.add(current)) return
        for (v in current.neighbors)
            dfs(v)
    }

    dfs(graph.vertices[0])
}
```

成员函数

成员函数是在类或对象内部定义的函数:

```
class Sample() {
    fun foo() { print("Foo") }
}
```

成员函数以点表示法调用:

```
Sample().foo() // 创建类 Sample 实例并调用 foo
```

关于类和覆盖成员的更多信息参见[类](#)和[继承](#)。

泛型函数

函数可以有泛型参数,通过在函数名前使用尖括号指定:

```
fun <T> singletonList(item: T): List<T> {
    // .....
}
```

关于泛型函数的更多信息参见[泛型](#)。

内联函数

内联函数在[这里](#)讲述。

扩展函数

扩展函数在[其自有章节](#)讲述。

高阶函数和 Lambda 表达式

高阶函数和 Lambda 表达式在[其自有章节](#)讲述。

尾递归函数

Kotlin 支持一种称为[尾递归](#)的函数式编程风格。这允许一些通常用循环写的算法改用递归函数来写,而无堆栈溢出的风险。当一个函数用 `tailrec` 修饰符标记并满足所需的形式时,编译器会优化该递归,留下一个快速而高效的基于循环的版本:

```
tailrec fun findFixPoint(x: Double = 1.0): Double
    = if (x == Math.cos(x)) x else findFixPoint(Math.cos(x))
```

这段代码计算余弦的不动点 (fixpoint of cosine),这是一个数学常数。它只是重复地从 1.0 开始调用 `Math.cos`,直到结果不再改变,产生 0.7390851332151607 的结果。最终代码相当于这种更传统风格的代码:

```
private fun findFixPoint(): Double {
    var x = 1.0
    while (true) {
        val y = Math.cos(x)
        if (x == y) return x
        x = y
    }
}
```

要符合 `tailrec` 修饰符的条件的话,函数必须将其自身调用作为它执行的最后一个操作。在递归调用后有更多代码时,不能使用尾递归,并且不能用在 `try/catch/finally` 块中。目前尾部递归只在 JVM 后端中支持。

高阶函数和 lambda 表达式

高阶函数

高阶函数是将函数用作参数或返回值的函数。这种函数的一个很好的例子是 `lock()`，它接受一个锁对象和一个函数，获取锁，运行函数并释放锁：

```
fun <T> lock(lock: Lock, body: () -> T): T {
    lock.lock()
    try {
        return body()
    }
    finally {
        lock.unlock()
    }
}
```

让我们来检查上面的代码：`body` 拥有[函数类型](#)：`() -> T`，所以它应该是一个不带参数并且返回 `T` 类型值的函数。它在 `try`-代码块内部调用、被 `lock` 保护，其结果由 `lock()` 函数返回。

如果我们想调用 `lock()` 函数，我们可以把另一个函数传给它作为参数(参见[函数引用](#))：

```
fun toBeSynchronized() = sharedResource.operation()

val result = lock(lock, ::toBeSynchronized)
```

通常会更方便的另一种方式是传一个[lambda 表达式](#)：

```
val result = lock(lock, { sharedResource.operation() })
```

Lambda 表达式在[下文会有更详细的](#)描述,但为了继续这一段,让我们看一个简短的概述：

- lambda 表达式总是被大括号括着；
- 其参数(如果有的话)在 `->` 之前声明(参数类型可以省略)；
- 函数体(如果存在的话)在 `->` 后面。

在 Kotlin 中有一个约定,如果函数的最后一个参数是一个函数,并且你传递一个 lambda 表达式作为相应的参数,你可以在圆括号之外指定它：

```
lock (lock) {
    sharedResource.operation()
}
```

高阶函数的另一个例子是 `map()`：

```
fun <T, R> List<T>.map(transform: (T) -> R): List<R> {
    val result = arrayListOf<R>()
    for (item in this)
        result.add(transform(item))
    return result
}
```

该函数可以如下调用：

```
val doubled = ints.map { value -> value * 2 }
```

请注意,如果 lambda 是该调用的唯一参数,则调用中的圆括号可以完全省略。

it: 单个参数的隐式名称

另一个有用的约定是,如果函数参数值只有一个参数,那么它的声明可以省略(连同 `->`),其名称是 `it`。

```
ints.map { it * 2 }
```

这些约定可以写[LINQ-风格](#)的代码:

```
strings.filter { it.length == 5 }.sortedBy { it }.map { it.toUpperCase() }
```

下划线用于未使用的变量(自 1.1 起)

如果 lambda 表达式的参数未使用,那么可以用下划线取代其名称:

```
map.forEach { _, value -> println("$value!") }
```

在 lambda 表达式中解构(自 1.1 起)

在 lambda 表达式中解构是作为[解构声明](#)的一部分描述的。

内联函数

使用[内联函数](#)有时能提高高阶函数的性能。

Lambda 表达式与匿名函数

一个 lambda 表达式或匿名函数是一个“函数数字面值”,即一个未声明的函数,但立即做为表达式传递。考虑下面的例子:

```
max(strings, { a, b -> a.length < b.length })
```

函数 `max` 是一个高阶函数,换句话说它接受一个函数作为第二个参数。其第二个参数是一个表达式,它本身是一个函数,即函数数字面值。写成函数的话,它相当于:

```
fun compare(a: String, b: String): Boolean = a.length < b.length
```

函数类型

对于接受另一个函数作为参数的函数,我们必须为该参数指定函数类型。例如上述函数 `max` 定义如下:

```
fun <T> max(collection: Collection<T>, less: (T, T) -> Boolean): T? {  
    var max: T? = null  
    for (it in collection)  
        if (max == null || less(max, it))  
            max = it  
    return max  
}
```

参数 `less` 的类型是 `(T, T) -> Boolean`,即一个接受两个类型 `T` 的参数并返回一个布尔值的函数:如果第一个参数小于第二个那么该函数返回 `true`。

在上面第 4 行代码中, `less` 作为一个函数使用:通过传入两个 `T` 类型的参数来调用。

如上所写的是就函数类型,或者可以有命名参数,如果你想文档化每个参数的含义的话。

```
val compare: (x: T, y: T) -> Int = .....
```

如要声明一个函数类型的可空变量,请将整个函数类型括在括号中并在其后加上问号:

```
var sum: ((Int, Int) -> Int)? = null
```

Lambda 表达式语法

Lambda 表达式的完整语法形式,即函数类型的字面值如下:

```
val sum = { x: Int, y: Int -> x + y }
```

lambda 表达式总是被大括号括着, 完整语法形式的参数声明放在大括号内, 并有可选的类型标注, 函数体跟在一个 `->` 符号之后。如果推断出的该 lambda 的返回类型不是 `Unit`, 那么该 lambda 主体中的最后一个 (或可能是单个) 表达式会视为返回值。

如果我们把所有可选标注都留下, 看起来如下:

```
val sum: (Int, Int) -> Int = { x, y -> x + y }
```

一个 lambda 表达式只有一个参数是很常见的。如果 Kotlin 可以自己计算出签名, 它允许我们不声明唯一的参数, 并且将隐含地为我们声明其名称为 `it`:

```
ints.filter { it > 0 } // 这个字面值是“(it: Int) -> Boolean”类型的
```

我们可以使用[限定的返回](#)语法从 lambda 显式返回一个值。否则, 将隐式返回最后一个表达式的值。因此, 以下两个片段是等价的:

```
ints.filter {
    val shouldFilter = it > 0
    shouldFilter
}

ints.filter {
    val shouldFilter = it > 0
    return@filter shouldFilter
}
```

请注意, 如果一个函数接受另一个函数作为最后一个参数, lambda 表达式参数可以在圆括号参数列表之外传递。参见 [callSuffix](#) 的语法。

匿名函数

上面提供的 lambda 表达式语法缺少的一个东西是指定函数的返回类型的能力。在大多数情况下, 这是不必要的。因为返回类型可以自动推断出来。然而, 如果确实需要显式指定, 可以使用另一种语法: *匿名函数*。

```
fun(x: Int, y: Int): Int = x + y
```

匿名函数看起来非常像一个常规函数声明, 除了其名称省略了。其函数体可以是表达式 (如上所示) 或代码块:

```
fun(x: Int, y: Int): Int {
    return x + y
}
```

参数和返回类型的指定方式与常规函数相同, 除了能够从上下文推断出的参数类型可以省略:

```
ints.filter(fun(item) = item > 0)
```

匿名函数的返回类型推断机制与正常函数一样: 对于具有表达式函数体的匿名函数将自动推断返回类型, 而具有代码块函数体的返回类型必须显式指定 (或者已假定为 `Unit`)。

请注意, 匿名函数参数总是在括号内传递。允许将函数留在圆括号外的简写语法仅适用于 lambda 表达式。

Lambda 表达式与匿名函数之间的另一个区别是[非局部返回](#)的行为。一个不带标签的 `return` 语句总是在用 `fun` 关键字声明的函数中返回。这意味着 lambda 表达式中的 `return` 将从包含它的函数返回, 而匿名函数中的 `return` 将从匿名函数自身返回。

闭包

Lambda 表达式或者匿名函数 (以及[局部函数](#)和[对象表达式](#)) 可以访问其 *闭包*, 即在外围作用域中声明的变量。与 Java 不同的是可以修改闭包中捕获的变量:

```
var sum = 0
ints.filter { it > 0 }.forEach {
    sum += it
}
print(sum)
```

带接收者的函数数字面值

Kotlin 提供了使用指定的 *接收者对象* 调用函数数字面值的功能。在函数数字面值的函数体中,可以调用该接收者对象上的方法而无需任何额外的限定符。这类似于扩展函数,它允许你在函数体内访问接收者对象的成员。其用法的最重要的示例之一是[类型安全的 Groovy-风格构建器](#)。

这样的函数数字面值的类型是一个带有接收者的函数类型:

```
sum : Int.(other: Int) -> Int
```

该函数数字面值可以这样调用,就像它是接收者对象上的一个方法一样:

```
1.sum(2)
```

匿名函数语法允许你直接指定函数数字面值的接收者类型。如果你需要使用带接收者的函数类型声明一个变量,并在之后使用它,这将非常有用。

```
val sum = fun Int.(other: Int): Int = this + other
```

带有接收者的函数类型的字面值可以在赋值或者传参中用于期待具有多出 *第一个参数为接收者类型的普通函数* 的地方,反之亦然。例如,类型 `String.(Int) -> Boolean` 与 `(String, Int) -> Boolean` 兼容:

```
val represents: String.(Int) -> Boolean = { other -> toIntOrNull() == other }
println("123".represents(123)) // true

fun testOperation(op: (String, Int) -> Boolean, a: String, b: Int, c: Boolean) =
    assert(op(a, b) == c)

testOperation(represents, "100", 100, true) // OK
```

当接收者类型可以从上下文推断时,lambda 表达式可以用作带接收者的函数数字面值。

```
class HTML {
    fun body() { ..... }
}

fun html(init: HTML.() -> Unit): HTML {
    val html = HTML() // 创建接收者对象
    html.init()       // 将该接收者对象传给该 lambda
    return html
}

html {              // 带接收者的 lambda 由此开始
    body()          // 调用该接收者对象的一个方法
}
```

内联函数

使用**高阶函数**会带来一些运行时的效率损失:每一个函数都是一个对象,并且会捕获一个闭包。即那些在函数体内会访问到的变量。内存分配(对于函数对象和类)和虚拟调用会引入运行时间开销。

但是在许多情况下通过内联化 lambda 表达式可以消除这类的开销。下述函数是这种情况的很好的例子。即 `lock()` 函数可以很容易地在调用处内联。考虑下面的情况:

```
lock(l) { foo() }
```

编译器没有为参数创建一个函数对象并生成一个调用。取而代之,编译器可以生成以下代码:

```
l.lock()
try {
    foo()
}
finally {
    l.unlock()
}
```

这个不是我们从一开始就想要的吗?

为了让编译器这么做,我们需要使用 `inline` 修饰符标记 `lock()` 函数:

```
inline fun <T> lock(lock: Lock, body: () -> T): T {
    // .....
}
```

`inline` 修饰符影响函数本身和传给它的 lambda 表达式:所有这些都将内联到调用处。

内联可能导致生成的代码增加;不过如果我们使用得当(即避免内联过大函数),性能上会有所提升,尤其是在循环中的“超多态(megamorphic)”调用处。

禁用内联

如果你只想被(作为参数)传给一个内联函数的 lambda 表达式中只有一些被内联,你可以用 `noinline` 修饰符标记一些函数参数:

```
inline fun foo(inlined: () -> Unit, noinline notInlined: () -> Unit) {
    // .....
}
```

可以内联的 lambda 表达式只能在内联函数内部调用或者作为可内联的参数传递,但是 `noinline` 的可以以任何我们喜欢的方式操作:存储在字段中、传送它等等。

需要注意的是,如果一个内联函数没有可内联的函数参数并且没有**具体化的类型参数**,编译器会产生一个警告,因为内联这样的函数很可能并无益处(如果你确认需要内联,则可以用 `@Suppress("NOTHING_TO_INLINE")` 注解关掉该警告)。

非局部返回

在 Kotlin 中,我们可以只使用一个正常的、非限定的 `return` 来退出一个命名或匿名函数。这意味着要退出一个 lambda 表达式,我们必须使用一个**标签**,并且在 lambda 表达式内部禁止使用裸 `return`,因为 lambda 表达式不能使包含它的函数返回:

```
fun foo() {
    ordinaryFunction {
        return // 错误:不能使 `foo` 在此处返回
    }
}
```

但是如果 lambda 表达式传给函数的是内联的,该 `return` 也可以内联,所以它是允许的:

```
fun foo() {
    inlineFunction {
        return // OK:该 lambda 表达式是内联的
    }
}
```

这种返回(位于 lambda 表达式中,但退出包含它的函数)称为*非局部*返回。我们习惯了在循环中用这种结构,其内联函数通常包含:

```
fun hasZeros(ints: List<Int>): Boolean {
    ints.forEach {
        if (it == 0) return true // 从 hasZeros 返回
    }
    return false
}
```

请注意,一些内联函数可能调用传给它们的不是直接来自函数体、而是来自另一个执行上下文的 lambda 表达式参数,例如来自局部对象或嵌套函数。在这种情况下,该 lambda 表达式中也不允许非局部控制流。为了标识这种情况,该 lambda 表达式参数需要用 `crossinline` 修饰符标记:

```
inline fun f(crossinline body: () -> Unit) {
    val f = object: Runnable {
        override fun run() = body()
    }
    // .....
}
```

`break` 和 `continue` 在内联的 lambda 表达式中还不可用,但我们也计划支持它们。

具体化的类型参数

有时候我们需要访问一个作为参数传给我们的一个类型:

```
fun <T> TreeNode.findParentOfType(clazz: Class<T>): T? {
    var p = parent
    while (p != null && !clazz.isInstance(p)) {
        p = p.parent
    }
    @Suppress("UNCHECKED_CAST")
    return p as T?
}
```

在这里我们向上遍历一棵树并且检查每个节点是不是特定的类型。这都没有问题,但是调用处不是很优雅:

```
treeNode.findParentOfType(MyTreeNode::class.java)
```

我们真正想要的只是传一个类型给该函数,即像这样调用它:

```
treeNode.findParentOfType<MyTreeNode>()
```

为能够这么做,内联函数支持*具体化的类型参数*,于是我们可以这样写:

```
inline fun <reified T> TreeNode.findParentOfType(): T? {
    var p = parent
    while (p != null && p !is T) {
        p = p.parent
    }
    return p as T?
}
```

我们使用 `reified` 修饰符来限定类型参数,现在可以在函数内部访问它了,几乎就像是一个普通的类一样。由于函数是内联的,不需要反射,正常的操作符如 `!is` 和 `as` 现在都能用了。此外,我们还可以按照上面提到的方式调用它: `myTree.findParentOfType<MyTreeNodeType>()`。

虽然在许多情况下可能不需要反射,但我们仍然可以对一个具体化的类型参数使用它:

```
inline fun <reified T> membersOf() = T::class.members

fun main(s: Array<String>) {
    println(membersOf<StringBuilder>().joinToString("\n"))
}
```

普通的函数 (未标记为内联函数的) 不能有具体化参数。不具有运行时表示的类型 (例如非具体化的类型参数或者类似于 `Nothing` 的虚构类型) 不能用作具体化的类型参数的实参。

相关底层描述, 请参见[规范文档](#)。

内联属性 (自 1.1 起)

`inline` 修饰符可用于没有幕后字段的属性的访问器。你可以标注独立的属性访问器:

```
val foo: Foo
    inline get() = Foo()

var bar: Bar
    get() = .....
    inline set(v) { ..... }
```

你也可以标注整个属性, 将它的两个访问器都标记为内联:

```
inline var bar: Bar
    get() = .....
    set(v) { ..... }
```

在调用处, 内联访问器如同内联函数一样内联。

公有 API 内联函数的限制

当一个内联函数是 `public` 或 `protected` 而不是 `private` 或 `internal` 声明的一部分时, 就会认为它是一个[模块级](#)的公有 API。可以在其他模块中调用它, 并且也可以在调用处内联这样的调用。

这带来了一些由模块做这样变更时导致的二进制兼容的风险——声明一个内联函数但调用它的模块在它修改后并没有重新编译。

为了消除这种由非公有 API 变更引入的不兼容的风险, 公有 API 内联函数体内不允许使用非公有声明, 即, 不允许使用 `private` 与 `internal` 声明以及其部件。

一个 `internal` 声明可以由 `@PublishedApi` 标注, 这会允许它在公有 API 内联函数中使用。当一个 `internal` 内联函数标记有 `@PublishedApi` 时, 也会像公有函数一样检查其函数体。

协程

⚠️ 在 Kotlin 1.1+ 中协程是 *实验性的*。详见[下文](#)

一些 API 启动长时间运行的操作(例如网络 IO、文件 IO、CPU 或 GPU 密集型任务等),并要求调用者阻塞直到它们完成。协程提供了一种避免阻塞线程并用更廉价、更可控的操作替代线程阻塞的方法:协程 *挂起*。

协程通过将复杂性放入库来简化异步编程。程序的逻辑可以在协程中 *顺序*地表达,而底层库会为我们解决其异步性。该库可以将用户代码的相关部分包装为回调、订阅相关事件、在不同线程(甚至不同机器!)上调度执行,而代码则保持如同顺序执行一样简单。

许多在其他语言中可用的异步机制可以使用 Kotlin 协程实现为库。这包括源于 C# 和 ECMAScript 的 [async/await](#)、源于 Go 的 [管道](#) 和 [select](#) 以及源于 C# 和 Python [生成器/yield](#)。关于提供这些结构的库请参见其[下文](#)描述。

阻塞 vs 挂起

基本上,协程计算可以 *被挂起*而无需 *阻塞线程*。线程阻塞的代价通常是昂贵的,尤其在高负载时,因为只有相对少量线程实际可用,因此阻塞其中一个会导致一些重要的任务被延迟。

另一方面,协程挂起几乎是无代价的。不需要上下文切换或者 OS 的任何其他干预。最重要的是,挂起可以在很大程度上由用户库控制:作为库的作者,我们可以决定挂起时发生什么并根据需求优化/记日志/截获。

另一个区别是,协程不能在随机的指令中挂起,而只能在所谓的 *挂起点*挂起,这会调用特别标记的函数。

挂起函数

当我们调用标记有特殊修饰符 `suspend` 的函数时,会发生挂起:

```
suspend fun doSomething(foo: Foo): Bar {  
    .....  
}
```

这样的函数称为 *挂起函数*,因为调用它们可能挂起协程(如果相关调用的结果已经可用,库可以决定继续进行而不挂起)。挂起函数能够以与普通函数相同的方式获取参数和返回值,但它们只能从协程和其他挂起函数中调用。事实上,要启动协程,必须至少有一个挂起函数,它通常是匿名的(即它是一个挂起 lambda 表达式)。让我们来看一个例子,一个简化的 `async()` 函数(源自 [kotlinx.coroutines](#) 库):

```
fun <T> async(block: suspend () -> T)
```

这里的 `async()` 是一个普通函数(不是挂起函数),但是它的 `block` 参数具有一个带 `suspend` 修饰符的函数类型: `suspend () -> T`。所以,当我们将一个 lambda 表达式传给 `async()` 时,它会是 *挂起 lambda 表达式*,于是我们可以从中调用挂起函数:

```
async {  
    doSomething(foo)  
    .....  
}
```

注意:目前挂起函数类型不能用作超类型,并且目前不支持匿名挂起函数。

继续该类比, `await()` 可以是一个挂起函数(因此也可以在一个 `async {}` 块中调用),该函数挂起一个协程,直到一些计算完成并返回其结果:

```
async {  
    .....  
    val result = computation.await()  
    .....  
}
```

更多关于 `async/await` 函数实际在 `kotlinx.coroutines` 中如何工作的信息可以在[这里](#)找到。

请注意,挂起函数 `await()` 和 `doSomething()` 不能在像 `main()` 这样的普通函数中调用:


```
fun main(args: Array<String>) {
    doSomething() // 错误:挂起函数从非协程上下文调用
}
```

还要注意的，挂起函数可以是虚拟的，当覆盖它们时，必须指定 `suspend` 修饰符：

```
interface Base {
    suspend fun foo()
}

class Derived: Base {
    override suspend fun foo() { ..... }
}
```

@RestrictsSuspension 注解

扩展函数 (和 lambda 表达式) 也可以标记为 `suspend`，就像普通的一样。这允许创建 [DSL](#) 及其他用户可扩展的 API。在某些情况下，库作者需要阻止用户添加 *新方式* 来挂起协程。

为了实现这一点，可以使用 [@RestrictsSuspension](#) 注解。当接收者类/接口 `R` 用它标注时，所有挂起扩展都需要委托给 `R` 的成员或其它委托给它的扩展。由于扩展不能无限相互委托 (程序不会终止)，这保证所有挂起都通过调用 `R` 的成员发生，库的作者就可以完全控制了。

这在少数情况是需要的，当每次挂起在库中以特殊方式处理时。例如，当通过 [buildSequence\(\)](#) 函数实现[下文](#)所述的生成器时，我们需要确保在协程中的任何挂起调用最终调用 `yield()` 或 `yieldAll()` 而不是任何其他函数。这就是为什么 [SequenceBuilder](#) 用 `@RestrictsSuspension` 注解：

```
@RestrictsSuspension
public abstract class SequenceBuilder<in T> {
    .....
}
```

参见其 [Github 上](#) 的源代码。

协程的内部机制

我们不是在这里给出一个关于协程如何工作的完整解释，然而粗略地认识发生了什么相当重要的。

协程完全通过编译技术实现 (不需要来自 VM 或 OS 端的支持)，挂起通过代码来生效。基本上，每个挂起函数 (优化可能适用，但我们不在这里讨论) 都转换为状态机，其中的状态对应于挂起调用。刚好在挂起前，下一状态与相关局部变量等一起存储在编译器生成的类的字段中。在恢复该协程时，恢复局部变量并且状态机从刚好挂起之后的状态进行。

挂起的协程可以作为保持其挂起状态与局部变量的对象来存储和传递。这种对象的类型是 `Continuation`，而这里描述的这个代码转换对应于经典的[延续性传递风格 \(Continuation-passing style\)](#)。因此，挂起函数有一个 `Continuation` 类型的额外参数作为高级选项。

关于协程工作原理的更多细节可以在[这个设计文档](#)中找到。在其他语言 (如 C# 或者 ECMAScript 2016) 中的 `async/await` 的类似描述与此相关，虽然它们实现的语言功能可能不像 Kotlin 协程这样通用。

协程的实验性状态

协程的设计是[实验性的](#)，这意味着它会在即将发布的版本中更改。当在 Kotlin 1.1+ 中编译协程时，默认情况下会报一个警告：“协程”功能是实验性的。要移出该警告，你需要指定 [opt-in 标志](#)。

由于其实验性状态，标准库中协程相关的 API 放在 `kotlin.coroutines.experimental` 包下。当设计完成并且实验性状态解除时，最终的 API 会移动到 `kotlin.coroutines`，并且实验包会被保留 (可能在一个单独的构件中) 以实现向后兼容。

重要注意事项：我们建议库作者遵循相同惯例：给暴露基于协程 API 的包添加“experimental”后缀 (如 `com.example.experimental`)，以使你的库保持二进制兼容。当最终 API 发布时，请按照下列步骤操作：

- 将所有 API 复制到 `com.example` (没有 `experimental` 后缀)，
- 保持实验包的向后兼容性。

这将最小化你的用户的迁移问题。

标准 API

协程有三个主要组成部分：

- 语言支持(即如上所述的挂起功能)；
- Kotlin 标准库中的底层核心 API；
- 可以直接在用户代码中使用的高级 API。

底层 API: `kotlin.coroutines`

底层 API 相对较小,并且除了创建更高级的库之外,不应该使用它。它由两个主要包组成：

- `kotlin.coroutines.experimental` 带有主要类型与下述原语：
 - `createCoroutine()`,
 - `startCoroutine()`,
 - `suspendCoroutine()`;
- `kotlin.coroutines.experimental.intrinsics` 带有甚至更底层的内在函数如 `suspendCoroutineOrReturn`。

关于这些 API 用法的更多细节可以在[这里](#)找到。

`kotlin.coroutines` 中的生成器 API

`kotlin.coroutines.experimental` 中仅有的“应用程序级”函数是

- `buildSequence()`
- `buildIterator()`

这些包含在 `kotlin-stdlib` 中因为他们与序列相关。这些函数(我们可以仅限于这里的 `buildSequence()`)实现了 *生成器*,即提供一种廉价构建惰性序列的方法：

```
val fibonacciSeq = buildSequence {
    var a = 0
    var b = 1

    yield(1)

    while (true) {
        yield(a + b)

        val tmp = a + b
        a = b
        b = tmp
    }
}
```

这通过创建一个协程生成一个惰性的、潜在无限的斐波那契数列,该协程通过调用 `yield()` 函数来产生连续的斐波纳契数。当在这样的序列的迭代器上迭代每一步,都会执行生成下一个数的协程的另一部分。因此,我们可以从该序列中取出任何有限的数字列表,例如 `fibonacciSeq.take(8).toList()` 结果是 `[1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21]`。协程足够廉价使这很实用。

为了演示这样一个序列的真正惰性,让我们在调用 `buildSequence()` 内部输出一些调试信息：

```
val lazySeq = buildSequence {
    print("START ")
    for (i in 1..5) {
        yield(i)
        print("STEP ")
    }
    print("END")
}

// 输出序列的前三个元素
lazySeq.take(3).forEach { print("$it ") }
```

运行上述代码会输出前三个元素。这些数字与生成循环中的 STEP 相交叉。这意味着计算确实是惰性的。要输出 1, 我们只执行到第一个 `yield(i)`, 并且过程中会输出 START。然后, 输出 2, 我们需要继续下一个 `yield(i)`, 并会输出 STEP。3 也一样。永远不会输出再下一个 STEP (以及 END), 因为我们再也没有请求序列的后续元素。

为了一次产生值的集合(或序列), 可以使用 `yieldAll()` 函数:

```
val lazySeq = buildSequence {
    yield(0)
    yieldAll(1..10)
}

lazySeq.forEach { print("$it ") }
```

`buildIterator()` 的工作方式类似于 `buildSequence()`, 但返回一个惰性迭代器。

可以通过为 `SequenceBuilder` 类写挂起扩展(带有[上文](#)描述的 `@RestrictsSuspension` 注解)来为 `buildSequence()` 添加自定义生产逻辑(custom yielding logic):

```
suspend fun SequenceBuilder<Int>.yieldIfOdd(x: Int) {
    if (x % 2 != 0) yield(x)
}

val lazySeq = buildSequence {
    for (i in 1..10) yieldIfOdd(i)
}
```

其他高级 API: `kotlinx.coroutines`

只有与协程相关的核心 API 可以从 Kotlin 标准库获得。这主要包括所有基于协程的库可能使用的核心原语和接口。

大多数基于协程的应用程序级 API 都作为单独的库发布: [kotlinx.coroutines](#)。这个库覆盖了

- 使用 `kotlinx.coroutines-core` 的平台无关异步编程:
 - 此模块包括支持 `select` 和其他便利原语的类似 Go 的管道,
 - 这个库的综合指南[在这里](#);
- 基于 JDK 8 中的 `CompletableFuture` 的 API: `kotlinx.coroutines-jdk8`;
- 基于 JDK 7 及更高版本 API 的非阻塞 IO (NIO): `kotlinx.coroutines-nio`;
- 支持 Swing (`kotlinx.coroutines-swing`) 和 JavaFx (`kotlinx.coroutines-javafx`);
- 支持 RxJava: `kotlinx.coroutines-rx`。

这些库既作为使通用任务易用的便利的 API, 也作为如何构建基于协程的库的端到端示例。

其他

解构声明

有时把一个对象 *解构* 成很多变量会很方便, 例如:

```
val (name, age) = person
```

这种语法称为 *解构声明*。一个解构声明同时创建多个变量。我们已经声明了两个新变量: `name` 和 `age`, 并且可以独立使用它们:

```
println(name)
println(age)
```

一个解构声明会被编译成以下代码:

```
val name = person.component1()
val age = person.component2()
```

其中的 `component1()` 和 `component2()` 函数是在 Kotlin 中广泛使用的 *约定原则* 的另一个例子。(参见像 `+` 和 `*`、`for`-循环等操作符)。任何表达式都可以出现在解构声明的右侧, 只要可以对它调用所需数量的 `component` 函数即可。当然, 可以有 `component3()` 和 `component4()` 等等。

请注意, `componentN()` 函数需要用 `operator` 关键字标记, 以允许在解构声明中使用它们。

解构声明也可以用在 `for`-循环中: 当你写:

```
for ((a, b) in collection) { ..... }
```

变量 `a` 和 `b` 的值取自对集合中的元素上调用 `component1()` 和 `component2()` 的返回值。

例: 从函数中返回两个变量

让我们假设我们需要从一个函数返回两个东西。例如, 一个结果对象和一个某种状态。在 Kotlin 中一个简洁的实现方式是声明一个 *数据类* 并返回其实例:

```
data class Result(val result: Int, val status: Status)
fun function(.....): Result {
    // 各种计算

    return Result(result, status)
}

// 现在, 使用该函数:
val (result, status) = function(.....)
```

因为数据类自动声明 `componentN()` 函数, 所以这里可以用解构声明。

注意: 我们也可以使用标准类 `Pair` 并且让 `function()` 返回 `Pair<Int, Status>`, 但是让数据合理命名通常更好。

例: 解构声明和映射

可能遍历一个映射 (`map`) 最好的方式就是这样:

```
for ((key, value) in map) {
    // 使用该 key、value 做事情
}
```

为使其能用, 我们应该

- 通过提供一个 `iterator()` 函数将映射表示为一个值的序列;
- 通过提供函数 `component1()` 和 `component2()` 来将每个元素呈现为一对。

当然事实上, 标准库提供了这样的扩展:

```
operator fun <K, V> Map<K, V>.iterator(): Iterator<Map.Entry<K, V>> = entrySet().iterator()
operator fun <K, V> Map.Entry<K, V>.component1() = getKey()
operator fun <K, V> Map.Entry<K, V>.component2() = getValue()
```

因此你可以在 `for`-循环中对映射(以及数据类实例的集合等)自由使用解构声明。

下划线用于未使用的变量(自 1.1 起)

如果在解构声明中你不需要某个变量, 那么可以用下划线取代其名称:

```
val (_, status) = getResult()
```

对于以这种方式跳过的组件, 不会调用相应的 `componentN()` 操作符函数。

在 lambda 表达式中解构(自 1.1 起)

你可以对 lambda 表达式参数使用解构声明语法。如果 lambda 表达式具有 `Pair` 类型(或者 `Map.Entry` 或任何其他具有相应 `componentN` 函数的类型)的参数, 那么可以通过将它们放在括号中来引入多个新参数来取代单个新参数:

```
map.mapValues { entry -> "${entry.value}!" }
map.mapValues { (key, value) -> "$value!" }
```

注意声明两个参数和声明一个解构对来取代单个参数之间的区别:

```
{ a //-> ..... } // 一个参数
{ a, b //-> ..... } // 两个参数
{ (a, b) //-> ..... } // 一个解构对
{ (a, b), c //-> ..... } // 一个解构对以及其他参数
```

如果解构的参数中的一个组件未使用, 那么可以将其替换为下划线, 以避免编造其名称:

```
map.mapValues { (_, value) -> "$value!" }
```

你可以指定整个解构的参数类型或者分别指定特定组件的类型:

```
map.mapValues { (_, value): Map.Entry<Int, String> -> "$value!" }
map.mapValues { (_, value: String) -> "$value!" }
```

集合:List、Set、Map

与大多数语言不同,Kotlin 区分可变集合和不可变集合 (lists、sets、maps 等)。精确控制什么时候集合可编辑有助于消除 bug 和设计良好的 API。

预先了解一个可变集合的只读 *视图* 和一个真正的不可变集合之间的区别是很重要的。它们都容易创建,但类型系统不能表达它们的差别,所以由你来跟踪 (是否相关)。

Kotlin 的 `List<out T>` 类型是一个提供只读操作如 `size`、`get` 等的接口。和 Java 类似,它继承自 `Collection<T>` 进而继承自 `Iterable<T>`。改变 list 的方法是由 `MutableList<T>` 加入的。这一模式同样适用于 `Set<out T>/MutableSet<T>` 及 `Map<K, out V>/MutableMap<K, V>`。

我们可以看下 list 及 set 类型的基本用法:

```
val numbers: MutableList<Int> = mutableListOf(1, 2, 3)
val readOnlyView: List<Int> = numbers
println(numbers)           // 输出 "[1, 2, 3]"
numbers.add(4)
println(readOnlyView)      // 输出 "[1, 2, 3, 4]"
readOnlyView.clear()       // -> 不能编译

val strings = hashSetOf("a", "b", "c", "c")
assert(strings.size == 3)
```

Kotlin 没有专门的语法结构创建 list 或 set。要用标准库的方法,如 `listOf()`、`mutableListOf()`、`setOf()`、`mutableSetOf()`。在非性能关键代码中创建 map 可以用一个简单的 *惯用法* 来完成: `mapOf(a to b, c to d)`。

注意上面的 `readOnlyView` 变量 (译者注:与对应可变集合变量 `numbers`) 指向相同的底层 list 并会随之改变。如果一个 list 只存在只读引用,我们可以考虑该集合完全不可变。创建一个这样的集合的一个简单方式如下:

```
val items = listOf(1, 2, 3)
```

目前 `listOf` 方法是使用 array list 实现的,但是未来可以利用它们知道自己不能变的事实,返回更节约内存的完全不可变的集合类型。

注意这些类型是 *协变的*。这意味着,你可以把一个 `List<Rectangle>` 赋值给 `List<Shape>` 假定 `Rectangle` 继承自 `Shape`。对于可变集合类型这是不允许的,因为这将导致运行时故障。

有时你想给调用者返回一个集合在某个特定时间的一个快照,一个保证不会变的:

```
class Controller {
    private val _items = mutableListOf<String>()
    val items: List<String> get() = _items.toList()
}
```

这个 `toList` 扩展方法只是复制列表项,因此返回的 list 保证永远不会改变。

List 和 set 有很多有用的扩展方法值得熟悉:

```
val items = listOf(1, 2, 3, 4)
items.first() == 1
items.last() == 4
items.filter { it % 2 == 0 } // 返回 [2, 4]

val rwList = mutableListOf(1, 2, 3)
rwList.requireNotNulls() // 返回 [1, 2, 3]
if (rwList.none { it > 6 }) println("No items above 6") // 输出 "No items above 6"
val item = rwList.firstOrNull()
```

…… 以及所有你所期望的实用工具,例如 `sort`、`zip`、`fold`、`reduce` 等等。

Map 遵循同样模式。它们可以容易地实例化和访问,像这样:

```
val readWriteMap = hashMapOf("foo" to 1, "bar" to 2)
println(readWriteMap["foo"]) // 输出 "1"
val snapshot: Map<String, Int> = HashMap(readWriteMap)
```

区间

区间表达式由具有操作符形式 `..` 的 `rangeTo` 函数辅以 `in` 和 `!in` 形成。区间是为任何可比较类型定义的,但对于整型原生类型,它有一个优化的实现。以下是使用区间的一些示例:

```
if (i in 1..10) { // 等同于 1 <= i && i <= 10
    println(i)
}
```

整型区间 (`IntRange`、`LongRange`、`CharRange`) 有一个额外的特性:它们可以迭代。编译器负责将其转换为类似 Java 的基于索引的 `for`-循环而无额外开销:

```
for (i in 1..4) print(i) // 输出“1234”

for (i in 4..1) print(i) // 什么都不输出
```

如果你想倒序迭代数字呢?也很简单。你可以使用标准库中定义的 `downTo()` 函数:

```
for (i in 4 downTo 1) print(i) // 输出“4321”
```

能否以不等于 1 的任意步长迭代数字?当然没问题, `step()` 函数有助于此:

```
for (i in 1..4 step 2) print(i) // 输出“13”

for (i in 4 downTo 1 step 2) print(i) // 输出“42”
```

要创建一个不包括其结束元素的区间,可以使用 `until` 函数:

```
for (i in 1 until 10) { // i in [1, 10) 排除了 10
    println(i)
}
```

它是如何工作的

区间实现了该库中的一个公共接口: `ClosedRange<T>`。

`ClosedRange<T>` 在数学意义上表示一个闭区间,它是为可比较类型定义的。它有两个端点: `start` 和 `endInclusive` 他们都包含在区间内。其主要操作是 `contains`,通常以 `in`/`!in` 操作符形式使用。

整型数列 (`IntProgression`、`LongProgression`、`CharProgression`) 表示等差数列。数列由 `first` 元素、`last` 元素和非零的 `step` 定义。第一个元素是 `first`,后续元素是前一个元素加上 `step`。`last` 元素总会被迭代命中,除非该数列是空的。

数列是 `Iterable<N>` 的子类型,其中 `N` 分别为 `Int`、`Long` 或者 `Char`,所以它可用于 `for`-循环以及像 `map`、`filter` 等函数中。对 `Progression` 迭代相当于 Java/JavaScript 的基于索引的 `for`-循环:

```
for (int i = first; i != last; i += step) {
    // .....
}
```

对于整型类型, `..` 操作符创建一个同时实现 `ClosedRange<T>` 和 `*Progression` 的对象。例如, `IntRange` 实现了 `ClosedRange<Int>` 并扩展自 `IntProgression`,因此为 `IntProgression` 定义的所有操作也可用于 `IntRange`。`downTo()` 和 `step()` 函数的结果总是一个 `*Progression`。

数列由在其伴生对象中定义的 `fromClosedRange` 函数构造:

```
IntProgression.fromClosedRange(start, end, step)
```

数列的 `last` 元素这样计算:对于正的 `step` 找到不大于 `end` 值的最大值、或者对于负的 `step` 找到不小于 `end` 值的最小值,使得 `(last - first) % increment == 0`。

一些实用函数

rangeTo()

整型类型的 `rangeTo()` 操作符只是调用 `*Range` 类的构造函数,例如:

```
class Int {
    //.....
    operator fun rangeTo(other: Long): LongRange = LongRange(this, other)
    //.....
    operator fun rangeTo(other: Int): IntRange = IntRange(this, other)
    //.....
}
```

浮点数 (`Double`、`Float`) 未定义它们的 `rangeTo` 操作符,而使用标准库提供的泛型 `Comparable` 类型的操作符:

```
public operator fun <T: Comparable<T>> T.rangeTo(that: T): ClosedRange<T>
```

该函数返回的区间不能用于迭代。

downTo()

扩展函数 `downTo()` 是为任何整型类型对定义的,这里有两个例子:

```
fun Long.downTo(other: Int): LongProgression {
    return LongProgression.fromClosedRange(this, other.toLong(), -1L)
}

fun Byte.downTo(other: Int): IntProgression {
    return IntProgression.fromClosedRange(this.toInt(), other, -1)
}
```

reversed()

扩展函数 `reversed()` 是为每个 `*Progression` 类定义的,并且所有这些函数返回反转后的数列:

```
fun IntProgression.reversed(): IntProgression {
    return IntProgression.fromClosedRange(last, first, -step)
}
```

step()

扩展函数 `step()` 是为每个 `*Progression` 类定义的,所有这些函数都返回带有修改了 `step` 值(函数参数)的数列。步长(`step`)值必须始终为正,因此该函数不会更改迭代的方向:

```
fun IntProgression.step(step: Int): IntProgression {
    if (step <= 0) throw IllegalArgumentException("Step must be positive, was: $step")
    return IntProgression.fromClosedRange(first, last, if (this.step > 0) step else -step)
}

fun CharProgression.step(step: Int): CharProgression {
    if (step <= 0) throw IllegalArgumentException("Step must be positive, was: $step")
    return CharProgression.fromClosedRange(first, last, if (this.step > 0) step else -step)
}
```

请注意,返回数列的 `last` 值可能与原始数列的 `last` 值不同,以便保持不变式 `(last - first) % step == 0` 成立。这里是一个例子:

```
(1..12 step 2).last == 11 // 值为 [1, 3, 5, 7, 9, 11] 的数列
(1..12 step 3).last == 10 // 值为 [1, 4, 7, 10] 的数列
(1..12 step 4).last == 9  // 值为 [1, 5, 9] 的数列
```


类型的检查与转换“is”与“as”

is 与 !is 操作符

我们可以在运行时通过使用 `is` 操作符或其否定形式 `!is` 来检查对象是否符合给定类型：

```
if (obj is String) {
    print(obj.length)
}

if (obj !is String) { // 与 !(obj is String) 相同
    print("Not a String")
}
else {
    print(obj.length)
}
```

智能转换

在许多情况下,不需要在 Kotlin 中使用显式转换操作符,因为编译器跟踪不可变值的 `is`-检查以及[显式转换](#),并在需要时自动插入(安全的)转换：

```
fun demo(x: Any) {
    if (x is String) {
        print(x.length) // x 自动转换为字符串
    }
}
```

编译器足够聪明,能够知道如果反向检查导致返回那么该转换是安全的：

```
if (x !is String) return
print(x.length) // x 自动转换为字符串
```

或者在 `&&` 和 `||` 的右侧：

```
// `||` 右侧的 x 自动转换为字符串
if (x !is String || x.length == 0) return

// `&&` 右侧的 x 自动转换为字符串
if (x is String && x.length > 0) {
    print(x.length) // x 自动转换为字符串
}
```

这些 [智能转换](#) 用于 [when-表达式](#) 和 [while-循环](#) 也一样：

```
when (x) {
    is Int -> print(x + 1)
    is String -> print(x.length + 1)
    is IntArray -> print(x.sum())
}
```

请注意,当编译器不能保证变量在检查和使用之间不可改变时,智能转换不能用。更具体地,智能转换能否适用根据以下规则：

- `val` 局部变量——总是可以, [局部委托属性除外](#)；
- `val` 属性——如果属性是 `private` 或 `internal`, 或者该检查在声明属性的同一模块中执行。智能转换不适用于 `open` 的属性或者具有自定义 `getter` 的属性；
- `var` 局部变量——如果变量在检查和使用之间没有修改、没有在会修改它的 `lambda` 中捕获、并且不是局部委托属性；
- `var` 属性——决不可能(因为该变量可以随时被其他代码修改)。

“不安全的”转换操作符

通常,如果转换是不可能的,转换操作符会抛出一个异常。因此,我们称之为 *不安全的*。Kotlin 中的不安全转换由中缀操作符 `as` (参见[operator precedence](#)) 完成:

```
val x: String = y as String
```

请注意,`null` 不能转换为 `String` 因该类型不是[可空的](#),即如果 `y` 为空,上面的代码会抛出一个异常。为了匹配 Java 转换语义,我们必须在转换右边有可空类型,就像:

```
val x: String? = y as String?
```

“安全的”(可空)转换操作符

为了避免抛出异常,可以使用安全转换操作符 `as?`,它可以在失败时返回 `null`:

```
val x: String? = y as? String
```

请注意,尽管事实上 `as?` 的右边是一个非空类型的 `String`,但是其转换的结果是可空的。

类型擦除与泛型检测

Kotlin 在编译时确保涉及[泛型](#)操作的类型安全性,而在运行时,泛型类型的实例并无未带有关于它们实际类型参数的信息。例如, `List<Foo>` 会被擦除为 `List<*>`。通常,在运行时无法检测一个实例是否属于带有某个类型参数的泛型类型。

为此,编译器会禁止由于类型擦除而无法执行的 `is` 检测,例如 `ints is List<Int>` 或者 `list is T` (类型参数)。当然,你可以对一个实例检测[星投影的类型](#):

```
if (something is List<*>) {
    something.forEach { println(it) } // 这些项的类型都是 `Any?`
}
```

类似地,当已经让一个实例的类型参数(在编译期)静态检测,就可以对涉及非泛型部分做 `is` 检测或者类型转换。请注意,在这种情况下,会省略尖括号:

```
fun handleStrings(list: List<String>) {
    if (list is ArrayList) {
        // `list` 会智能转换为 `ArrayList<String>`
    }
}
```

省略类型参数的这种语法可用于不考虑类型参数的类型转换: `list as ArrayList`。

带有[具体化的类型参数](#)的内联函数使其类型实参在每个调用处内联,这就能够对类型参数进行 `arg is T` 检测,但是如果 `arg` 自身是一个泛型实例,其类型参数还是会被擦除。例如:

```
inline fun <reified A, reified B> Pair<*, *>.asPairOf(): Pair<A, B>? {
    if (first !is A || second !is B) return null
    return first as A to second as B
}

val somePair: Pair<Any?, Any?> = "items" to listOf(1, 2, 3)

val stringToSomething = somePair.asPairOf<String, Any>()
val stringToInt = somePair.asPairOf<String, Int>()
val stringToList = somePair.asPairOf<String, List<*>>()
val stringToStringList = somePair.asPairOf<String, List<String>>() // 破坏类型安全!
```

非受检类型转换

如上所述,类型擦除使运行时不可能对泛型类型实例的类型实参进行检测,并且代码中的泛型可能相互连接不够紧密,以致于编译器无法确保类型安全。

即便如此,有时候我们有高级的程序逻辑来暗示类型安全。例如:

```

fun readDictionary(file: File): Map<String, *> = file.inputStream().use {
    TODO("Read a mapping of strings to arbitrary elements.")
}

// 我们已将存有一些 `Int` 的映射保存到该文件
val intsFile = File("ints.dictionary")

// Warning: Unchecked cast: `Map<String, *>` to `Map<String, Int>`
val intsDictionary: Map<String, Int> = readDictionary(intsFile) as Map<String, Int>

```

编译器会对最后一行的类型转换产生一个警告。该类型转换不能在运行时完全检测,并且不能保证映射中的值是“Int”。

为避免未受检类型转换,可以重新设计程序结构:在上例中,可以使用具有类型安全实现的不同接口 `DictionaryReader<T>` 与 `DictionaryWriter<T>`。可以引入合理的抽象,将未受检的类型转换从调用代码移动到实现细节中。正确使用[泛型型变](#)也有帮助。

对于泛型函数,使用[具体化的类型参数](#)可以使诸如 `arg as T` 这样的类型转换受检,除非 `arg` 对应类型的[自身类型参数](#)已被擦除。

可以通过在产生警告的语句或声明上用注解 `@Suppress("UNCHECKED_CAST")` [标注](#)来禁止未受检类型转换警告:

```

inline fun <reified T> List<*>.asListOfType(): List<T>? =
    if (all { it is T })
        @Suppress("UNCHECKED_CAST")
        this as List<T> else
        null

```

在 JVM 平台中,[数组类型](#) (`Array<Foo>`) 会保留关于其元素被擦除类型的信息,并且类型转换为一个数组类型可以部分受检: 元素类型的可空性与类型实参仍然会被擦除。例如,如果 `foo` 是一个保存了任何 `List<*>` (无论可不可空) 的数组的话,类型转换 `foo as Array<List<String>?>` 都会成功。

This 表达式

为了表示当前的 *接收者* 我们使用 `this` 表达式：

- 在 *类* 的成员中, `this` 指的是该类的当前对象。
- 在 *扩展函数* 或者 *带接收者的函数数字面值* 中, `this` 表示在点左侧传递的 *接收者* 参数。

如果 `this` 没有限定符, 它指的是最内层的包含它的作用域。要引用其他作用域中的 `this`, 请使用 *标签限定符*：

限定的 `this`

要访问来自外部作用域的 `this` (一个 *类* 或者 *扩展函数*, 或者带标签的 *带接收者的函数数字面值*) 我们使用 `this@label`, 其中 `@label` 是一个代指 `this` 来源的标签：

```
class A { // 隐式标签 @A
    inner class B { // 隐式标签 @B
        fun Int.foo() { // 隐式标签 @foo
            val a = this@A // A 的 this
            val b = this@B // B 的 this

            val c = this // foo() 的接收者, 一个 Int
            val c1 = this@foo // foo() 的接收者, 一个 Int

            val funLit = lambda@ fun String.() {
                val d = this // funLit 的接收者
            }

            val funLit2 = { s: String ->
                // foo() 的接收者, 因为它包含的 lambda 表达式
                // 没有任何接收者
                val d1 = this
            }
        }
    }
}
```

相等性

Kotlin 中有两种类型的相等性：

- 引用相等(两个引用指向同一对象)；
- 结构相等(用 `equals()` 检查)。

引用相等

引用相等由 `===` (以及其否定形式 `!==`) 操作判断。`a === b` 当且仅当 `a` 和 `b` 指向同一个对象时求值为 `true`。

结构相等

结构相等由 `==` (以及其否定形式 `!=`) 操作判断。按照惯例, 像 `a == b` 这样的表达式会翻译成：

```
a?.equals(b) ?: (b === null)
```

也就是说如果 `a` 不是 `null` 则调用 `equals(Any?)` 函数, 否则(即 `a` 是 `null`) 检查 `b` 是否与 `null` 引用相等。

请注意, 当与 `null` 显式比较时完全没必要优化你的代码: `a == null` 会被自动转换为 `a === null`。

浮点数相等性

当相等性检测的两个操作数都是静态已知的(可空或非空的) `Float` 或 `Double` 类型时, 该检测遵循 IEEE 754 浮点数运算标准。

否则会使用不符合该标准的结构相等性检测, 这会导致 `NaN` 等于其自身, 而 `-0.0` 不等于 `0.0`。

参见:[浮点数比较](#)。

操作符重载

Kotlin 允许我们为自己的类型提供预定义的一组操作符的实现。这些操作符具有固定的符号表示（如 `+` 或 `*`）和固定的[优先级](#)。为实现这样的操作符，我们为相应的类型（即二元操作符左侧的类型和一元操作符的参数类型）提供了一个固定名字的[成员函数](#)或[扩展函数](#)。重载操作符的函数需要用 `operator` 修饰符标记。

另外，我们描述为不同操作符规范操作符重载的约定。

一元操作

一元前缀操作符

表达式	翻译为
<code>+a</code>	<code>a.unaryPlus()</code>
<code>-a</code>	<code>a.unaryMinus()</code>
<code>!a</code>	<code>a.not()</code>

这个表是说，当编译器处理例如表达式 `+a` 时，它执行以下步骤：

- 确定 `a` 的类型，令其为 `T`；
- 为接收者 `T` 查找一个带有 `operator` 修饰符的无参函数 `unaryPlus()`，即成员函数或扩展函数；
- 如果函数不存在或不明确，则导致编译错误；
- 如果函数存在且其返回类型为 `R`，那就表达式 `+a` 具有类型 `R`；

注意这些操作以及所有其他操作都针对[基本类型](#)做了优化，不会为它们引入函数调用的开销。

以下是如何重载一元减运算符的示例：

```
data class Point(val x: Int, val y: Int)

operator fun Point.unaryMinus() = Point(-x, -y)

val point = Point(10, 20)
println(-point) // 输出"(-10, -20)"
```

递增与递减

表达式	翻译为
<code>a++</code>	<code>a.inc()</code> + 见下文
<code>a--</code>	<code>a.dec()</code> + 见下文

`inc()` 和 `dec()` 函数必须返回一个值，它用于赋值给使用 `++` 或 `--` 操作的变量。它们不应该改变在其上调用 `inc()` 或 `dec()` 的对象。

编译器执行以下步骤来解析[后缀](#)形式的操作符，例如 `a++`：

- 确定 `a` 的类型，令其为 `T`；
- 查找一个适用于类型为 `T` 的接收者的、带有 `operator` 修饰符的无参数函数 `inc()`；
- 检查函数的返回类型是 `T` 的子类型。

计算表达式的步骤是：

- 把 `a` 的初始值存储到临时存储 `a0` 中；
- 把 `a.inc()` 结果赋值给 `a`；
- 把 `a0` 作为表达式的结果返回。

对于 `a--`，步骤是完全类似的。

对于[前缀](#)形式 `++a` 和 `--a` 以相同方式解析，其步骤是：

- 把 `a.inc()` 结果赋值给 `a`；

— 把 `a` 的新值作为表达式结果返回。

二元操作

算术运算符

表达式	翻译为
<code>a + b</code>	<code>a.plus(b)</code>
<code>a - b</code>	<code>a.minus(b)</code>
<code>a * b</code>	<code>a.times(b)</code>
<code>a / b</code>	<code>a.div(b)</code>
<code>a % b</code>	<code>a.rem(b)</code> 、 <code>a.mod(b)</code> (已弃用)
<code>a..b</code>	<code>a.rangeTo(b)</code>

对于此表中的操作,编译器只是解析成翻译为列中的表达式。

请注意,自 Kotlin 1.1 起支持 `rem` 运算符。Kotlin 1.0 使用 `mod` 运算符,它在 Kotlin 1.1 中被弃用。

示例

下面是一个从给定值起始的 `Counter` 类的示例,它可以使用重载的 `+` 运算符来增加计数:

```
data class Counter(val dayIndex: Int) {  
    operator fun plus(increment: Int): Counter {  
        return Counter(dayIndex + increment)  
    }  
}
```

“In”操作符

表达式	翻译为
<code>a in b</code>	<code>b.contains(a)</code>
<code>a !in b</code>	<code>!b.contains(a)</code>

对于 `in` 和 `!in`,过程是相同的,但是参数的顺序是相反的。

索引访问操作符

表达式	翻译为
<code>a[i]</code>	<code>a.get(i)</code>
<code>a[i, j]</code>	<code>a.get(i, j)</code>
<code>a[i_1,, i_n]</code>	<code>a.get(i_1,, i_n)</code>
<code>a[i] = b</code>	<code>a.set(i, b)</code>
<code>a[i, j] = b</code>	<code>a.set(i, j, b)</code>
<code>a[i_1,, i_n] = b</code>	<code>a.set(i_1,, i_n, b)</code>

方括号转换为调用带有适当数量参数的 `get` 和 `set`。

调用操作符

表达式	翻译为
<code>a()</code>	<code>a.invoke()</code>

表达式	翻译为 <code>invoke(i)</code>
<code>a(i, j)</code>	<code>a.invoke(i, j)</code>
<code>a(i_1,, i_n)</code>	<code>a.invoke(i_1,, i_n)</code>

圆括号转换为调用带有适当数量参数的 `invoke`。

广义赋值

表达式	翻译为
<code>a += b</code>	<code>a.plusAssign(b)</code>
<code>a -= b</code>	<code>a.minusAssign(b)</code>
<code>a *= b</code>	<code>a.timesAssign(b)</code>
<code>a /= b</code>	<code>a.divAssign(b)</code>
<code>a %= b</code>	<code>a.remAssign(b), a.modAssign(b)</code> (已弃用)

对于赋值操作,例如 `a += b`,编译器执行以下步骤:

- 如果右列的函数可用
 - 如果相应的二元函数(即 `plusAssign()` 对应于 `plus()`)也可用,那么报告错误(模糊),
 - 确保其返回类型是 `Unit`,否则报告错误,
 - 生成 `a.plusAssign(b)` 的代码;
- 否则试着生成 `a = a + b` 的代码(这里包含类型检查: `a + b` 的类型必须是 `a` 的子类型)。

注意:赋值在 Kotlin 中不是表达式。

相等与不等操作符

表达式	翻译为
<code>a == b</code>	<code>a?.equals(b) ?: (b === null)</code>
<code>a != b</code>	<code>!(a?.equals(b) ?: (b === null))</code>

注意: `===` 和 `!==` (同一性检查)不可重载,因此不存在对他们的约定。

这个 `==` 操作符有些特殊:它被翻译成一个复杂的表达式,用于筛选 `null` 值。`null == null` 总是 `true`,对于非空的 `x`, `x == null` 总是 `false` 而不会调用 `x.equals()`。

比较操作符

表达式	翻译为
<code>a > b</code>	<code>a.compareTo(b) > 0</code>
<code>a < b</code>	<code>a.compareTo(b) < 0</code>
<code>a >= b</code>	<code>a.compareTo(b) >= 0</code>
<code>a <= b</code>	<code>a.compareTo(b) <= 0</code>

所有的比较都转换为对 `compareTo` 的调用,这个函数需要返回 `Int` 值

属性委托操作符

`provideDelegate`、`getValue` 以及 `setValue` 操作符函数已在[委托属性](#)中描述。

命名函数的中缀调用

我们可以通过[中缀函数的调用](#)来模拟自定义中缀操作符。

空安全

可空类型与非空类型

Kotlin 的类型系统旨在消除来自代码空引用的危险,也称为[《十亿美元的错误》](#)。

许多编程语言(包括 Java)中最常见的陷阱之一,就是访问空引用的成员会导致空引用异常。在 Java 中,这等同于 `NullPointerException` 或简称 `NPE`。

Kotlin 的类型系统旨在从我们的代码中消除 `NullPointerException`。NPE 的唯一可能的原因可能是

- 显式调用 `throw NullPointerException()`;
- 使用了下文描述的 `!!` 操作符;
- 对于初始化,有一些数据不一致(如一个未初始化的 `this` 用于构造函数的某个地方);
- Java 互操作:
 - 企图访问平台类型的 `null` 引用的成员;
 - 用于具有错误可空性的 Java 互操作的泛型类型,例如一段 Java 代码可能会向 Kotlin 的 `MutableList<String>` 中加入 `null`,这意味着应该使用 `MutableList<String?>` 来处理它;
 - 由外部 Java 代码引发的其他问题。

在 Kotlin 中,类型系统区分一个引用可以容纳 `null` (可空引用)还是不能容纳(非空引用)。例如, `String` 类型的常规变量不能容纳 `null`:

```
var a: String = "abc"
a = null // 编译错误
```

如果要允许为空,我们可以声明一个变量为可空字符串,写作 `String?`:

```
var b: String? = "abc"
b = null // ok
```

现在,如果你调用 `a` 的方法或者访问它的属性,它保证不会导致 `NPE`,这样你就可以放心地使用:

```
val l = a.length
```

但是如果你想访问 `b` 的同一个属性,那么这是不安全的,并且编译器会报告一个错误:

```
val l = b.length // 错误:变量“b”可能为空
```

但是我们还是需要访问该属性,对吧?有几种方式可以做到。

在条件中检查 `null`

首先,你可以显式检查 `b` 是否为 `null`,并分别处理两种可能:

```
val l = if (b != null) b.length else -1
```

编译器会跟踪所执行检查的信息,并允许你在 `if` 内部调用 `length`。同时,也支持更复杂(更智能)的条件:

```
if (b != null && b.length > 0) {
    print("String of length ${b.length}")
} else {
    print("Empty string")
}
```

请注意,这只适用于 `b` 是不可变的情况(即在检查和使用之间没有修改过的局部变量,或者不可覆盖并且有幕后字段的 `val` 成员),因为否则可能会发生在检查之后 `b` 又变为 `null` 的情况。

安全的调用

你的第二个选择是安全调用操作符, 写作 `?.` :

```
b?.length
```

如果 `b` 非空, 就返回 `b.length`, 否则返回 `null`, 这个表达式的类型是 `Int?`。

安全调用在链式调用中很有用。例如, 如果一个员工 `Bob` 可能会(或者不会)分配给一个部门, 并且可能有另外一个员工是该部门的负责人, 那么获取 `Bob` 所在部门负责人(如果有的话)的名字, 我们写作:

```
bob?.department?.head?.name
```

如果任意一个属性(环节)为空, 这个链式调用就会返回 `null`。

如果要只对非空值执行某个操作, 安全调用操作符可以与 `let` 一起使用:

```
val listWithNulls: List<String?> = listOf("A", null)
for (item in listWithNulls) {
    item?.let { println(it) } // 输出 A 并忽略 null
}
```

安全调用也可以出现在赋值的左侧。这样, 如果调用链中的任何一个接收者为空都会跳过赋值, 而右侧的表达式根本不会求值:

```
// 如果 `person` 或者 `person.department` 其中之一为空, 都不会调用该函数:
person?.department?.head = managersPool.getManager()
```

Elvis 操作符

当我们有一个可空的引用 `r` 时, 我们可以说“如果 `r` 非空, 我使用它; 否则使用某个非空的值 `x`”:

```
val l: Int = if (b != null) b.length else -1
```

除了完整的 `if`-表达式, 这还可以通过 Elvis 操作符表达, 写作 `?:` :

```
val l = b?.length ?: -1
```

如果 `?:` 左侧表达式非空, elvis 操作符就返回其左侧表达式, 否则返回右侧表达式。请注意, 当且仅当左侧为空时, 才会对右侧表达式求值。

请注意, 因为 `throw` 和 `return` 在 Kotlin 中都是表达式, 所以它们也可以用在 elvis 操作符右侧。这可能会非常方便, 例如, 检查函数参数:

```
fun foo(node: Node): String? {
    val parent = node.getParent() ?: return null
    val name = node.getName() ?: throw IllegalArgumentException("name expected")
    // .....
}
```

!! 操作符

第三种选择是为 NPE 爱好者准备的: 非空断言运算符 (`!!`) 将任何值转换为非空类型, 若该值为空则抛出异常。我们可以写 `b!!`, 这会返回一个非空的 `b` 值 (例如: 在我们例子中的 `String`) 或者如果 `b` 为空, 就会抛出一个 `NPE` 异常:

```
val l = b!!.length
```

因此, 如果你想要一个 `NPE`, 你可以得到它, 但是你必须显式要求它, 否则它不会不期而至。

安全的类型转换

如果对象不是目标类型, 那么常规类型转换可能会导致 `ClassCastException`。另一个选择是使用安全的类型转换, 如果尝试转换不成功则返回 `null`:

```
val aInt: Int? = a as? Int
```

可空类型的集合

如果你有一个可空类型元素的集合,并且想要过滤非空元素,你可以使用 `filterNotNull` 来实现:

```
val nullableList: List<Int?> = listOf(1, 2, null, 4)
val intList: List<Int> = nullableList.filterNotNull()
```

异常

异常类

Kotlin 中所有异常类都是 `Throwable` 类的子孙类。每个异常都有消息、堆栈回溯信息和可选的原因。

使用 `throw`-表达式来抛出异常：

```
throw MyException("Hi There!")
```

使用 `try`-表达式来捕获异常：

```
try {  
    // 一些代码  
}  
catch (e: SomeException) {  
    // 处理程序  
}  
finally {  
    // 可选的 finally 块  
}
```

可以有零到多个 `catch` 块。`finally` 块可以省略。但是 `catch` 和 `finally` 块至少应该存在一个。

Try 是一个表达式

`try` 是一个表达式,即它可以有一个返回值：

```
val a: Int? = try { parseInt(input) } catch (e: NumberFormatException) { null }
```

`try`-表达式的返回值是 `try` 块中的最后一个表达式或者是(所有)`catch` 块中的最后一个表达式。`finally` 块中的内容不会影响表达式的结果。

受检的异常

Kotlin 没有受检的异常。这其中有很多原因,但我们会提供一个简单的例子。

以下是 JDK 中 `StringBuilder` 类实现的一个示例接口：

```
Appendable append(CharSequence csq) throws IOException;
```

这个签名是什么意思? 它是说,每次我追加一个字符串到一些东西(一个 `StringBuilder`、某种日志、一个控制台等)上时我就必须捕获那些 `IOException`。为什么?因为它可能正在执行 IO 操作(`Writer` 也实现了 `Appendable`)……所以它导致这种代码随处可见的出现：

```
try {  
    log.append(message)  
}  
catch (IOException e) {  
    // 必须要安全  
}
```

这并不好,参见[《Effective Java》](#)第 65 条：*不要忽略异常*。

Bruce Eckel 在[《Java 是否需要受检的异常?》\(Does Java need Checked Exceptions?\)](#)中指出：

通过一些小程序测试得出的结论是异常规范会同时提高开发者的生产力和代码质量,但是大型软件项目的经验表明一个不同的结论——生产力降低、代码质量很少或没有提高。

其他相关引证：

- [《Java 的受检异常是一个错误》\(Java's checked exceptions were a mistake\)](#) (Rod Waldhoff)
- [《受检异常的烦恼》\(The Trouble with Checked Exceptions\)](#) (Anders Hejlsberg)

Nothing 类型

在 Kotlin 中 `throw` 是表达式,所以你可以使用它(比如)作为 Elvis 表达式的一部分:

```
val s = person.name ?: throw IllegalArgumentException("Name required")
```

`throw` 表达式的类型是特殊类型 `Nothing`。该类型没有值,而是用于标记永远不能达到的代码位置。在你自己的代码中,你可以使用 `Nothing` 来标记一个永远不会返回的函数:

```
fun fail(message: String): Nothing {  
    throw IllegalArgumentException(message)  
}
```

当你调用该函数时,编译器会知道执行不会超出该调用:

```
val s = person.name ?: fail("Name required")  
println(s)      // 在此已知"s"已初始化
```

可能会遇到这个类型的另一种情况是类型推断。这个类型的可空变体 `Nothing?` 有一个可能的值是 `null`。如果用 `null` 来初始化一个要推断类型的值,而又没有其他信息可用于确定更具体的类型时,编译器会推断出 `Nothing?` 类型:

```
val x = null           // "x"具有类型 `Nothing?`  
val l = listOf(null)  // "l"具有类型 `List<Nothing?>
```

Java 互操作性

与 Java 互操作性相关的信息,请参见 [Java 互操作性章节](#)中的异常部分。

注解

注解声明

注解是将元数据附加到代码的方法。要声明注解，请将 `annotation` 修饰符放在类的前面：

```
annotation class Fancy
```

注解的附加属性可以通过用元注解标注注解类来指定：

- `@Target` 指定可以用该注解标注的元素的可能的类型（类、函数、属性、表达式等）；
- `@Retention` 指定该注解是否存储在编译后的 class 文件中，以及它在运行时能否通过反射可见（默认都是 true）；
- `@Repeatable` 允许在单个元素上多次使用相同的该注解；
- `@MustBeDocumented` 指定该注解是公有 API 的一部分，并且应该包含在生成的 API 文档中显示的类或方法的签名中。

```
@Target(AnnotationTarget.CLASS, AnnotationTarget.FUNCTION,
        AnnotationTarget.VALUE_PARAMETER, AnnotationTarget.EXPRESSION)
@Retention(AnnotationRetention.SOURCE)
@MustBeDocumented
annotation class Fancy
```

用法

```
@Fancy class Foo {
    @Fancy fun baz(@Fancy foo: Int): Int {
        return (@Fancy 1)
    }
}
```

如果需要对类的主构造函数进行标注，则需要在构造函数声明中添加 `constructor` 关键字，并将注解添加到其前面：

```
class Foo @Inject constructor(dependency: MyDependency) {
    // .....
}
```

你也可以标注属性访问器：

```
class Foo {
    var x: MyDependency? = null
    @Inject set
}
```

构造函数

注解可以有接受参数的构造函数。

```
annotation class Special(val why: String)

@Special("example") class Foo {}
```

允许的参数类型有：

- 对应于 Java 原生类型的类型（Int、Long等）；
- 字符串；
- 类（`Foo::class`）；
- 枚举；
- 其他注解；
- 上面已列类型的数组。

注解参数不能有可空类型,因为 JVM 不支持将 `null` 作为注解属性的值存储。

如果注解用作另一个注解的参数,则其名称不以 `@` 字符为前缀:

```
annotation class ReplaceWith(val expression: String)

annotation class Deprecated(
    val message: String,
    val replaceWith: ReplaceWith = ReplaceWith("")

@Deprecated("This function is deprecated, use === instead", ReplaceWith("this === other"))
```

如果需要将一个类指定为注解的参数,请使用 Kotlin 类 ([KClass](#))。Kotlin 编译器会自动将其转换为 Java 类,以便 Java 代码能够正常看到该注解和参数。

```
import kotlin.reflect.KClass

annotation class Ann(val arg1: KClass<*>, val arg2: KClass<out Any>)

@Ann(String::class, Int::class) class MyClass
```

Lambda 表达式

注解也可以用于 lambda 表达式。它们会被应用于生成 lambda 表达式体的 `invoke()` 方法上。这对于像 [Quasar](#) 这样的框架很有用,该框架使用注解进行并发控制。

```
annotation class Suspendable

val f = @Suspendable { Fiber.sleep(10) }
```

注解使用处目标

当对属性或主构造函数参数进行标注时,从相应的 Kotlin 元素生成的 Java 元素会有多个,因此在生成的 Java 字节码中该注解有多个可能位置。如果要指定精确地指定应该如何生成该注解,请使用以下语法:

```
class Example(@field:Ann val foo,    // 标注 Java 字段
              @get:Ann val bar,     // 标注 Java getter
              @param:Ann val quux)  // 标注 Java 构造函数参数
```

可以使用相同的语法来标注整个文件。要做到这一点,把带有目标 `file` 的注解放在文件的顶层、`package` 指令之前或者在所有导入之前(如果文件在默认包中的话):

```
@file:JvmName("Foo")

package org.jetbrains.demo
```

如果你对同一目标有多个注解,那么可以这样来避免目标重复——在目标后面添加方括号并将所有注解放在方括号内:

```
class Example {
    @set:[Inject VisibleForTesting]
    var collaborator: Collaborator
}
```

支持的使用处目标的完整列表为:

- `file`;
- `property` (具有此目标的注解对 Java 不可见);
- `field`;
- `get` (属性 getter);
- `set` (属性 setter);

- `receiver` (扩展函数或属性的接收者参数)；
- `param` (构造函数参数)；
- `setparam` (属性 setter 参数)；
- `delegate` (为委托属性存储其委托实例的字段)。

要标注扩展函数的接收者参数, 请使用以下语法:

```
fun @receiver:Fancy String.myExtension() { }
```

如果不指定使用处目标, 则根据正在使用的注解的 `@Target` 注解来选择目标。如果有多个适用的目标, 则使用以下列表中的第一个适用目标:

- `param`;
- `property`;
- `field`。

Java 注解

Java 注解与 Kotlin 100% 兼容:

```
import org.junit.Test
import org.junit.Assert.*
import org.junit.Rule
import org.junit.rules.*

class Tests {
    // 将 @Rule 注解应用于属性 getter
    @get:Rule val tempFolder = TemporaryFolder()

    @Test fun simple() {
        val f = tempFolder.newFile()
        assertEquals(42, getTheAnswer())
    }
}
```

因为 Java 编写的注解没有定义参数顺序, 所以不能使用常规函数调用语法来传递参数。相反, 你需要使用命名参数语法:

```
// Java
public @interface Ann {
    int intValue();
    String stringValue();
}
```

```
// Kotlin
@Ann(intValue = 1, stringValue = "abc") class C
```

就像在 Java 中一样, 一个特殊的情况是 `value` 参数; 它的值无需显式名称指定:

```
// Java
public @interface AnnWithValue {
    String value();
}
```

```
// Kotlin
@AnnWithValue("abc") class C
```

数组作为注解参数

如果 Java 中的 `value` 参数具有数组类型, 它将成为 Kotlin 中的一个 `vararg` 参数:

```
// Java
public @interface AnnWithArrayValue {
    String[] value();
}
```

```
// Kotlin
@AnnWithArrayValue("abc", "foo", "bar") class C
```

对于具有数组类型的其他参数,你需要显式使用数组面值语法(自 Kotlin 1.2 起)或者 `arrayOf(.....)` :

```
// Java
public @interface AnnWithArrayMethod {
    String[] names();
}
```

```
// Kotlin 1.2+:
@AnnWithArrayMethod(names = ["abc", "foo", "bar"])
class C

// 旧版本 Kotlin:
@AnnWithArrayMethod(names = arrayOf("abc", "foo", "bar"))
class D
```

访问注解实例的属性

注解实例的值会作为属性暴露给 Kotlin 代码:

```
// Java
public @interface Ann {
    int value();
}
```

```
// Kotlin
fun foo(ann: Ann) {
    val i = ann.value
}
```

反射

反射是这样的一组语言和库功能,它允许在运行时自省你的程序的结构。Kotlin 让语言中的函数和属性做为一等公民、并对其自省(即在运行时获悉一个名称或者一个属性或函数的类型)与简单地使用函数式或响应式风格紧密相关。

⚠ 在 Java 平台上,使用反射功能所需的运行时组件作为单独的 JAR 文件(kotlin-reflect.jar)分发。这样做是为了减少不使用反射功能的应用程序所需的运行时库的大小。如果你需要使用反射,请确保该 .jar 文件添加到项目的 classpath 中。

类引用

最基本的反射功能是获取 Kotlin 类的运行时引用。要获取对静态已知的 Kotlin 类的引用,可以使用 **类字面值** 语法:

```
val c = MyClass::class
```

该引用是 `KClass` 类型的值。

请注意,Kotlin 类引用与 Java 类引用不同。要获得 Java 类引用,请在 `KClass` 实例上使用 `.java` 属性。

绑定的类引用(自 1.1 起)

通过使用对象作为接收者,可以用相同的 `::class` 语法获取指定对象的类的引用:

```
val widget: Widget = .....
assert(widget is GoodWidget) { "Bad widget: ${widget::class.qualifiedName}" }
```

你可以获取对象的精确类的引用,例如 `GoodWidget` 或 `BadWidget`,尽管接收者表达式的类型是 `Widget`。

函数引用

当我们有一个命名函数声明如下:

```
fun isOdd(x: Int) = x % 2 != 0
```

我们可以很容易地直接调用它(`isOdd(5)`),但是我们可以把它作为一个值传递。例如传给另一个函数。为此,我们使用 `::` 操作符:

```
val numbers = listOf(1, 2, 3)
println(numbers.filter(::isOdd)) // 输出 [1, 3]
```

这里 `::isOdd` 是函数类型 `(Int) -> Boolean` 的一个值。

当上下文已知函数期望的类型时,`::` 可以用于重载函数。例如:

```
fun isOdd(x: Int) = x % 2 != 0
fun isOdd(s: String) = s == "brillig" || s == "slithy" || s == "tove"

val numbers = listOf(1, 2, 3)
println(numbers.filter(::isOdd)) // 引用到 isOdd(x: Int)
```

或者,你可以通过将方法引用存储在具有显式指定类型的变量中来提供必要的上下文:

```
val predicate: (String) -> Boolean = ::isOdd // 引用到 isOdd(x: String)
```

如果我们需要使用类的成员函数或扩展函数,它需要是限定的。例如 `String::toCharArray` 为类型 `String` 提供了一个扩展函数: `String().toCharArray() -> CharArray`。

示例:函数组合

考虑以下函数:

```
fun <A, B, C> compose(f: (B) -> C, g: (A) -> B): (A) -> C {
    return { x -> f(g(x)) }
}
```

它返回一个传给它的两个函数的组合：`compose(f, g) = f(g(*))`。现在,你可以将其应用于可用引用：

```
fun length(s: String) = s.length

val oddLength = compose(::isOdd, ::length)
val strings = listOf("a", "ab", "abc")

println(strings.filter(oddLength)) // 输出 "[a, abc]"
```

属性引用

要把属性作为 Kotlin 中的一等对象来访问,我们也可以使用 `::` 运算符：

```
val x = 1

fun main(args: Array<String>) {
    println(::x.get()) // 输出 "1"
    println(::x.name)  // 输出 "x"
}
```

表达式 `::x` 求值为 `KProperty<Int>` 类型的属性对象,它允许我们使用 `get()` 读取它的值,或者使用 `name` 属性来获取属性名。更多信息请参见[关于 KProperty 类的文档](#)。

对于可变属性,例如 `var y = 1`,`::y` 返回 `KMutableProperty<Int>` 类型的一个值,该类型有一个 `set()` 方法。

```
var y = 1

fun main(args: Array<String>) {
    ::y.set(2)
    println(y) // 输出 "2"
}
```

属性引用可以用在不需要参数的函数处：

```
val strs = listOf("a", "bc", "def")
println(strs.map(String::length)) // 输出 [1, 2, 3]
```

要访问属于类的成员的属性,我们这样限定它：

```
class A(val p: Int)

fun main(args: Array<String>) {
    val prop = A::p
    println(prop.get(A(1))) // 输出 "1"
}
```

对于扩展属性：

```
val String.lastChar: Char
    get() = this[length - 1]

fun main(args: Array<String>) {
    println(String::lastChar.get("abc")) // 输出 "c"
}
```

与 Java 反射的互操作性

在Java平台上,标准库包含反射类的扩展,它提供了与 Java 反射对象之间映射(参见 `kotlin.reflect.jvm` 包)。例如,要查找一个用作 Kotlin 属性 getter 的 幕后字段或 Java 方法,可以这样写:

```
import kotlin.reflect.jvm.*

class A(val p: Int)

fun main(args: Array<String>) {
    println(A::p.javaGetter) // 输出 "public final int A.getP()"
    println(A::p.javaField)  // 输出 "private final int A.p"
}
```

要获得对应于 Java 类的 Kotlin 类,请使用 `.kotlin` 扩展属性:

```
fun getKClass(o: Any): KClass<Any> = o.javaClass.kotlin
```

构造函数引用

构造函数可以像方法和属性那样引用。他们可以用于期待这样的函数类型对象的任何地方:它与该构造函数接受相同参数并且返回相应类型的对象。通过使用 `::` 操作符并添加类名来引用构造函数。考虑下面的函数,它期待一个无参并返回 `Foo` 类型的函数参数:

```
class Foo

fun function(factory: () -> Foo) {
    val x: Foo = factory()
}
```

使用 `::Foo`,类 `Foo` 的零参数构造函数,我们可以这样简单地调用它:

```
function(::Foo)
```

绑定的函数与属性引用(自 1.1 起)

你可以引用特定对象的实例方法:

```
val numberRegex = "\\d+".toRegex()
println(numberRegex.matches("29")) // 输出"true"

val isNumber = numberRegex::matches
println(isNumber("29")) // 输出"true"
```

取代直接调用方法 `matches` 的是我们存储其引用。这样的引用会绑定到其接收者上。它可以直接调用(如上例所示)或者用于任何期待一个函数类型表达式的时候:

```
val strings = listOf("abc", "124", "a70")
println(strings.filter(numberRegex::matches)) // 输出"[124]"
```

比较绑定的类型和相应的未绑定类型的引用。绑定的可调用引用有其接收者“附加”到其上,因此接收者的类型不再是参数:

```
val isNumber: (CharSequence) -> Boolean = numberRegex::matches

val matches: (Regex, CharSequence) -> Boolean = Regex::matches
```

属性引用也可以绑定:

```
val prop = "abc"::length
println(prop.get()) // 输出"3"
```

自 Kotlin 1.2 起,无需显式指定 `this` 作为接收者: `this::foo` 与 `::foo` 是等价的。

类型安全的构建器

[构建器 \(builder\)](#) 的概念在 *Groovy* 社区中非常热门。构建器允许以半声明 (semi-declarative) 的方式定义数据。构建器很适合用来[生成 XML](#)、[布局 UI 组件](#)、[描述 3D 场景](#)以及其他更多功能……

对于很多情况下, Kotlin 允许检查类型的构建器, 这使得它们比 Groovy 自身的动态类型实现更具吸引力。

对于其余的情况, Kotlin 支持动态类型构建器。

一个类型安全的构建器示例

考虑下面的代码:

```
import com.example.html.* // 参见下文声明

fun result(args: Array<String>) =
    html {
        head {
            title {"XML encoding with Kotlin"}
        }
        body {
            h1 {"XML encoding with Kotlin"}
            p {"this format can be used as an alternative markup to XML"}

            // 一个具有属性和文本内容的元素
            a(href = "http://kotlinlang.org") {"Kotlin"}

            // 混合的内容
            p {
                +"This is some"
                b {"mixed"}
                +"text. For more see the"
                a(href = "http://kotlinlang.org") {"Kotlin"}
                +"project"
            }
            p {"some text"}

            // 以下代码生成的内容
            p {
                for (arg in args)
                    +arg
            }
        }
    }
```

这是完全合法的 Kotlin 代码。你可以[在这里](#)在线运行上文代码 (修改它并在浏览器中运行)。

实现原理

让我们来看看 Kotlin 中实现类型安全构建器的机制。首先, 我们需要定义我们想要构建的模型, 在本例中我们需要建模 HTML 标签。用一些类就可以轻易完成。例如, `HTML` 是一个描述 `<html>` 标签的类, 也就是说它定义了像 `<head>` 和 `<body>` 这样的子标签。(参见[下文](#)它的声明。)

现在, 让我们回想下为什么我们可以在代码中这样写:

```
html {
    // .....
}
```

`html` 实际上是一个函数调用, 它接受一个 [lambda 表达式](#) 作为参数。该函数定义如下:

```
fun html(init: HTML.() -> Unit): HTML {
    val html = HTML()
    html.init()
    return html
}
```

这个函数接受一个名为 `init` 的参数,该参数本身就是一个函数。该函数的类型是 `HTML.() -> Unit`,它是一个 **带接收者的函数类型**。这意味着我们需要向函数传递一个 `HTML` 类型的实例(接收者),并且我们可以在函数内部调用该实例的成员。该接收者可以通过 `this` 关键字访问:

```
html {
    this.head { /* ..... */ }
    this.body { /* ..... */ }
}
```

(`head` 和 `body` 是 `HTML` 的成员函数。)

现在,像往常一样,`this` 可以省略掉了,我们得到的东西看起来已经非常像一个构建器了:

```
html {
    head { /* ..... */ }
    body { /* ..... */ }
}
```

那么,这个调用做什么?让我们看看上面定义的 `html` 函数的主体。它创建了一个 `HTML` 的新实例,然后通过调用作为参数传入的函数来初始化它(在我们的示例中,归结为在 `HTML` 实例上调用 `head` 和 `body`),然后返回此实例。这正是构建器所应做的。

`HTML` 类中的 `head` 和 `body` 函数的定义与 `html` 类似。唯一的区别是,它们将构建的实例添加到包含 `HTML` 实例的 `children` 集合中:

```
fun head(init: Head.() -> Unit) : Head {
    val head = Head()
    head.init()
    children.add(head)
    return head
}

fun body(init: Body.() -> Unit) : Body {
    val body = Body()
    body.init()
    children.add(body)
    return body
}
```

实际上这两个函数做同样的事情,所以我们可以有一个泛型版本, `initTag` :

```
protected fun <T : Element> initTag(tag: T, init: T.() -> Unit): T {
    tag.init()
    children.add(tag)
    return tag
}
```

所以,现在我们的函数很简单:

```
fun head(init: Head.() -> Unit) = initTag(Head(), init)

fun body(init: Body.() -> Unit) = initTag(Body(), init)
```

并且我们可以使用它们来构建 `<head>` 和 `<body>` 标签。

这里要讨论的另一件事是如何向标签体中添加文本。在上例中我们这样写到:

```
html {
    head {
        title {+"XML encoding with Kotlin"}
    }
    // .....
}
```

所以基本上,我们只是把一个字符串放进一个标签体内部,但在它前面有一个小的 `+`,所以它是一个函数调用,调用一个前缀 `unaryPlus()` 操作。该操作实际上是由一个扩展函数 `unaryPlus()` 定义的,该函数是 `TagWithText` 抽象类(`Title` 的父类)的成员:

```
fun String.unaryPlus() {
    children.add(TextElement(this))
}
```

所以,在这里前缀 `+` 所做的事情是把一个字符串包装到一个 `TextElement` 实例中,并将其添加到 `children` 集合中,以使其成为标签树的一个适当的部分。

所有这些都在上面构建器示例顶部导入的包 `com.example.html` 中定义。在最后一节中,你可以阅读这个包的完整定义。

作用域控制:@DslMarker(自 1.1 起)

使用 DSL 时,可能会遇到上下文中可以调用太多函数的问题。我们可以调用 `lambda` 表达式内部每个可用的隐式接收者的方法,因此得到一个不一致的结果,就像在另一个 `head` 内部的 `head` 标记那样:

```
html {
    head {
        head {} // 应该禁止
    }
    // .....
}
```

在这个例子中,必须只有最近层的隐式接收者 `this@head` 的成员可用; `head()` 是外部接收者 `this@html` 的成员,所以调用它一定是非法的。

为了解决这个问题,在 Kotlin 1.1 中引入了一种控制接收者作用域的特殊机制。

为了使编译器开始控制标记,我们只是必须用相同的标记注解来标注在 DSL 中使用的所有接收者的类型。例如,对于 HTML 构建器,我们声明一个注解 `@HTMLTagMarker`:

```
@DslMarker
annotation class HtmlTagMarker
```

如果一个注解类使用 `@DslMarker` 注解标注,那么该注解类称为 DSL 标记。

在我们的 DSL 中,所有标签类都扩展了相同的超类 `Tag`。只需使用 `@HtmlTagMarker` 来标注超类就足够了,之后, Kotlin 编译器会将所有继承的类视为已标注:

```
@HtmlTagMarker
abstract class Tag(val name: String) { ..... }
```

我们不必用 `@HtmlTagMarker` 标注 `HTML` 或 `Head` 类,因为它们的超类已标注过:

```
class HTML() : Tag("html") { ..... }
class Head() : Tag("head") { ..... }
```

在添加了这个注解之后, Kotlin 编译器就知道哪些隐式接收者是同一个 DSL 的一部分,并且只允许调用最近层的接收者的成员:

```
html {
    head {
        head {} // 错误:外部接收者的成员
    }
    // .....
}
```

请注意,仍然可以调用外部接收者的成员,但是要做到这一点,你必须明确指定这个接收者:

```
html {
    head {
        this@html.head {} // 可能
    }
    // .....
}
```

`com.example.html` 包的完整定义

这就是 `com.example.html` 包的定义(只有上面例子中使用的元素)。它构建一个 HTML 树。代码中大量使用了[扩展函数](#)和[带接收者的 lambda 表达式](#)。

请注意, `@DslMarker` 注解在 Kotlin 1.1 起才可用。

```
package com.example.html

interface Element {
    fun render(builder: StringBuilder, indent: String)
}

class TextElement(val text: String) : Element {
    override fun render(builder: StringBuilder, indent: String) {
        builder.append("$indent$text\n")
    }
}

@DslMarker
annotation class HtmlTagMarker

@HtmlTagMarker
abstract class Tag(val name: String) : Element {
    val children = arrayListOf<Element>()
    val attributes = hashMapOf<String, String>()

    protected fun <T : Element> initTag(tag: T, init: T.() -> Unit): T {
        tag.init()
        children.add(tag)
        return tag
    }

    override fun render(builder: StringBuilder, indent: String) {
        builder.append("$indent<$name${renderAttributes()}>\n")
        for (c in children) {
            c.render(builder, indent + " ")
        }
        builder.append("$indent</$name>\n")
    }

    private fun renderAttributes(): String {
        val builder = StringBuilder()
        for ((attr, value) in attributes) {
            builder.append(" $attr=\"$value\"")
        }
        return builder.toString()
    }

    override fun toString(): String {
        val builder = StringBuilder()
        render(builder, "")
        return builder.toString()
    }
}

abstract class TagWithText(name: String) : Tag(name) {
    operator fun String.unaryPlus() {
        children.add(TextElement(this))
    }
}

class HTML : TagWithText("html") {
    fun head(init: Head.() -> Unit) = initTag(Head(), init)

    fun body(init: Body.() -> Unit) = initTag(Body(), init)
}

class Head : TagWithText("head") {
    fun title(init: Title.() -> Unit) = initTag(Title(), init)
}
```

```

class Title : TagWithText("title")

abstract class BodyTag(name: String) : TagWithText(name) {
    fun b(init: B.() -> Unit) = initTag(B(), init)
    fun p(init: P.() -> Unit) = initTag(P(), init)
    fun h1(init: H1.() -> Unit) = initTag(H1(), init)
    fun a(href: String, init: A.() -> Unit) {
        val a = initTag(A(), init)
        a.href = href
    }
}

class Body : BodyTag("body")
class B : BodyTag("b")
class P : BodyTag("p")
class H1 : BodyTag("h1")

class A : BodyTag("a") {
    var href: String
    get() = attributes["href"]!!
    set(value) {
        attributes["href"] = value
    }
}

fun html(init: HTML.() -> Unit): HTML {
    val html = HTML()
    html.init()
    return html
}

```

类型别名

类型别名为现有类型提供替代名称。如果类型名称太长,你可以另外引入较短的名称,并使用新的名称替代原类型名。

它有助于缩短较长的泛型类型。例如,通常缩减集合类型是很有吸引力的:

```
typealias NodeSet = Set<Network.Node>

typealias FileTable<K> = MutableMap<K, MutableList<File>>
```

你可以为函数类型提供另外的别名:

```
typealias MyHandler = (Int, String, Any) -> Unit

typealias Predicate<T> = (T) -> Boolean
```

你可以为内部类和嵌套类创建新名称:

```
class A {
    inner class Inner
}
class B {
    inner class Inner
}

typealias AInner = A.Inner
typealias BInner = B.Inner
```

类型别名不会引入新类型。它们等效于相应的底层类型。当你在代码中添加 `typealias Predicate<T>` 并使用 `Predicate<Int>` 时,Kotlin 编译器总是把它扩展为 `(Int) -> Boolean`。因此,当你需要泛型函数类型时,你可以传递该类型的变量,反之亦然:

```
typealias Predicate<T> = (T) -> Boolean

fun foo(p: Predicate<Int>) = p(42)

fun main(args: Array<String>) {
    val f: (Int) -> Boolean = { it > 0 }
    println(foo(f)) // 输出 "true"

    val p: Predicate<Int> = { it > 0 }
    println(listOf(1, -2).filter(p)) // 输出 "[1]"
}
```

多平台项目

⚠️ 多平台项目是 Kotlin 1.2 中的一个新的实验性功能。本文档中所描述的全部语言与工具功能都可能在未来的 Kotlin 版本中发生变化。

Kotlin 多平台项目允许你将相同的代码编译到多个目标平台。目前支持的目标平台为 JVM 与 JS, 即将增加 Native。

多平台项目结构

多平台项目由三种类型的模块组成：

- 公共模块包含平台无关代码以及不含实现的平台相关 API 声明。这些声明允许公共代码依赖于平台相关实现。
- 平台模块包含公共模块中的平台相关声明针对指定平台的实现以及其他平台相关代码。一个平台模块始终是单个公共模块的一个实现。
- 常规模块。这类模块针对指定的平台, 并且既可以成为平台模块的依赖也可以依赖于平台模块。

公共模块只能依赖其他公共模块与库, 包括 Kotlin 标准库的公共版 (`kotlin-stdlib-common`)。公共模块只包含 Kotlin 代码, 而不包含任何其他语言代码。

平台模块可以依赖在指定平台上可用的任何模块与库 (包括对于 Kotlin/JVM 平台的 Java 库与 Kotlin/JS 平台的 JS 库)。针对 Kotlin/JVM 平台的平台模块还可以包含 Java 以及其他 JVM 语言的代码。

编译一个公共模块会生成一个特殊的 元数据 文件, 其中包含模块中的所有声明。编译一个平台模块, 会为平台模块中的代码以及它所实现的公共模块代码生成平台相关代码 (JVM 字节码或者 JS 源代码)。

因此, 每个多平台库需要分发为一组构件——一个包含用于公共代码的元数据的公共 .jar, 以及包含用于每个平台的编译后的实现代码的多个平台相关 .jar。

设置多平台项目

截止到 Kotlin 1.2, 多平台项目必须用 Gradle 构建; 暂不支持其他构建系统。

要在 IDE 中创建一个新的多平台项目, 请在 “New Project” 对话框中选择 “Kotlin” 下的 “Kotlin (Multiplatform)” 选项。这会创建一个具有三个模块的项目, 一个公共项目以及分别用于 JVM 与 JS 平台的两个平台项目。要添加额外的模块, 请在 “New Module” 对话框中选择 “Gradle” 下的 “Kotlin (Multiplatform)” 系列选项之一。

如需手动配置项目, 请用以下步骤：

- 将 Kotlin Gradle 插件添加到构建脚本的类路径中: `classpath "org.jetbrains.kotlin:kotlin-gradle-plugin:$kotlin_version"`。
- 将 `kotlin-platform-common` 插件应用到公共模块
- 将 `kotlin-stdlib-common` 依赖添加到公共模块中
- 将 `kotlin-platform-jvm` 与 `kotlin-platform-js` 插件分别应用到 JVM 与 JS 平台模块
- 将平台模块 `expectedBy` 作用域中添加到到公共模块的依赖

以下示例演示了一个使用 Kotlin 1.2-Beta 的公共模块的完整的 `build.gradle` 文件：

```

buildscript {
    ext.kotlin_version = '1.2.21'

    repositories {
        mavenCentral()
    }
    dependencies {
        classpath "org.jetbrains.kotlin:kotlin-gradle-plugin:$kotlin_version"
    }
}

apply plugin: 'kotlin-platform-common'

repositories {
    mavenCentral()
}

dependencies {
    compile "org.jetbrains.kotlin:kotlin-stdlib-common:$kotlin_version"
    testCompile "org.jetbrains.kotlin:kotlin-test-common:$kotlin_version"
}

```

而下述示例展示了一个用于 JVM 平台模块的完整的 `build.gradle`。请特别注意其 `dependencies` 块中的 `expectedBy` 行：

```

buildscript {
    ext.kotlin_version = '1.2.21'

    repositories {
        mavenCentral()
    }
    dependencies {
        classpath "org.jetbrains.kotlin:kotlin-gradle-plugin:$kotlin_version"
    }
}

apply plugin: 'kotlin-platform-jvm'

repositories {
    mavenCentral()
}

dependencies {
    compile "org.jetbrains.kotlin:kotlin-stdlib:$kotlin_version"
    expectedBy project(":")
    testCompile "junit:junit:4.12"
    testCompile "org.jetbrains.kotlin:kotlin-test-junit:$kotlin_version"
    testCompile "org.jetbrains.kotlin:kotlin-test:$kotlin_version"
}

```

平台相关声明

Kotlin 多平台代码的关键潜能之一就是公共代码依赖平台相关声明的一种方式。在其他语言中,这通常可以通过在公共代码中构建一组接口并在平台相关模块中实现这些接口来完成。不过,当有其中一个平台的库实现了所需功能,并且希望直接使用该库的 API 而无需额外包装时,这种方式并不理想。另外,它需要公共声明表示为接口,而这并不能覆盖所有可能场景。

作为替代方案,Kotlin 提供了一种 *预期与实际声明* 机制。通过这种机制,公共模块中可定义 *预期声明*,而平台模块中可提供与预期声明相对应的 *实际声明*。为了解其工作原理,我们先看一个示例。这段代码是公共模块的一部分：

```
package org.jetbrains.foo

expect class Foo(bar: String) {
    fun frob()
}

fun main(args: Array<String>) {
    Foo("Hello").frob()
}
```

而这是相应的 JVM 模块：

```
package org.jetbrains.foo

actual class Foo actual constructor(val bar: String) {
    actual fun frob() {
        println("Frobbing the $bar")
    }
}
```

这阐明了几个重点：

- 公共模块中的预期声明与相应的实际声明总是具有完全相同的完整限定名。
- 预期声明标有 `expect` 关键字；实际声明标有 `actual` 关键字。
- 与预期声明的任何部分相匹配的所有实际声明都需要标记为 `actual`。
- 预期声明决不包含任何实现代码。

请注意，预期声明并不仅限于接口与接口成员。在本例中，预期的类有一个构造函数，可以直接在公共代码中创建该类。也可以将 `expect` 修饰符应用于其他声明，包括顶层声明与注解：

```
// 公共
expect fun formatString(source: String, vararg args: Any): String

expect annotation class Test

// JVM 平台
actual fun formatString(source: String, vararg args: Any) =
    String.format(source, args)

actual typealias Test = org.junit.Test
```

编译器确保每个预期声明在实现相应公共模块的所有平台模块中都有实际声明，缺失任何实际声明都会报错。IDE 提供了帮你创建所缺实际声明的工具。

如果你有一个平台相关的库，并希望在公共模块中使用，同时为另一平台提供自己的实现，那么你可以提供一个已有类的类型别名作为实际声明：

```
expect class AtomicRef<V>(value: V) {
    fun get(): V
    fun set(value: V)
    fun getAndSet(value: V): V
    fun compareAndSet(expect: V, update: V): Boolean
}

actual typealias AtomicRef<V> = java.util.concurrent.atomic.AtomicReference<V>
```

多平台测试

可以在公共项目中编写测试，这样就可以在每个平台中编译与运行了。`kotlin.test` 包中提供了 4 个注解用于标记公共代码中的测试：`@Test`、`@Ignore`、`@BeforeTest` 以及 `@AfterTest`。在 JVM 平台中这些注解会映射到相应 JUnit 4 注解，而在 JS 中自 1.1.4 起它们也已<!-- 可用于支持 JS 单元测试。

为了使用它们，你需要将依赖 `kotlin-test-annotations-common` 添加到你的公共模块，将依赖 `kotlin-test-junit` 添加到你的 JVM 模块，并且将依赖 `kotlin-test-js` 添加到 JS 模块。

参考

关键字与操作符

硬关键字

以下符号会始终解释为关键字, 不能用作标识符:

- `as`
 - 用于[类型转换](#)
 - 为[导入](#)指定一个别名
- `as?` 用于[安全类型转换](#)
- `break` [终止循环的执行](#)
- `class` 声明一个[类](#)
- `continue` [继续最近层循环的下一步](#)
- `do` 开始一个 [do/while 循环](#) (后置条件的循环)
- `else` 定义一个 [if 表达式](#) 条件为 `false` 时执行的分支
- `false` 指定[布尔类型](#)的“假”值
- `for` 开始一个 [for 循环](#)
- `fun` 声明一个[函数](#)
- `if` 开始一个 [if 表达式](#)
- `in`
 - 指定在 [for 循环](#)中迭代的对象
 - 用作中缀操作符以检查一个值属于[一个区间](#)、一个集合或者其他[定义“contains”方法](#)的实体
 - 在 [when 表达式中](#)用于上述目的
 - 将一个类型参数标记为[逆变](#)
- `!in`
 - 用作中缀操作符以检查一个值[不属于一个区间](#)、一个集合或者其他[定义“contains”方法](#)的实体
 - 在 [when 表达式中](#)用于上述目的
- `interface` 声明一个[接口](#)
- `is`
 - 检查[一个值具有指定类型](#)
 - 在 [when 表达式中](#)用于上述目的
- `!is`
 - 检查[一个值不具有指定类型](#)
 - 在 [when 表达式中](#)用于上述目的
- `null` 是表示不指向任何对象的对象引用的常量
- `object` 同时声明[一个类及其实例](#)
- `package` 指定[当前文件的包](#)
- `return` [从最近层的函数或匿名函数返回](#)
- `super`

- [引用一个方法或属性的超类实现](#)
- [在次构造函数中调用超类构造函数](#)
- `this`
 - 引用[当前接收者](#)
 - [在次构造函数中调用同一个类的另一个构造函数](#)
- `throw` [抛出一个异常](#)
- `true` 指定布尔类型的“真”值
- `try` [开始一个异常处理块](#)
- `typealias` 声明一个[类型别名](#)
- `val` 声明一个只读[属性或局部变量](#)
- `var` 声明一个可变[属性或局部变量](#)
- `when` 开始一个 [when 表达式](#) (执行其中一个给定分支)
- `while` 开始一个 [while 循环](#) (前置条件的循环)

软关键字

以下符号在适用的上下文中充当关键字,而在其他上下文中可用作标识符:

- `by`
 - [将接口的实现委托给另一个对象](#)
 - [将属性访问器的实现委托给另一个对象](#)
- `catch` 开始一个[处理指定异常类型](#)的块
- `constructor` 声明一个[主构造函数或次构造函数](#)
- `delegate` 用作[注解使用处目标](#)
- `dynamic` 引用一个 Kotlin/JS 代码中的[动态类型](#)
- `field` 用作[注解使用处目标](#)
- `file` 用作[注解使用处目标](#)
- `finally` 开始一个[当 try 块退出时总会执行的块](#)
- `get`
 - 声明[属性的 getter](#)
 - 用作[注解使用处目标](#)
- `import` [将另一个包中的声明导入当前文件](#)
- `init` 开始一个[初始化块](#)
- `param` 用作[注解使用处目标](#)
- `property` 用作[注解使用处目标](#)
- `receiver` 用作[注解使用处目标](#)
- `set`
 - 声明[属性的 setter](#)
 - 用作[注解使用处目标](#)
- `setparam` 用作[注解使用处目标](#)
- `where` 指定[泛型类型参数的约束](#)

修饰符关键字

以下符号作为声明中修饰符列表中的关键字,并可用作其他上下文中的标识符:

- `actual` 表示[多平台项目](#)中的一个平台相关实现
- `abstract` 将一个类或成员标记为[抽象](#)

- `annotation` 声明一个[注解类](#)
- `companion` 声明一个[伴生对象](#)
- `const` 将属性标记为[编译期常量](#)
- `crossinline` 禁止[传递给内联函数的 lambda 中的非局部返回](#)
- `data` 指示编译器[为类生成典型成员](#)
- `enum` 声明一个[枚举](#)
- `expect` 将一个声明标记为[平台相关](#), 并期待在平台模块中实现。
- `external` 将一个声明标记为不是在 Kotlin 中实现 (通过 [JNI](#) 访问或者在 [JavaScript](#) 中实现)
- `final` 禁止[成员覆盖](#)
- `infix` 允许以[中缀表示法](#)调用函数
- `inline` 告诉编译器[在调用处内联传给它的函数和 lambda 表达式](#)
- `inner` 允许在[嵌套类](#)中引用外部类实例
- `internal` 将一个声明标记为[在当前模块中可见](#)
- `lateinit` 允许[在构造函数之外初始化非空属性](#)
- `noinline` 关闭[传给内联函数的 lambda 表达式的内联](#)
- `open` 允许[一个类子类化或覆盖成员](#)
- `operator` 将一个函数标记为[重载一个操作符或者实现一个约定](#)
- `out` 将类型参数标记为[协变](#)
- `override` 将一个成员标记为[超类成员的覆盖](#)
- `private` 将一个声明标记为[在当前类或文件中可见](#)
- `protected` 将一个声明标记为[在当前类及其子类中可见](#)
- `public` 将一个声明标记为[在任何地方可见](#)
- `reified` 将内联函数的类型参数标记为[在运行时可访问](#)
- `sealed` 声明一个[密封类](#) (限制子类化的类)
- `suspend` 将一个函数或 lambda 表达式标记为挂起式 (可用做[协程](#))
- `tailrec` 将一个函数标记为[尾递归](#) (允许编译器将递归替换为迭代)
- `vararg` 允许[一个参数传入可变数量的参数](#)

特殊标识符

以下标识符由编译器在指定上下文中定义, 并且可以用作其他上下文中的常规标识符:

- `field` 用在属性访问器内部来引用该[属性的幕后字段](#)
- `it` 用在 lambda 表达式内部来[隐式引用其参数](#)

操作符和特殊符号

Kotlin 支持以下操作符和特殊符号:

- `+`、`-`、`*`、`/`、`%` —— 数学操作符
 - `*` 也用于[将数组传递给 vararg 参数](#)
- `=`
 - 赋值操作符
 - 也用于指定[参数的默认值](#)
- `+=`、`-=`、`*=`、`/=`、`%=` —— [广义赋值操作符](#)
- `++`、`--` —— [递增与递减操作符](#)
- `&&`、`||`、`!` —— 逻辑“与”、“或”、“非”操作符 (对于位运算, 请使用相应的[中缀函数](#))
- `==`、`!=` —— [相等操作符](#) (对于非原生类型会翻译为调用 `equals()`)

- `===`、`!==` — [引用相等操作符](#)
- `<`、`>`、`<=`、`>=` — [比较操作符](#) (对于非原生类型会翻译为调用 `compareTo()`)
- `[`、`]` — [索引访问操作符](#) (会翻译为调用 `get` 与 `set`)
- `!!` [断言一个表达式非空](#)
- `?.` 执行[安全调用](#) (如果接收者非空, 就调用一个方法或访问一个属性)
- `?:` 如果左侧的值为空, 就取右侧的值 ([elvis 操作符](#))
- `::` 创建一个[成员引用](#)或者一个[类引用](#)
- `..` 创建一个[区间](#)
- `:` 分隔声明中的名称与类型
- `?` 将类型标记为[可空](#)
- `->`
 - 分隔[lambda 表达式](#)的参数与主体
 - 分隔在[函数类型](#)中的参数类型与返回类型声明
 - 分隔[when 表达式](#)分支的条件与代码体
- `@`
 - 引入一个[注解](#)
 - 引入或引用一个[循环标签](#)
 - 引入或引用一个[lambda 表达式标签](#)
 - 引用一个来自外部作用域的“[this](#)”[表达式](#)
 - 引用一个[外部超类](#)
- `;` 分隔位于同一行的多个语句
- `$` 在[字符串模版](#)中引用变量或者表达式
- `_`
 - 在[lambda 表达式](#)中代替未使用的参数
 - 在[解构声明](#)中代替未使用的参数

Grammar

Notation

This section informally explains the grammar notation used below.

Symbols and naming

Terminal symbol names start with an uppercase letter, e.g. **SimpleName**.

Nonterminal symbol names start with lowercase letter, e.g. **kotlinFile**.

Each *production* starts with a colon (:).

Symbol definitions may have many productions and are terminated by a semicolon (;).

Symbol definitions may be prepended with *attributes*, e.g. `start` attribute denotes a start symbol.

EBNF expressions

Operator `|` denotes *alternative*.

Operator `*` denotes *iteration* (zero or more).

Operator `+` denotes *iteration* (one or more).

Operator `?` denotes *option* (zero or one).

alpha { beta } denotes a nonempty *beta*-separated list of *alpha*'s.

Operator ``++`` means that no space or comment allowed between operands.

Semicolons

Kotlin provides "semicolon inference": syntactically, subsentences (e.g., statements, declarations etc) are separated by the pseudo-token [SEMI](#), which stands for "semicolon or newline". In most cases, there's no need for semicolons in Kotlin code.

Syntax

Relevant pages: [Packages](#)

```
start
kotlinFile
: preamble toplevelObject*
;
start
script
: preamble expression*
;
preamble
(used by script, kotlinFile)
: fileAnnotations? packageHeader? import*
;
fileAnnotations
(used by preamble)
: fileAnnotation*
;
fileAnnotation
(used by fileAnnotations)
: "@" "file" ":" ("[" unescapedAnnotation+ "]" | unescapedAnnotation)
;
packageHeader
(used by preamble)
: modifiers "package" SimpleName{""} SEMI?
;
See Packages

import
(used by preamble)
: "import" SimpleName{""} ("." "*" | "as" SimpleName)? SEMI?
;
See Imports

toplevelObject
(used by kotlinFile)
: class
: object
: function
: property
;
```

Classes

See [Classes and Inheritance](#)

class

```

(used by memberDeclaration, declaration, toplevelObject)
: modifiers ("class" | "interface") SimpleName
  typeParameters?
  primaryConstructor?
  (":" annotations delegationSpecifier{";"})?
  typeConstraints
  (classBody? | enumClassBody)
;
primaryConstructor
(used by class, object)
: (modifiers "constructor")? ("(" functionParameter{";" } ")" )
;
classBody
(used by objectLiteral, enumEntry, class, companionObject, object)
: ("{" members "}")?
;
members
(used by enumClassBody, classBody)
: memberDeclaration*
;
delegationSpecifier
(used by objectLiteral, class, companionObject, object)
: constructorInvocation
: userType
: explicitDelegation
;
explicitDelegation
(used by delegationSpecifier)
: userType "by" expression
;
typeParameters
(used by class, property, function)
: "<" typeParameter{";" } ">"
;
typeParameter
(used by typeParameters)
: modifiers SimpleName (":" userType)?
;
See Generic classes

```

```

typeConstraints
(used by class, property, function)
: ("where" typeConstraint{";"})?
;
typeConstraint
(used by typeConstraints)
: annotations SimpleName ":" type
;
See Generic constraints

```

Class members

```

memberDeclaration
(used by members)
: companionObject
: object
: function
: property
: class
: typeAlias
: anonymousInitializer
: secondaryConstructor
;
anonymousInitializer
(used by memberDeclaration)
: "init" block
;
companionObject
(used by memberDeclaration)
: modifiers "companion" "object" SimpleName (":" delegationSpecifier{";"})? classBody?
;
valueParameters
(used by secondaryConstructor, function)
: "(" functionParameter{";" }? ")"
;
functionParameter
(used by valueParameters, primaryConstructor)
: modifiers ("val" | "var")? parameter ("=" expression)?
;
initializer
(used by enumEntry)
: annotations constructorInvocation
;
block
(used by catchBlock, anonymousInitializer, secondaryConstructor, functionBody, controlStructureBody, try, finallyBlock)
: "{" statements "}"
;
function
(used by memberDeclaration, declaration, toplevelObject)
: modifiers "fun" typeParameters?
  (type "":" | annotations)?
  SimpleName

```

```

typeParameters? valueParameters (":" type)?
typeConstraints
functionBody?
;
functionBody
(used by getter, setter, function)
: block
: "=" expression
;
variableDeclarationEntry
(used by for, lambdaParameter, property, multipleVariableDeclarations)
: SimpleName (":" type)?
;
multipleVariableDeclarations
(used by for, lambdaParameter, property)
: "(" variableDeclarationEntry {";" } ")"
;
property
(used by memberDeclaration, declaration, toplevelObject)
: modifiers ("val" | "var")
  typeParameters? (type ":" | annotations)?
  (multipleVariableDeclarations | variableDeclarationEntry)
  typeConstraints
  ("by" | "=" expression SEMI)?
  (getter? setter? | setter? getter?) SEMI?
;
See Properties and Fields

```

```

getter
(used by property)
: modifiers "get"
: modifiers "get" "(" ")" (":" type)? functionBody
;
setter
(used by property)
: modifiers "set"
: modifiers "set" "(" modifiers (SimpleName | parameter) ")" functionBody
;
parameter
(used by functionType, setter, functionParameter)
: SimpleName ":" type
;
object
(used by memberDeclaration, declaration, toplevelObject)
: "object" SimpleName primaryConstructor? (":" delegationSpecifier {";"})? classBody?
secondaryConstructor
(used by memberDeclaration)
: modifiers "constructor" valueParameters (":" constructorDelegationCall)? block
;
constructorDelegationCall
(used by secondaryConstructor)
: "this" valueArguments
: "super" valueArguments
;
See Object expressions and Declarations

```

Enum classes

See [Enum classes](#)

```

enumClassBody
(used by enumClassBody, class)
: "{" enumEntries (":" members)? "}"
; enumEntries (used by enumClassBody) : (enumEntry {";" } )? ;
enumEntry
(used by enumClassBody)
: modifiers SimpleName (":" initializer) | "(" arguments ")")? classBody?
;

```

Types

See [Types](#)

```

type
(used by isRHS, simpleUserType, parameter, functionType, atomicExpression, getter, variableDeclarationEntry, lambdaParameter,
property, typeArguments, typeConstraint, function)
: annotations typeDescriptor
;
typeDescriptor
(used by nullableType, typeDescriptor, type)
: "(" typeDescriptor ")"
: functionType
: userType
: nullableType
: "dynamic"
;
nullableType
(used by typeDescriptor)
: typeDescriptor "?"
;
userType

```

```

(used by typeParameter, catchBlock, callableReference, typeDescriptor, delegationSpecifier, constructorInvocation, explicitDelegation)
: simpleUserType{""}
;
simpleUserType
(used by userType)
: SimpleName {"<" (optionalProjection type | "*" ){""} ">")?
;
optionalProjection
(used by simpleUserType)
: varianceAnnotation
;
functionType
(used by typeDescriptor)
: (type ".")? "(" (parameter | modifiers type){""} ")" "->" type?
;

```

Control structures

See [Control structures](#)

```

controlStructureBody
(used by whenEntry, for, if, doWhile, while)
: block
: blockLevelExpression
;
if
(used by atomicExpression)
: "if" "(" expression ")" controlStructureBody SEMI? ("else" controlStructureBody)?
;
try
(used by atomicExpression)
: "try" block catchBlock\* finallyBlock?
;
catchBlock
(used by try)
: "catch" "(" (annotations SimpleName ":" userType ")" block
;
finallyBlock
(used by try)
: "finally" block
;
loop
(used by atomicExpression)
: for
: while
: doWhile
;
for
(used by loop)
: "for" "(" (annotations \(multipleVariableDeclarations | variableDeclarationEntry\) "in" expression ")" controlStructureBody
;
while
(used by loop)
: "while" "(" (expression ")" controlStructureBody
;
doWhile
(used by loop)
: "do" controlStructureBody "while" "(" expression ")"
;

```

Expressions

Precedence

Precedence	Title	Symbols
Highest	Postfix	++, --, ., ?., ?
	Prefix	-, +, ++, --, !, labelDefinition@
	Type RHS	:, as, as?
	Multiplicative	*, /, %
	Additive	+, -
	Range	..
	Infix function	SimpleName
	Elvis	?:
	Named checks	in, !in, is, !is
	Comparison	<, >, <=, >=
	Equality	==, \!==
	Conjunction	&&
	Disjunction	

Precedence	Assignment	Symbols
		*=, /=, %=

Rules

```

expression
(used by for, atomicExpression, longTemplate, whenCondition, functionBody, doWhile, property, script, explicitDelegation, jump, while,
arrayAccess, blockLevelExpression, if, when, valueArguments, functionParameter)
: disjunction (assignmentOperator disjunction)*
;
disjunction
(used by expression)
: conjunction ("||" conjunction)*
;
conjunction
(used by disjunction)
: equalityComparison ("&&" equalityComparison)*
;
equalityComparison
(used by conjunction)
: comparison (equalityOperation comparison)*
;
comparison
(used by equalityComparison)
: namedInfix (comparisonOperation namedInfix)*
;
namedInfix
(used by comparison)
: elvisExpression (inOperation elvisExpression)*
: elvisExpression (isOperation isRHS)?
;
elvisExpression
(used by namedInfix)
: infixFunctionCall ("?:" infixFunctionCall)*
;
infixFunctionCall
(used by elvisExpression)
: rangeExpression (SimpleName rangeExpression)*
;
rangeExpression
(used by infixFunctionCall)
: additiveExpression (".." additiveExpression)*
;
additiveExpression
(used by rangeExpression)
: multiplicativeExpression (additiveOperation multiplicativeExpression)*
;
multiplicativeExpression
(used by additiveExpression)
: typeRHS (multiplicativeOperation typeRHS)*
;
typeRHS
(used by multiplicativeExpression)
: prefixUnaryExpression (typeOperation prefixUnaryExpression)*
;
prefixUnaryExpression
(used by typeRHS)
: prefixUnaryOperation* postfixUnaryExpression
;
postfixUnaryExpression
(used by prefixUnaryExpression, postfixUnaryOperation)
: atomicExpression postfixUnaryOperation*
: callableReference postfixUnaryOperation*
;
callableReference
(used by postfixUnaryExpression)
: (userType "?"*)? "::" SimpleName typeArguments?
;
atomicExpression
(used by postfixUnaryExpression)
: "(" expression ")"
: literalConstant
: functionLiteral
: "this" labelReference?
: "super" ("<" type ">")? labelReference?
: if
: when
: try
: objectLiteral
: jump
: loop
: SimpleName
: FieldName
;
labelReference
(used by atomicExpression, jump)
: "@" ++ LabelName
;
labelDefinition
(used by prefixUnaryOperation, annotatedLambda)
: LabelName ++ "@"
;
literalConstant

```

```

(used by atomicExpression)
: "true" | "false"
: stringTemplate
: NoEscapeString
: IntegerLiteral
: HexadecimalLiteral
: CharacterLiteral
: FloatLiteral
: "null"
;
stringTemplate
(used by literalConstant)
: "\"" stringTemplateElement* "\""
;
stringTemplateElement
(used by stringTemplate)
: RegularStringPart
: ShortTemplateEntryStart (SimpleName | "this")
: EscapeSequence
: longTemplate
;
longTemplate
(used by stringTemplateElement)
: "${" expression "}"
;
isRHS
(used by namedInfix, whenCondition)
: type
;
declaration
(used by statement)
: function
: property
: class
: object
;
statement
(used by statements)
: declaration
: blockLevelExpression
;
blockLevelExpression
(used by statement, controlStructureBody)
: annotations ("\" + expression
;
multiplicativeOperation
(used by multiplicativeExpression)
: "*" : "/" : "%"
;
additiveOperation
(used by additiveExpression)
: "+" : "-"
;
inOperation
(used by namedInfix)
: "in" : "in"
;
typeOperation
(used by typeRHS)
: "as" : "as?" : ":"
;
isOperation
(used by namedInfix)
: "is" : "is"
;
comparisonOperation
(used by comparison)
: "<" : ">" : ">=" : "<="
;
equalityOperation
(used by equalityComparison)
: "!=" : "=="
;
assignmentOperator
(used by expression)
: "="
: "+=" : "-=" : "*=" : "/=" : "%="
;
prefixUnaryOperation
(used by prefixUnaryExpression)
: "!" : "+"
: "++" : "--"
: "!"
: annotations
: labelDefinition
;
postfixUnaryOperation
(used by postfixUnaryExpression)
: "++" : "--" : "!!"
: callSuffix
: arrayAccess
: memberAccessOperation postfixUnaryExpression
;
callSuffix

```



```

(used by constructorInvocation, postfixUnaryOperation)
: typeArguments? valueArguments annotatedLambda
: typeArguments annotatedLambda
;
annotatedLambda
(used by callSuffix)
: ("@" unescapedAnnotation)* labelDefinition? functionLiteral
memberAccessOperation
(used by postfixUnaryOperation)
: ":" "?": "?"
;
typeArguments
(used by callSuffix, callableReference, unescapedAnnotation)
: "<" type "{" "}" ">"
;
valueArguments
(used by callSuffix, constructorDelegationCall, unescapedAnnotation)
: "(" (SimpleName "=")? "?": "?" expression "{" "}" ")"
;
jump
(used by atomicExpression)
: "throw" expression
: "return" ++ labelReference? expression?
: "continue" ++ labelReference?
: "break" ++ labelReference?
;
functionLiteral
(used by atomicExpression, annotatedLambda)
: "{" statements "}"
: "{" lambdaParameter "{" "}" "->" statements "}"
;
lambdaParameter
(used by functionLiteral)
: variableDeclarationEntry
: multipleVariableDeclarations (":" type)?
;
statements
(used by block, functionLiteral)
: SEMI* statement {SEMI+} SEMI*
;
constructorInvocation
(used by delegationSpecifier, initializer)
: userType callSuffix
;
arrayAccess
(used by postfixUnaryOperation)
: "[" expression "{" "}" "]"
;
objectLiteral
(used by atomicExpression)
: "object" ("{" delegationSpecifier "{" "}" )? classBody
;

```

Pattern matching

See [When-expression](#)

```

when
(used by atomicExpression)
: "when" ("{" expression "}")? "{"
  whenEntry*
  "}"
;
whenEntry
(used by when)
: whenCondition "{" "}" "->" controlStructureBody SEMI
: "else" "->" controlStructureBody SEMI
;
whenCondition
(used by whenEntry)
: expression
: ("in" | "!in") expression
: ("is" | "!is") isRHS
;

```

Modifiers

```

modifiers
(used by typeParameter, functionType, secondaryConstructor, getter, enumEntry, setter, class, packageHeader, property,
companionObject, functionParameter, primaryConstructor, function)
: modifier*
;
modifier
(used by modifiers)
: modifierKeyword
;
modifierKeyword
(used by modifier)
: classModifier
: accessModifier
: varianceAnnotation

```

```

: memberModifier
: parameterModifier
: typeParameterModifier
: functionModifier
: propertyModifier
: annotations
;
classModifier
(used by modifierKeyword)
: "abstract"
: "final"
: "enum"
: "open"
: "annotation"
: "sealed"
: "data"
;
memberModifier
(used by modifierKeyword)
: "override"
: "open"
: "final"
: "abstract"
: "lateinit"
;
accessModifier
(used by modifierKeyword)
: "private"
: "protected"
: "public"
: "internal"
;
varianceAnnotation
(used by modifierKeyword, optionalProjection)
: "in"
: "out"
;
parameterModifier
(used by modifierKeyword)
: "noinline"
: "crossinline"
: "vararg"
;
typeParameterModifier
(used by modifierKeyword)
: "reified"
;
functionModifier
(used by modifierKeyword)
: "tailrec"
: "operator"
: "infix"
: "inline"
: "external"
;
propertyModifier
(used by modifierKeyword)
: "const"
;

```

Annotations

```

annotations
(used by catchBlock, prefixUnaryOperation, blockLevelExpression, for, modifierKeyword, class, property, type, typeConstraint, function, initializer)
: (annotation | annotationList)*
;
annotation
(used by annotations)
: "@" (annotationUseSiteTarget ":")? unescapedAnnotation
;
annotationList
(used by annotations)
: "@" (annotationUseSiteTarget ":")? "[" unescapedAnnotation+ "]"
;
annotationUseSiteTarget
(used by annotation, annotationList)
: "file"
: "field"
: "property"
: "get"
: "set"
: "param"
: "setparam"
;
unescapedAnnotation
(used by annotation, fileAnnotation, annotatedLambda, annotationList)
: SimpleName{""} typeArguments? valueArguments?
;

```

Lexical structure

helper

Digit
(used by [IntegerLiteral](#), [HexDigit](#))
: ["0".."9"];

IntegerLiteral
(used by [literalConstant](#))
: [Digit](#)+?

FloatLiteral
(used by [literalConstant](#))
: <Java double literal>;
helper

HexDigit
(used by [RegularStringPart](#), [HexadecimalLiteral](#))
: [Digit](#) | ["A".."F", "a".."f"];

HexadecimalLiteral
(used by [literalConstant](#))
: "0x" [HexDigit](#)+;

CharacterLiteral
(used by [literalConstant](#))
: <character as in Java>;

See [Basic types](#)

NoEscapeString
(used by [literalConstant](#))
: <"""-quoted string>;

RegularStringPart
(used by [stringTemplateElement](#))
: <any character other than backslash, quote, \$ or newline>
[ShortTemplateEntryStart](#):

: "\$"
[EscapeSequence](#):
: [UnicodeEscapeSequence](#) | [RegularEscapeSequence](#)
[UnicodeEscapeSequence](#):

: "\u" [HexDigit](#){4}
[RegularEscapeSequence](#):
: "\" <any character other than newline>
See [String templates](#)

SEMI
(used by [whenEntry](#), [if](#), [statements](#), [packageHeader](#), [property](#), [import](#))
: <semicolon or newline>;

SimpleName
(used by [typeParameter](#), [catchBlock](#), [simpleUserType](#), [atomicExpression](#), [LabelName](#), [packageHeader](#), [class](#), [object](#), [infixFunctionCall](#),
[function](#), [parameter](#), [callableReference](#), [FieldName](#), [variableDeclarationEntry](#), [stringTemplateElement](#), [setter](#), [enumEntry](#), [import](#),
[companionObject](#), [valueArguments](#), [unescapedAnnotation](#), [typeConstraint](#))

: <java identifier>
: "\" <java identifier> \" "
;
See [Java interoperability](#)

FieldName
(used by [atomicExpression](#))
: "\$" [SimpleName](#);

LabelName
(used by [labelReference](#), [labelDefinition](#))
: "@" [SimpleName](#);

See [Returns and jumps](#)

兼容性

本页介绍 Kotlin 不同版本以及子系统的兼容性保证。

兼容性词汇表

兼容性意味着回答这个问题:对于给定的两个版本的 Kotlin (例如, 1.2 和 1.1.5), 为一个版本编写的代码可以与另一个版本一起使用吗?下面的列表解释了不同版本对的兼容模式。请注意, 如果版本号较小 (即使发布时间晚于版本号较大的版本) 那么版本较旧。对于“旧版本”我们使用 OV, 对于“新版本”使用 NV。

- **C**——完全兼容 (Full Compatibility)
 - 语言
 - 无语法改动 (除去 *bug**)
 - 可能添加或删除新的警告/提示
 - API (`kotlin-stdlib-*`、`kotlin-reflect-*`)
 - 无 API 改动
 - 可能添加/删除带有 `WARNING` 级的弃用项
 - 二进制 (ABI)
 - 运行时:二进制可以互换使用
 - 编译:二进制可以互换使用
- **BCLA**——语言和 API 向后兼容 (Backward Compatibility for the Language and API)
 - 语言
 - 可能会在 NV 中删除 OV 中已弃用的语法
 - 除此之外, OV 中可编译的所有代码都可以在 NV 中编译 (除去 *bug**)
 - 可能在 NV 中添加新语法
 - 在 NV 中可以提升 OV 的一些限制
 - 可能添加或删除新的警告/提示
 - API (`kotlin-stdlib-*`、`kotlin-reflect-*`)
 - 可能添加新的 API
 - 可能添加/删除带有 `WARNING` 级的弃用项
 - `WARNING` 级的弃用项可能在 NV 中提升到 `ERROR` 级或者 `HIDDEN` 级
- **BCB**——二进制向后兼容 (Backward Compatibility for Binaries)
 - 二进制 (ABI)
 - 运行时:NV 的二进制可以在 OV 的二进制工作的任何地方使用
 - NV 编译器:针对 OV 二进制编译的代码可针对 NV 二进制编译
 - OV 编译器可能不接受 NV 二进制 (例如, 展示较新语言特性或 API 的二进制)
- **BC**——完全向后兼容 (Full Backward Compatibility)
 - BC = BCLA & BCB
- **EXP**——实验性的功能 (Experimental feature)
 - 参见[下文](#)
- **NO**——无兼容性保证 (No compatibility guarantees)
 - 我们会尽力提供顺利的迁移, 但不能给出任何保证
 - 为每个不兼容的子系统单独规划迁移

* 除去 *bugs* 无改动意味着如果发现一个重要的 bug (例如在编译器诊断或其他地方), 修复它可能会引入一个破坏性改动, 但我们总是非常小心对待这样的改动。

Kotlin 发行版的兼容性保证

JVM 平台的 Kotlin:

- 补丁版本更新 (例如 1.1.X) 完全兼容;
- 次版本更新 (例如 1.X) 向后兼容。

Kotlin	1.0	1.0.X	1.1	1.1.X	...	2.0
1.0	-	C	BC	BC	...	?
1.0.X	C	-	BC	BC	...	?
1.1	BC	BC	-	C	...	?
1.1.X	BC	BC	C	-	...	?
...
2.0	?	?	?	?	...	-

JS 平台的 Kotlin: 从 Kotlin 1.1 开始, 补丁版本和次版本更新为语言和 API 提供向后兼容性 (BCLA), 但没有 BCB。

Kotlin	1.0.X	1.1	1.1.X	...	2.0
1.0.X	-	EXP	EXP	...	EXP
1.1	EXP	-	BCLA	...	?
1.1.X	EXP	BCLA	-	...	?
...
2.0	EXP	?	?	...	-

Kotlin Scripts: 补丁版本和次版本更新为语言和 API 提供向后兼容性 (BCLA), 但没有 BCB。

跨平台兼容性

Kotlin 可用于多个平台 (JVM/Android、JavaScript 以及即将推出的本地平台)。每个平台都有自己的特殊性 (例如 JavaScript 没有适当的整数), 因此我们必须相应地调整语言。我们的目标是提供合理的代码可移植性, 而不会牺牲太多。

每个平台都可能具有特定的语言扩展 (例如 JVM 的平台类型和 JavaScript 的动态类型) 或限制 (例如 JVM 上与重载相关的限制), 但核心语言保持不变。

标准库提供了在所有平台上可用的核心 API, 我们努力使这些 API 在每个平台上以相同的方式工作。除此之外, 标准库提供了平台相关的扩展 (例如, JVM 的 `java.io` 或 JavaScript 的 `js()`) 以及一些可以统一调用但工作方式不同的 API (例如 JVM 和 JavaScript 的正则表达式)。

实验性的功能

实验性的功能, 如 Kotlin 1.1 中的协程, 可以从上面列出的兼容模式中豁免。这类功能需要选择性加入 (opt-in) 来使用才没有编译器警告。实验性的功能至少向后兼容补丁版本更新, 但我们不保证任何次版本更新的兼容性 (会尽可能提供迁移帮助)。

Kotlin	1.1	1.1.X	1.2	1.2.X
1.1	-	BC	NO	NO
1.1.X	BC	-	NO	NO
1.2	NO	NO	-	BC
1.2.X	NO	NO	BC	-

EAP 构建版

我们发布早期访问预览 (Early Access Preview, EAP) 构建版到特殊渠道, 该社区的早期采用者可以试用它们并提供反馈。这样的构建不提供任何兼容性保证 (尽管我们尽最大努力保持它们与发行版以及彼此之间的合理的兼容性)。这类构建版的质量预期也远低于发行版。Beta 测试版本也属于这一类别。

重要注意事项: 通过 EAP 为 1.X (例如 1.1.0-eap-X) 编译的所有二进制文件会被编译器发行版本拒绝。我们不想预发布版本编译的任何代码在稳定版本发布后保留。这不涉及补丁版本的 EAP (例如 1.1.3-eap-X), 这些 EAP 产生具有稳定 ABI 的构建。

兼容性模式

当一个大团队迁移到一个新版本时, 当一些开发人员已经更新、而其他人没有时, 可能会在某个时候出现“不一致的状态”。为了防止前者编写和提交别人可能无法编译的代码, 我们提供了以下命令行开关 (在 IDE 以及 [Gradle/Maven](#) 中也可用):

- `-language-version X.Y` — Kotlin 语言版本 X.Y 的兼容性模式, 对其后出现的所有语言功能报告错误。
- `-api-version X.Y` — Kotlin API 版本 X.Y 的兼容性模式, 对使用来自 Kotlin 标准库 (包括编译器生成的代码) 的新版 API 的所有代码报告错误。

二进制兼容性警告

如果使用 NV Kotlin 编译器并在 classpath 中配有 OV 标准库或 OV 反射库,那么可能是项目配置错误的迹象。为了防止编译期或运行时出现意外问题,我们建议要么将依赖关系更新到 NV,要么明确指定 API 版本/语言版本参数。否则编译器会检测到某些东西可能出错,并报告警告。

例如,如果 OV = 1.0 且 NV = 1.1,你可能观察到以下警告之一:

```
Runtime JAR files in the classpath have the version 1.0, which is older than the API version 1.1.
Consider using the runtime of version 1.1, or pass '-api-version 1.0' explicitly to restrict the
available APIs to the runtime of version 1.0.
```

这意味着你针对版本 1.0 的标准库或反射库使用 Kotlin 编译器 1.1。这可以通过不同的方式处理:

- 如果你打算使用 1.1 标准库中的 API 或者依赖于这些 API 的语言特性,那么应将依赖关系升级到版本 1.1。
- 如果你想保持你的代码与 1.0 标准库兼容,你可以传参 `-api-version 1.0`。
- 如果你刚刚升级到 kotlin 1.1,但不能使用新的语言功能(例如,因为你的一些队友可能没有升级),你可以传参 `-language-version 1.0`,这会限制所有的 API 和语言功能到 1.0。

```
Runtime JAR files in the classpath should have the same version. These files were found in the classpath:
    kotlin-reflect.jar (version 1.0)
    kotlin-stdlib.jar (version 1.1)
```

```
Consider providing an explicit dependency on kotlin-reflect 1.1 to prevent strange errors
Some runtime JAR files in the classpath have an incompatible version. Consider removing them from the
classpath
```

这意味着你对不同版本的库有依赖性,例如 1.1 标准库和 1.0 反射库。为了防止在运行时出现微妙的错误,我们建议你使用所有 Kotlin 库的相同版本。在本例中,请考虑对 1.1 反射库添加显式依赖关系。

```
Some JAR files in the classpath have the Kotlin Runtime library bundled into them.
This may cause difficult to debug problems if there's a different version of the Kotlin Runtime library in
the classpath.
Consider removing these libraries from the classpath
```

这意味着在 classpath 中有一个库,它不是作为 Gradle/Maven 依赖项而依赖 Kotlin 标准库,而是与它分布在同一个构件中(即是被捆绑的)。这样的库可能会导致问题,因为标准构建工具不认为它是 Kotlin 标准库的实例,因此它不受依赖版本解析机制的限制,你可以在 classpath 找到同一个库的多个版本。请考虑联系这样的库的作者,并提出使用 Gradle/Maven 依赖取代的建议。

Java 互操作

在 Kotlin 中调用 Java 代码

Kotlin 在设计时就考虑了 Java 互操作性。可以从 Kotlin 中自然地调用现存的 Java 代码,并且在 Java 代码中也可以很顺利地调用 Kotlin 代码。在本节中我们会介绍从 Kotlin 中调用 Java 代码的一些细节。

几乎所有 Java 代码都可以使用而没有任何问题:

```
import java.util.*

fun demo(source: List<Int>) {
    val list = ArrayList<Int>()
    // “for”-循环用于 Java 集合:
    for (item in source) {
        list.add(item)
    }
    // 操作符约定同样有效:
    for (i in 0..source.size - 1) {
        list[i] = source[i] // 调用 get 和 set
    }
}
```

Getter 和 Setter

遵循 Java 约定的 getter 和 setter 的方法(名称以 `get` 开头的无参数方法和以 `set` 开头的单参数方法)在 Kotlin 中表示为属性。`Boolean` 访问器方法(其中 getter 的名称以 `is` 开头而 setter 的名称以 `set` 开头)会表示为与 getter 方法具有相同名称的属性。例如:

```
import java.util.Calendar

fun calendarDemo() {
    val calendar = Calendar.getInstance()
    if (calendar.firstDayOfWeek == Calendar.SUNDAY) { // 调用 getFirstDayOfWeek()
        calendar.firstDayOfWeek = Calendar.MONDAY // 调用 setFirstDayOfWeek()
    }
    if (!calendar.isLenient) { // 调用 isLenient()
        calendar.isLenient = true // 调用 setLenient()
    }
}
```

请注意,如果 Java 类只有一个 setter,它在 Kotlin 中不会作为属性可见,因为 Kotlin 目前不支持只写(set-only)属性。

返回 void 的方法

如果一个 Java 方法返回 void,那么从 Kotlin 调用时中返回 `Unit`。万一有人使用其返回值,它将由 Kotlin 编译器在调用处赋值,因为该值本身是预先知道的(是 `Unit`)。

将 Kotlin 中关键字的 Java 标识符进行转义

一些 Kotlin 关键字在 Java 中是有效标识符:`in`、`object`、`is` 等等。如果一个 Java 库使用了 Kotlin 关键字作为方法,你仍然可以通过反引号(`)字符转义它来调用该方法:

```
foo.`is`(bar)
```

空安全与平台类型

Java 中的任何引用都可能是 `null`, 这使得 Kotlin 对来自 Java 的对象要求严格空安全是不现实的。Java 声明的类型在 Kotlin 中会被特别对待并称为 **平台类型**。对这种类型的空检查会放宽, 因此它们的安全保证与在 Java 中相同(更多请参见[下文](#))。

考虑以下示例:

```
val list = ArrayList<String>() // 非空 (构造函数结果)
list.add("Item")
val size = list.size // 非空 (原生 int)
val item = list[0] // 推断为平台类型 (普通 Java 对象)
```

当我们调用平台类型变量的方法时, Kotlin 不会在编译时报告可空性错误, 但在运行时调用可能会失败, 因为空指针异常或者 Kotlin 生成的阻止空值传播的断言:

```
item.substring(1) // 允许, 如果 item == null 可能会抛出异常
```

平台类型是 **不可标示的**, 意味着不能在语言中明确地写下它们。当把一个平台值赋值给一个 Kotlin 变量时, 可以依赖类型推断 (该变量会具有推断出的平台类型, 如上例中 `item` 所具有的类型), 或者我们可以选择我们期望的类型 (可空或非空类型均可):

```
val nullable: String? = item // 允许, 没有问题
val notNull: String = item // 允许, 运行时可能失败
```

如果我们选择非空类型, 编译器会在赋值时触发一个断言。这防止 Kotlin 的非空变量保存空值。当我们把平台值传递给期待非空值等的 Kotlin 函数时, 也会触发断言。总的来说, 编译器尽力阻止空值通过程序向远传播 (尽管鉴于泛型的原因, 有时这不可能完全消除)。

平台类型表示法

如上所述, 平台类型不能在程序中显式表述, 因此在语言中没有相应语法。然而, 编译器和 IDE 有时需要 (在错误信息中、参数信息中等) 显示他们, 所以我们用一个助记符来表示他们:

- `T!` 表示“`T` 或者 `T?`”,
- `(Mutable)Collection<T>!` 表示“可以可变或不可变、可空或不可空的 `T` 的 Java 集合”,
- `Array<(out) T>!` 表示“可空或者不可空的 `T` (或 `T` 的子类型) 的 Java 数组”

可空性注解

具有可空性注解的 Java 类型并不表示为平台类型, 而是表示为实际可空或非空的 Kotlin 类型。编译器支持多种可空性注解, 包括:

- [JetBrains](#) (`org.jetbrains.annotations` 包中的 `@Nullable` 和 `@NotNull`)
- [Android](#) (`com.android.annotations` 和 `android.support.annotations`)
- [JSR-305](#) (`javax.annotation`, 详见下文)
- [FindBugs](#) (`edu.umd.cs.findbugs.annotations`)
- [Eclipse](#) (`org.eclipse.jdt.annotation`)
- [Lombok](#) (`lombok.NonNull`)。

你可以在 [Kotlin 编译器源代码](#) 中找到完整的列表。

JSR-305 支持

已支持 [JSR-305](#) 中定义的 `@Nonnull` 注解来表示 Java 类型的可空性。

如果 `@Nonnull(when = ...)` 值为 `When.ALWAYS`, 那么该注解类型会被视为非空; `When.MAYBE` 与 `When.NEVER` 表示可空类型; 而 `When.UNKNOWN` 强制类型为 **平台类型**。

可针对 JSR-305 注解编译库, 但不需要为库的消费者将注解构件 (如 `jsr305.jar`) 指定为编译依赖。Kotlin 编译器可以从库中读取 JSR-305 注解, 并不需要该注解出现在类路径中。

自 Kotlin 1.1.50 起, 也支持 [自定义可空限定符 \(KEEP-79\)](#) (见下文)。

类型限定符别称 (自 1.1.50 起)

如果一个注解类型同时标注有 [@TypeQualifierNickname](#) 与 JSR-305 `@NonNull` (或者它的其他别称, 如 `@CheckForNull`), 那么该注解类型自身将用于 检索精确的可空性, 且具有与该可空性注解相同的含义:

```
@TypeQualifierNickname
@NonNull(when = When.ALWAYS)
@Retention(RetentionPolicy.RUNTIME)
public @interface MyNonNull {
}

@TypeQualifierNickname
@CheckForNull // 另一个类型限定符别称的别称
@Retention(RetentionPolicy.RUNTIME)
public @interface MyNullable {
}

interface A {
    @MyNullable String foo(@MyNonNull String x);
    // 在 Kotlin(严格模式)中: `fun foo(x: String): String?`

    String bar(List<@MyNonNull String> x);
    // 在 Kotlin(严格模式)中: `fun bar(x: List<String>!): String!`
}
```

类型限定符默认值(自 1.1.50 起)

[@TypeQualifierDefault](#) 引入应用时在所标注元素的作用域内定义默认认可空性的注解。

这些注解类型应自身同时标注有 `@NonNull` (或其别称) 与 `@TypeQualifierDefault(...)` 注解, 后者带有一到多个 `ElementType` 值:

- `ElementType.METHOD` 用于方法的返回值;
- `ElementType.PARAMETER` 用于值参数;
- `ElementType.FIELD` 用于字段;以及
- `ElementType.TYPE_USE` (自 1.1.60 起) 适用于任何类型, 包括类型参数、类型参数的上界与通配符类型。

当类型并未标注可空性注解时使用默认认可空性, 并且该默认值是由最内层标注有带有与所用类型相匹配的 `ElementType` 的类型限定符默认注解的元素确定。

```
@NonNull
@TypeQualifierDefault({ElementType.METHOD, ElementType.PARAMETER})
public @interface NonNullApi {
}

@NonNull(when = When.MAYBE)
@TypeQualifierDefault({ElementType.METHOD, ElementType.PARAMETER, ElementType.TYPE_USE})
public @interface NullableApi {
}

@NullableApi
interface A {
    String foo(String x); // fun foo(x: String?): String?

    @NotNullApi // 覆盖来自接口的默认值
    String bar(String x, @Nullable String y); // fun bar(x: String, y: String?): String

    // 由于 `@NullableApi` 具有 `TYPE_USE` 元素类型,
    // 因此认为 `List<String>` 类型参数是可空的:
    String baz(List<String> x); // fun baz(List<String?>?): String?

    // “x”参数仍然是平台类型, 因为有显式
    // UNKNOWN 标记的可空性注解:
    String qux(@NonNull(when = When.UNKNOWN) String x); // fun baz(x: String!): String?
}
```

注意: 本例中的类型只在启用了严格模式时出现, 否则仍是平台类型。参见 [@UnderMigration](#) 注解与 [编译器配置](#) 两节。

也支持包级的默认可空性:

```
// 文件:test/package-info.java
@NonNullApi // 默认将“test”包中所有类型声明为不可空
package test;
```

@UnderMigration 注解(自 1.1.60 起)

库的维护者可以使用 @UnderMigration 注解(在单独的构件 kotlin-annotations-jvm 中提供)来定义可为空性类型限定符的迁移状态。

@UnderMigration(status = ...) 中的状态值指定了编译器如何处理 Kotlin 中注解类型的用法(例如,使用 @MyNullable 标注的类型值作为非空值):

- MigrationStatus.STRICT 使注解像任何纯可空性注解一样工作,即对不当用法报错并影响注解声明内的类型在 Kotlin 中的呈现;
- 对于 MigrationStatus.WARN,不当用法报为警告而不是错误;但注解声明内的类型仍是平台类型;而
- MigrationStatus.IGNORE 则使编译器完全忽略可空性注解。

库的维护者还可以将 @UnderMigration 状态添加到类型限定符别称与类型限定符默认值:

```
@NonNull(when = When.ALWAYS)
@TypeQualifierDefault({ElementType.METHOD, ElementType.PARAMETER})
@UnderMigration(status = MigrationStatus.WARN)
public @interface NonNullApi {
}

// 类中的类型是非空的,但是只报警告
// 因为 `@NonNullApi` 标注了 `@UnderMigration(status = MigrationStatus.WARN)`
@NonNullApi
public class Test {}
```

注意:可空性注解的迁移状态并不会从其类型限定符别称继承,而是适用于默认类型限定符的用法。

如果默认类型限定符使用类型限定符别称,并且它们都标注有 @UnderMigration,那么使用默认类型限定符的状态。

编译器配置

可以通过添加带有以下选项的 -Xjsr305 编译器标志来配置 JSR-305 检测:

- -Xjsr305={strict|warn|ignore} 设置非 @UnderMigration 注解的行为。自定义的可空性限定符,尤其是 @TypeQualifierDefault 已经在很多知名库中流传,而用户更新到包含 JSR-305 支持的 Kotlin 版本时可能需要平滑迁移。自 Kotlin 1.1.60 起,这一标志只影响非 @UnderMigration 注解。
- -Xjsr305=under-migration:{strict|warn|ignore} (自 1.1.60 起)覆盖 @UnderMigration 注解的行为。用户可能对库的迁移状态有不同的看法:他们可能希望在官方迁移状态为 WARN 时报错误,反之亦然,他们可能希望推迟错误报告直到他们完成迁移。
- -Xjsr305=@<fq.name>:{strict|warn|ignore} (自 1.1.60 起)覆盖单个注解的行为,其中 <fq.name> 是该注解的完整限定类名。对于不同的注解可以多次出现。这对于管理特定库的迁移状态非常有用。

其中 strict、warn 与 ignore 值的含义与 MigrationStatus 中的相同,并且只有 strict 模式会影响注解声明中的类型在 Kotlin 中的呈现。

注意:内置的 JSR-305 注解 @NonNull、@Nullable 与 @CheckForNull 总是启用并影响所注解的声明在 Kotlin 中呈现,无论如何配置编译器的 -Xjsr305 标志。

例如,将 -Xjsr305=ignore -Xjsr305=under-migration:ignore -Xjsr305=@org.library.MyNullable:warn 添加到编译器参数中,会使编译器对由 @org.library.MyNullable 标注的不当用法生成警告,而忽略所有其他 JSR-305 注解。

对于 kotlin 1.1.50+/1.2 版本,其默认行为等同于 -Xjsr305=warn。strict 值应认为是实验性的(以后可能添加更多检测)。

已映射类型

Kotlin 特殊处理一部分 Java 类型。这样的类型不是“按原样”从 Java 加载,而是映射到相应的 Kotlin 类型。映射只发生在编译期间,运行时表示保持不变。Java 的原生类型映射到相应的 Kotlin 类型(请记住平台类型):

Java 类型	Kotlin 类型
byte	kotlin.Byte
short	kotlin.Short
int	kotlin.Int
long	kotlin.Long
char	kotlin.Char
float	kotlin.Float
double	kotlin.Double
boolean	kotlin.Boolean

一些非原生的内置类型也会作映射：

Java 类型	Kotlin 类型
java.lang.Object	kotlin.Any!
java.lang.Cloneable	kotlin.Cloneable!
java.lang.Comparable	kotlin.Comparable!
java.lang.Enum	kotlin.Enum!
java.lang.Annotation	kotlin.Annotation!
java.lang.Deprecated	kotlin.Deprecated!
java.lang.CharSequence	kotlin.CharSequence!
java.lang.String	kotlin.String!
java.lang.Number	kotlin.Number!
java.lang.Throwable	kotlin.Throwable!

Java 的装箱原始类型映射到可空的 Kotlin 类型：

Java type	Kotlin type
java.lang.Byte	kotlin.Byte?
java.lang.Short	kotlin.Short?
java.lang.Integer	kotlin.Int?
java.lang.Long	kotlin.Long?
java.lang.Character	kotlin.Char?
java.lang.Float	kotlin.Float?
java.lang.Double	kotlin.Double?
java.lang.Boolean	kotlin.Boolean?

请注意, 用作类型参数的装箱原始类型映射到平台类型：例如, `List<java.lang.Integer>` 在 Kotlin 中会成为 `List<Int!>`。

集合类型在 Kotlin 中可以是只读的或可变的, 因此 Java 集合类型作如下映射：(下表中的所有 Kotlin 类型都驻留在 `kotlin.collections` 包中)：

Java 类型	Kotlin 只读类型	Kotlin 可变类型	加载的平台类型
Iterator<T>	Iterator<T>	MutableIterator<T>	(Mutable)Iterator<T>!
Iterable<T>	Iterable<T>	MutableIterable<T>	(Mutable)Iterable<T>!
Collection<T>	Collection<T>	MutableCollection<T>	(Mutable)Collection<T>!
Set<T>	Set<T>	MutableSet<T>	(Mutable)Set<T>!
List<T>	List<T>	MutableList<T>	(Mutable)List<T>!
ListIterator<T>	ListIterator<T>	MutableListIterator<T>	(Mutable)ListIterator<T>!
Map<K, V>	Map<K, V>	MutableMap<K, V>	(Mutable)Map<K, V>!
Map.Entry<K, V>	Map.Entry<K, V>	MutableMap.MutableEntry<K, V>	(Mutable)Map.(Mutable)Entry<K, V>!

Java 的数组按下文所述映射：

Java 类型	Kotlin 类型
int[]	kotlin.IntArray!
String[]	kotlin.Array<(out) String>!

注意:这些 Java 类型的静态成员不能在相应 Kotlin 类型的[伴生对象](#)中直接访问。要调用它们,请使用 Java 类型的完整限定名,例如 `java.lang.Integer.toHexString(foo)`。

Kotlin 中的 Java 泛型

Kotlin 的泛型与 Java 有点不同(参见[泛型](#))。当将 Java 类型导入 Kotlin 时,我们会执行一些转换:

- Java 的通配符转换成类型投影,
 - `Foo<? extends Bar>` 转换成 `Foo<out Bar!>!`,
 - `Foo<? super Bar>` 转换成 `Foo<in Bar!>!`;
- Java 的原始类型转换成星投影,
 - `List` 转换成 `List<*>!`,即 `List<out Any?>!`。

和 Java 一样,Kotlin 在运行时不保留泛型,即对象不携带传递到他们构造器中的那些类型参数的实际类型。即 `ArrayList<Integer>()` 和 `ArrayList<Character>()` 是不能区分的。这使得执行 `is`-检测不可能照顾到泛型。Kotlin 只允许 `is`-检测星投影的泛型类型:

```
if (a is List<Int>) // 错误:无法检查它是否真的是一个 Int 列表
// but
if (a is List<*>) // OK:不保证列表的内容
```

Java 数组

与 Java 不同,Kotlin 中的数组是不型变的。这意味着 Kotlin 不允许我们把一个 `Array<String>` 赋值给一个 `Array<Any>`,从而避免了可能的运行时故障。Kotlin 也禁止我们把一个子类的数组当做超类的数组传递给 Kotlin 的方法,但是对于 Java 方法,这是允许的(通过 `Array<(out) String>!` 这种形式的[平台类型](#))。

Java 平台上,数组会使用原生数据类型以避免装箱/拆箱操作的开销。由于 Kotlin 隐藏了这些实现细节,因此需要一个变通方法来与 Java 代码进行交互。对于每种原生类型的数组都有一个特化的类(`IntArray`、`DoubleArray`、`CharArray` 等等)来处理这种情况。它们与 `Array` 类无关,并且会编译成 Java 原生类型数组以获得最佳性能。

假设有一个接受 int 数组索引的 Java 方法:

```
public class JavaArrayExample {
    public void removeIndices(int[] indices) {
        // 在此编码.....
    }
}
```

在 Kotlin 中你可以这样传递一个原生类型的数组:

```
val javaObj = JavaArrayExample()
val array = intArrayOf(0, 1, 2, 3)
javaObj.removeIndices(array) // 将 int[] 传给方法
```

当编译为 JVM 字节代码时,编译器会优化对数组的访问,这样就不会引入任何开销:

```
val array = arrayOf(1, 2, 3, 4)
array[x] = array[x] * 2 // 不会实际生成对 get() 和 set() 的调用
for (x in array) { // 不会创建迭代器
    print(x)
}
```

即使当我们使用索引定位时,也不会引入任何开销:

```
for (i in array.indices) { // 不会创建迭代器
    array[i] += 2
}
```

最后, `in`-检测也没有额外开销:

```
if (i in array.indices) { // 同 (i >= 0 && i < array.size)
    print(array[i])
}
```

Java 可变参数

Java 类有时声明一个具有可变数量参数 (varargs) 的方法来使用索引:

```
public class JavaArrayExample {

    public void removeIndicesVarArg(int... indices) {
        // 在此编码.....
    }
}
```

在这种情况下,你需要使用展开运算符 `*` 来传递 `IntArray`:

```
val javaObj = JavaArrayExample()
val array = intArrayOf(0, 1, 2, 3)
javaObj.removeIndicesVarArg(*array)
```

目前无法传递 `null` 给一个声明为可变参数的方法。

操作符

由于 Java 无法标记用于运算符语法的方法, Kotlin 允许具有正确名称和签名的任何 Java 方法作为运算符重载和其他约定 (`invoke()` 等) 使用。不允许使用中缀调用语法调用 Java 方法。

受检异常

在 Kotlin 中,所有异常都是非受检的,这意味着编译器不会强迫你捕获其中的任何一个。因此,当你调用一个声明受检异常的 Java 方法时, Kotlin 不会强迫你做任何事情:

```
fun render(list: List<*>, to: Appendable) {
    for (item in list) {
        to.append(item.toString()) // Java 会要求我们在这里捕获 IOException
    }
}
```

对象方法

当 Java 类型导入到 Kotlin 中时,类型 `java.lang.Object` 的所有引用都成了 `Any`。而因为 `Any` 不是平台指定的,它只声明了 `toString()`、`hashCode()` 和 `equals()` 作为其成员,所以为了能用 `java.lang.Object` 的其他成员, Kotlin 要用到 [扩展函数](#)。

wait()/notify()

[Effective Java](#) 第 69 条善意地建议优先使用并发工具 (concurrency utilities) 而不是 `wait()` 和 `notify()`。因此,类型 `Any` 的引用不提供这两个方法。如果你真的需要调用它们的话,你可以将其转换为 `java.lang.Object`:

```
(foo as java.lang.Object).wait()
```

getClass()

要取得对象的 Java 类,请在 [类引用](#) 上使用 `java` 扩展属性:

```
val fooClass = foo::class.java
```

上面的代码使用了自 Kotlin 1.1 起支持的[绑定的类引用](#)。你也可以使用 `javaClass` 扩展属性：

```
val fooClass = foo.javaClass
```

clone()

要覆盖 `clone()`，需要继承 `kotlin.Cloneable`：

```
class Example : Cloneable {  
    override fun clone(): Any { ..... }  
}
```

不要忘记 [Effective Java](#) 的第 11 条：谨慎地改写 `clone`。

finalize()

要覆盖 `finalize()`，所有你需要做的就是简单地声明它，而不需要 `override` 关键字：

```
class C {  
    protected fun finalize() {  
        // 终止化逻辑  
    }  
}
```

根据 Java 的规则，`finalize()` 不能是 `private` 的。

从 Java 类继承

在 kotlin 中，类的超类中最多只能有一个 Java 类（以及按你所需的多个 Java 接口）。

访问静态成员

Java 类的静态成员会形成该类的“伴生对象”。我们无法将这样的“伴生对象”作为值来传递，但可以显式访问其成员，例如：

```
if (Character.isLetter(a)) {  
    // .....  
}
```

要访问[已映射](#)到 Kotlin 类型的 Java 类型的静态成员，请使用 Java 类型的完整限定名：`java.lang.Integer.bitCount(foo)`。

Java 反射

Java 反射适用于 Kotlin 类，反之亦然。如上所述，你可以使用 `instance::class.java`，`ClassName::class.java` 或者 `instance.javaClass` 通过 `java.lang.Class` 来进入 Java 反射。

其他支持的情况包括为一个 Kotlin 属性获取一个 Java 的 getter/setter 方法或者幕后字段、为一个 Java 字段获取一个 `KProperty`、为一个 `KFunction` 获取一个 Java 方法或者构造函数，反之亦然。

SAM 转换

就像 Java 8 一样，Kotlin 支持 SAM 转换。这意味着 Kotlin 函数数字面值可以被自动的转换成只有一个非默认方法的 Java 接口的实现，只要这个方法的参数类型能够与这个 Kotlin 函数的参数类型相匹配。

你可以这样创建 SAM 接口的实例：

```
val runnable = Runnable { println("This runs in a runnable") }
```

……以及在方法调用中：

```
val executor = ThreadPoolExecutor()  
// Java 签名: void execute(Runnable command)  
executor.execute { println("This runs in a thread pool") }
```

如果 Java 类有多个接受函数式接口的方法,那么可以通过使用将 lambda 表达式转换为特定的 SAM 类型的适配器函数来选择需要调用的方法。这些适配器函数也会按需由编译器生成:

```
executor.execute(Runnable { println("This runs in a thread pool") })
```

请注意, SAM 转换只适用于接口,而不适用于抽象类,即使这些抽象类也只有一个抽象方法。

还要注意,此功能只适用于 Java 互操作;因为 Kotlin 具有合适的函数类型,所以不需要将函数自动转换为 Kotlin 接口的实现,因此不受支持。

在 Kotlin 中使用 JNI

要声明一个在本地(C 或 C++)代码中实现的函数,你需要使用 `external` 修饰符来标记它:

```
external fun foo(x: Int): Double
```

其余的过程与 Java 中的工作方式完全相同。

Java 中调用 Kotlin

Java 可以轻松调用 Kotlin 代码。

属性

Kotlin 属性会编译成以下 Java 元素：

- 一个 getter 方法, 名称通过加前缀 `get` 算出；
- 一个 setter 方法, 名称通过加前缀 `set` 算出 (只适用于 `var` 属性)；
- 一个私有字段, 与属性名称相同 (仅适用于具有幕后字段的属性)。

例如, `var firstName: String` 编译成以下 Java 声明：

```
private String firstName;

public String getFirstName() {
    return firstName;
}

public void setFirstName(String firstName) {
    this.firstName = firstName;
}
```

如果属性的名称以 `is` 开头, 则使用不同的名称映射规则: getter 的名称与属性名称相同, 并且 setter 的名称是通过将 `is` 替换为 `set` 获得。例如, 对于属性 `isOpen`, 其 getter 会称做 `isOpen()`, 而其 setter 会称做 `setOpen()`。这一规则适用于任何类型的属性, 并不仅限于 `Boolean`。

包级函数

在 `org.foo.bar` 包内的 `example.kt` 文件中声明的所有的函数和属性, 包括扩展函数, 都编译成一个名为 `org.foo.bar.ExampleKt` 的 Java 类的静态方法。

```
// example.kt
package demo

class Foo

fun bar() {
}
```

```
// Java
new demo.Foo();
demo.ExampleKt.bar();
```

可以使用 `@JvmName` 注解修改生成的 Java 类的类名：

```
@file:JvmName("DemoUtils")

package demo

class Foo

fun bar() {
}
```

```
// Java
new demo.Foo();
demo.DemoUtils.bar();
```


如果多个文件中生成了相同的 Java 类名 (包名相同并且类名相同或者有相同的 `@JvmName` 注解) 通常是错误的。然而, 编译器能够生成一个单一的 Java 外观类, 它具有指定的名称且包含来自所有文件中具有该名称的所有声明。要启用生成这样的外观, 请在所有相关文件中使用 `@JvmMultifileClass` 注解。

```
// oldutils.kt
@file:JvmName("Utils")
@file:JvmMultifileClass
```

```
package demo
```

```
fun foo() {
}
```

```
// newutils.kt
@file:JvmName("Utils")
@file:JvmMultifileClass
```

```
package demo
```

```
fun bar() {
}
```

```
// Java
demo.Utils.foo();
demo.Utils.bar();
```

实例字段

如果需要在 Java 中将 Kotlin 属性作为字段暴露, 那就需要使用 `@JvmField` 注解对其标注。该字段将具有与底层属性相同的可见性。如果一个属性有幕后字段 (backing field)、非私有、没有 `open / override` 或者 `const` 修饰符并且不是被委托的属性, 那么你可以用 `@JvmField` 注解该属性。

```
class C(id: String) {
    @JvmField val ID = id
}
```

```
// Java
class JavaClient {
    public String getID(C c) {
        return c.ID;
    }
}
```

[延迟初始化的](#)属性 (在 Java 中) 也会暴露为字段。该字段的可见性与 `lateinit` 属性的 setter 相同。

静态字段

在命名对象或伴生对象中声明的 Kotlin 属性会在该命名对象或包含伴生对象的类中具有静态幕后字段。

通常这些字段是私有的, 但可以通过以下方式之一暴露出来:

- `@JvmField` 注解;
- `lateinit` 修饰符;
- `const` 修饰符。

使用 `@JvmField` 标注这样的属性使其成为与属性本身具有相同可见性的静态字段。

```
class Key(val value: Int) {
    companion object {
        @JvmField
        val COMPARATOR: Comparator<Key> = compareBy<Key> { it.value }
    }
}
```

```
// Java
Key.COMPARATOR.compare(key1, key2);
// Key 类中的 public static final 字段
```

在命名对象或者伴生对象中的一个[延迟初始化的](#)属性具有与属性 setter 相同可见性的静态幕后字段。

```
object Singleton {
    lateinit var provider: Provider
}
```

```
// Java
Singleton.provider = new Provider();
// 在 Singleton 类中的 public static 非-final 字段
```

用 `const` 标注的 (在类中以及在顶层的) 属性在 Java 中会成为静态字段：

```
// 文件 example.kt

object Obj {
    const val CONST = 1
}

class C {
    companion object {
        const val VERSION = 9
    }
}

const val MAX = 239
```

在 Java 中：

```
int c = Obj.CONST;
int d = ExampleKt.MAX;
int v = C.VERSION;
```

静态方法

如上所述, Kotlin 将包级函数表示为静态方法。Kotlin 还可以为命名对象或伴生对象中定义的函数生成静态方法, 如果你将这些函数标注为 `@JvmStatic` 的话。如果你使用该注解, 编译器既会在相应对象的类中生成静态方法, 也会在对象自身中生成实例方法。例如：

```
class C {
    companion object {
        @JvmStatic fun foo() {}
        fun bar() {}
    }
}
```

现在, `foo()` 在 Java 中是静态的, 而 `bar()` 不是：

```
C.foo(); // 没问题
C.bar(); // 错误: 不是一个静态方法
C.Companion.foo(); // 保留实例方法
C.Companion.bar(); // 唯一的工作方式
```

对于命名对象也同样：

```
object Obj {  
    @JvmStatic fun foo() {}  
    fun bar() {}  
}
```

在 Java 中：

```
Obj.foo(); // 没问题  
Obj.bar(); // 错误  
Obj.INSTANCE.bar(); // 没问题, 通过单例实例调用  
Obj.INSTANCE.foo(); // 也没问题
```

`@JvmStatic` 注解也可以应用于对象或伴生对象的属性, 使其 `getter` 和 `setter` 方法在该对象或包含该伴生对象的类中是静态成员。

可见性

Kotlin 的可见性以下列方式映射到 Java：

- `private` 成员编译成 `private` 成员；
- `private` 的顶层声明编译成包级局部声明；
- `protected` 保持 `protected` (注意 Java 允许访问同一个包中其他类的受保护成员, 而 Kotlin 不能, 所以 Java 类会访问更广泛的代码)；
- `internal` 声明会成为 Java 中的 `public`。`internal` 类的成员会通过名字修饰, 使其更难以在 Java 中意外使用到, 并且根据 Kotlin 规则使其允许重载相同签名的成员而互不可见；
- `public` 保持 `public`。

KClass

有时你需要调用有 `KClass` 类型参数的 Kotlin 方法。因为没有从 `Class` 到 `KClass` 的自动转换, 所以你必须通过调用 `Class<T>.kotlin` 扩展属性的等价形式来手动进行转换：

```
kotlin.jvm.JvmClassMappingKt.getKotlinClass(MainView.class)
```

用 @JvmName 解决签名冲突

有时我们想让一个 Kotlin 中的命名函数在字节码中有另外一个 JVM 名称。最突出的例子是由于类型擦除引发的：

```
fun List<String>.filterValid(): List<String>  
fun List<Int>.filterValid(): List<Int>
```

这两个函数不能同时定义, 因为它们的 JVM 签名是一样的: `filterValid(Ljava/util/List;)Ljava/util/List;`。如果我们真的希望它们在 Kotlin 中用相同名称, 我们需要用 `@JvmName` 去标注其中的一个(或两个), 并指定不同的名称作为参数：

```
fun List<String>.filterValid(): List<String>  
  
@JvmName("filterValidInt")  
fun List<Int>.filterValid(): List<Int>
```

在 Kotlin 中它们可以用相同的名称 `filterValid` 来访问, 而在 Java 中, 它们分别是 `filterValid` 和 `filterValidInt`。

同样的技巧也适用于属性 `x` 和函数 `getX()` 共存：

```
val x: Int  
    @JvmName("getX_prop")  
    get() = 15  
  
fun getX() = 10
```

生成重载

通常,如果你写一个有默认参数值的 Kotlin 函数,在 Java 中只会有一个所有参数都存在的完整参数签名的方法可见,如果希望向 Java 调用者暴露多个重载,可以使用 `@JvmOverloads` 注解。

该注解也适用于构造函数、静态方法等。它不能用于抽象方法,包括在接口中定义的方法。

```
class Foo @JvmOverloads constructor(x: Int, y: Double = 0.0) {
    @JvmOverloads fun f(a: String, b: Int = 0, c: String = "abc") {
        .....
    }
}
```

对于每一个有默认值的参数,都会生成一个额外的重载,这个重载会把这个参数和它右边的所有参数都移除掉。在上例中,会生成以下代码:

```
// 构造函数:
Foo(int x, double y)
Foo(int x)

// 方法
void f(String a, int b, String c) { }
void f(String a, int b) { }
void f(String a) { }
```

请注意,如[次构造函数](#)中所述,如果一个类的所有构造函数参数都有默认值,那么会为其生成一个公有的无参构造函数。这就算没有 `@JvmOverloads` 注解也有效。

受检异常

如上所述,Kotlin 没有受检异常。所以,通常 Kotlin 函数的 Java 签名不会声明抛出异常。于是如果我们有一个这样的 Kotlin 函数:

```
// example.kt
package demo

fun foo() {
    throw IOException()
}
```

然后我们想要在 Java 中调用它并捕捉这个异常:

```
// Java
try {
    demo.Example.foo();
}
catch (IOException e) { // 错误:foo() 未在 throws 列表中声明 IOException
    // .....
}
```

因为 `foo()` 没有声明 `IOException`,我们从 Java 编译器得到了一个报错消息。为了解决这个问题,要在 Kotlin 中使用 `@Throws` 注解。

```
@Throws(IOException::class)
fun foo() {
    throw IOException()
}
```

空安全性

当从 Java 中调用 Kotlin 函数时,没人阻止我们将 `null` 作为非空参数传递。这就是为什么 Kotlin 给所有期望非空参数的公有函数生成运行时检测。这样我们就在 Java 代码里立即得到 `NullPointerException`。

型变的泛型

当 Kotlin 的类使用了[声明处型变](#),有两种选择可以从 Java 代码中看到它们的用法。让我们假设我们有以下类和两个使用它的函数:

```
class Box<out T>(val value: T)

interface Base
class Derived : Base

fun boxDerived(value: Derived): Box<Derived> = Box(value)
fun unboxBase(box: Box<Base>): Base = box.value
```

一种看似理所当然地将这两函数转换成 Java 代码的方式可能会是：

```
Box<Derived> boxDerived(Derived value) { ..... }
Base unboxBase(Box<Base> box) { ..... }
```

问题是，在 Kotlin 中我们可以这样写 `unboxBase(boxDerived("s"))`，但是在 Java 中是行不通的，因为在 Java 中类 `Box` 在其泛型参数 `T` 上不是 *型变的*，于是 `Box<Derived>` 并不是 `Box<Base>` 的子类。要使其在 Java 中工作，我们按以下这样定义 `unboxBase`：

```
Base unboxBase(Box<? extends Base> box) { ..... }
```

这里我们使用 Java 的 *通配符类型* (`? extends Base`) 来通过使用 *处型变* 来模拟 *声明处型变*，因为在 Java 中只能这样。

当它作为参数出现时，为了让 Kotlin 的 API 在 Java 中工作，对于协变定义的 `Box` 我们生成 `Box<Super>` 作为 `Box<? extends Super>`（或者对于逆变定义的 `Foo` 生成 `Foo<? super Bar>`）。当它是一个返回值时，我们不生成通配符，因为否则 Java 客户端将必须处理它们（并且它违反常用 Java 编码风格）。因此，我们的示例中的对应函数实际上翻译如下：

```
// 作为返回类型——没有通配符
Box<Derived> boxDerived(Derived value) { ..... }

// 作为参数——有通配符
Base unboxBase(Box<? extends Base> box) { ..... }
```

注意：当参数类型是 `final` 时，生成通配符通常没有意义，所以无论在什么地方 `Box<String>` 始终转换为 `Box<String>`。

如果我们在默认不生成通配符的地方需要通配符，我们可以使用 `@JvmWildcard` 注解：

```
fun boxDerived(value: Derived): Box<@JvmWildcard Derived> = Box(value)
// 将被转换成
// Box<? extends Derived> boxDerived(Derived value) { ..... }
```

另一方面，如果我们根本不需要默认的通配符转换，我们可以使用 `@JvmSuppressWildcards`

```
fun unboxBase(box: Box<@JvmSuppressWildcards Base>): Base = box.value
// 会翻译成
// Base unboxBase(Box<Base> box) { ..... }
```

注意：`@JvmSuppressWildcards` 不仅可用于单个类型参数，还可用于整个声明（如函数或类），从而抑制其中的所有通配符。

Nothing 类型翻译

类型 `Nothing` 是特殊的，因为它在 Java 中没有自然的对应。确实，每个 Java 引用类型，包括 `java.lang.Void` 都可以接受 `null` 值，但是 `Nothing` 不行。因此，这种类型不能在 Java 世界中准确表示。这就是为什么在使用 `Nothing` 参数的地方 Kotlin 生成一个原始类型：

```
fun emptyList(): List<Nothing> = listOf()
// 会翻译成
// List emptyList() { ..... }
```

JavaScript

动态类型

⚠ 在面向 JVM 平台的代码中不支持动态类型

作为一种静态类型的语言, Kotlin 仍然需要与无类型或松散类型的环境 (例如 JavaScript 生态系统) 进行互操作。为了方便这些使用场景, 语言中有 `dynamic` 类型可用:

```
val dyn: dynamic = .....
```

`dynamic` 类型基本上关闭了 Kotlin 的类型检查系统:

- 该类型的值可以赋值给任何变量或作为参数传递到任何位置;
- 任何值都可以赋值给 `dynamic` 类型的变量, 或者传递给一个接受 `dynamic` 作为参数的函数;
- `null` - 检查对这些值是禁用的。

`dynamic` 最特别的特性是, 我们可以对 `dynamic` 变量调用**任何**属性或以任意参数调用**任何**函数:

```
dyn.whatever(1, "foo", dyn) // "whatever"在任何地方都没有定义
dyn.whatever(*arrayOf(1, 2, 3))
```

在 JavaScript 平台上, 该代码将按照原样编译: 在生成的 JavaScript 代码中, Kotlin 中的 `dyn.whatever(1)` 变为 `dyn.whatever(1)`。

当在 `dynamic` 类型的值上调用 Kotlin 写的函数时, 请记住由 Kotlin 到 JavaScript 编译器执行的名字修饰。你可能需要使用 [@JsName 注解](#) 为要调用的函数分配明确的名称。

动态调用总是返回 `dynamic` 作为结果, 所以我们可以自由地这样链接调用:

```
dyn.foo().bar.baz()
```

当我们把一个 lambda 表达式传给一个动态调用时, 它的所有参数默认都是 `dynamic` 类型的:

```
dyn.foo {
    x -> x.bar() // x 是 dynamic
}
```

使用 `dynamic` 类型值的表达式会按照原样转换为 JavaScript, 并且不使用 Kotlin 运算符约定。支持以下运算符:

- 二元: `+`、`-`、`*`、`/`、`%`、`>`、`<`、`>=`、`<=`、`==`、`!=`、`===`、`!==`、`&&`、`||`
- 一元
 - 前置: `-`、`+`、`!`
 - 前置及后置: `++`、`--`
- 赋值: `+=`、`-=`、`*=`、`/=`、`%=`
- 索引访问:
 - 读: `d[a]`, 多于一个参数会出错
 - 写: `d[a1] = a2`, `[]` 中有多于一个参数会出错

`in`、`!in` 以及 `..` 操作对于 `dynamic` 类型的值是禁用的。

更多技术说明请参见[规范文档](#)。

Kotlin 中调用 JavaScript

Kotlin 已被设计为能够与 Java 平台轻松互操作。它将 Java 类视为 Kotlin 类,并且 Java 也将 Kotlin 类视为 Java 类。但是,JavaScript 是一种动态类型语言,这意味着它不会在编译期检查类型。你可以通过[动态](#)类型在 Kotlin 中自由地与 JavaScript 交流,但是如果你想要 Kotlin 类型系统的全部威力,你可以为 JavaScript 库创建 Kotlin 头文件。

内联 JavaScript

你可以使用 `js(".....")` 函数将一些 JavaScript 代码嵌入到 Kotlin 代码中。例如:

```
fun jsTypeOf(o: Any): String {  
    return js("typeof o")  
}
```

`js` 的参数必须是字符串常量。因此,以下代码是不正确的:

```
fun jsTypeOf(o: Any): String {  
    return js(getTypeof() + " o") // 此处报错  
}  
fun getTypeof() = "typeof"
```

external 修饰符

要告诉 Kotlin 某个声明是用纯 JavaScript 编写的,你应该用 `external` 修饰符来标记它。当编译器看到这样的声明时,它假定相应类、函数或属性的实现由开发人员提供,因此不会尝试从声明中生成任何 JavaScript 代码。这意味着你应该省略 `external` 声明内容的代码体。例如:

```
external fun alert(message: Any?): Unit  
  
external class Node {  
    val firstChild: Node  
  
    fun append(child: Node): Node  
  
    fun removeChild(child: Node): Node  
  
    // 等等  
}  
  
external val window: Window
```

请注意,嵌套的声明会继承 `external` 修饰符,即在 `Node` 类中,我们在成员函数和属性之前并不放置 `external`。

`external` 修饰符只允许在包级声明中使用。你不能声明一个非 `external` 类的 `external` 成员。

声明类的(静态)成员

在 JavaScript 中,你可以在原型或者类本身上定义成员。即:

```
function MyClass() {  
}  
MyClass.sharedMember = function() { /* 实现 */ };  
MyClass.prototype.ownMember = function() { /* 实现 */ };
```

Kotlin 中没有这样的语法。然而,在 Kotlin 中我们有伴生 (companion) 对象。Kotlin 以特殊的方式处理 `external` 类的伴生对象:替代期待一个对象的是,它假定伴生对象的成员就是该类自身的成员。要描述来自上例中的 `MyClass`,你可以这样写:

```
external class MyClass {  
    companion object {  
        fun sharedMember()  
    }  
  
    fun ownMember()  
}
```


声明可选参数

一个外部函数可以有可选参数。JavaScript 实现实际上如何计算这些参数的默认值, 是 Kotlin 所不知道的, 因此在 Kotlin 中不可能使用通常的语法声明这些参数。你应该使用以下语法:

```
external fun myFunWithOptionalArgs(x: Int,
    y: String = definedExternally,
    z: Long = definedExternally)
```

这意味着你可以使用一个必需参数和两个可选参数来调用 `myFunWithOptionalArgs` (它们的默认值由一些 JavaScript 代码算出)。

扩展 JavaScript 类

你可以轻松扩展 JavaScript 类, 因为它们是 Kotlin 类。只需定义一个 `external` 类并用非 `external` 类扩展它。例如:

```
external open class HTMLElement : Element() {
    /* 成员 */
}

class CustomElement : HTMLElement() {
    fun foo() {
        alert("bar")
    }
}
```

有一些限制:

1. 当一个外部基类的函数被签名重载时, 不能在派生类中覆盖它。
2. 不能覆盖一个使用默认参数的函数。

请注意, 你无法用外部类扩展非外部类。

external 接口

JavaScript 没有接口的概念。当函数期望其参数支持 `foo` 和 `bar` 方法时, 只需传递实际具有这些方法的对象。对于静态类型的 Kotlin, 你可以使用接口来表达这点, 例如:

```
external interface HasFooAndBar {
    fun foo()

    fun bar()
}

external fun myFunction(p: HasFooAndBar)
```

外部接口的另一个使用场景是描述设置对象。例如:

```

external interface JQueryAjaxSettings {
    var async: Boolean

    var cache: Boolean

    var complete: (JQueryXHR, String) -> Unit

    // 等等
}

fun JQueryAjaxSettings(): JQueryAjaxSettings = js("{}")

external class JQuery {
    companion object {
        fun get(settings: JQueryAjaxSettings): JQueryXHR
    }
}

fun sendQuery() {
    JQuery.get(JQueryAjaxSettings()).apply {
        complete = { (xhr, data) ->
            window.alert("Request complete")
        }
    })
}

```

外部接口有一些限制：

1. 它们不能在 `is` 检查的右侧使用。
2. `as` 转换为外部接口总是成功(并在编译时产生警告)。
3. 它们不能作为具体化类型参数传递。
4. 它们不能用在类的字面值表达式(即 `I::class`)中。

JavaScript 中调用 Kotlin

Kotlin 编译器生成正常的 JavaScript 类,可以在 JavaScript 代码中自由地使用的函数和属性。不过,你应该记住一些微妙的事情。

用独立的 JavaScript 隔离声明

为了防止损坏全局对象,Kotlin 创建一个包含当前模块中所有 Kotlin 声明的对象。所以如果你把模块命名为 `myModule`,那么所有的声明都可以通过 `myModule` 对象在 JavaScript 中可用。例如:

```
fun foo() = "Hello"
```

可以在 JavaScript 中这样调用:

```
alert(myModule.foo());
```

这不适用于当你将 Kotlin 模块编译为 JavaScript 模块时(关于这点的详细信息请参见 [JavaScript 模块](#))。在这种情况下,不会有一个包装对象,而是将声明作为相应类型的 JavaScript 模块对外暴露。例如,对于 CommonJS 的场景,你应该写:

```
alert(require('myModule').foo());
```

包结构

Kotlin 将其包结构暴露给 JavaScript,因此除非你在根包中定义声明,否则必须在 JavaScript 中使用完整限定的名称。例如:

```
package my.qualified.packagename

fun foo() = "Hello"
```

可以在 JavaScript 中这样调用:

```
alert(myModule.my.qualified.packagename.foo());
```

@JsName 注解

在某些情况下(例如为了支持重载),Kotlin 编译器会修饰(mangle) JavaScript 代码中生成的函数和属性的名称。要控制生成的名称,可以使用 `@JsName` 注解:

```
// 模块“kjs”
class Person(val name: String) {
    fun hello() {
        println("Hello $name!")
    }

    @JsName("helloWithGreeting")
    fun hello(greeting: String) {
        println("$greeting $name!")
    }
}
```

现在,你可以通过以下方式在 JavaScript 中使用这个类:

```
var person = new kjs.Person("Dmitry"); // 引用到模块“kjs”
person.hello(); // 输出“Hello Dmitry!”
person.helloWithGreeting("Servus"); // 输出“Servus Dmitry!”
```

如果我们没有指定 `@JsName` 注解,相应函数的名称会包含从函数签名计算而来的后缀,例如 `hello_61zpoe$`。

请注意,Kotlin 编译器不会对 `external` 声明应用这种修饰,因此你不必在其上使用 `@JsName`。值得注意的另一个例子是从外部类继承的非外部类。在这种情况下,任何被覆盖的函数也不会被修饰。

@JsName 的参数需要是一个常量字符串面值, 该面值是一个有效的标识符。任何尝试将非标识符字符串传递给 @JsName 时, 编译器都会报错。以下示例会产生编译期错误:

```
@JsName("new C()") // 此处出错
external fun newC()
```

在 JavaScript 中表示 Kotlin 类型

- 除了 kotlin.Long 的 Kotlin 数字类型映射到 JavaScript Number。
- kotlin.Char 映射到 JavaScript Number 来表示字符代码。
- Kotlin 在运行时无法区分数字类型 (kotlin.Long 除外), 即以下代码能够工作:

```
fun f() {
    val x: Int = 23
    val y: Any = x
    println(y as Float)
}
```

- Kotlin 保留了 kotlin.Int、kotlin.Byte、kotlin.Short、kotlin.Char 和 kotlin.Long 的溢出语义。
- JavaScript 中没有 64 位整数, 所以 kotlin.Long 没有映射到任何 JavaScript 对象, 它是由一个 Kotlin 类模拟的。
- kotlin.String 映射到 JavaScript String。
- kotlin.Any 映射到 JavaScript Object (即 new Object()、{} 等)。
- kotlin.Array 映射到 JavaScript Array。
- Kotlin 集合 (即 List、Set、Map 等) 没有映射到任何特定的 JavaScript 类型。
- kotlin.Throwable 映射到 JavaScript Error。
- Kotlin 在 JavaScript 中保留了惰性对象初始化。
- Kotlin 不会在 JavaScript 中实现顶层属性的惰性初始化。

自 1.1.50 版起, 原生数组转换到 JavaScript 时采用 TypedArray:

- kotlin.ByteArray、-.ShortArray、-.IntArray、-.FloatArray 以及 -.DoubleArray 会相应地映射为 JavaScript 中的 Int8Array、Int16Array、Int32Array、Float32Array 以及 Float64Array。
- kotlin.BooleanArray 会映射为 JavaScript 中具有 \$type\$ == "BooleanArray" 属性的 Int8Array
- kotlin.CharArray 会映射为 JavaScript 中具有 \$type\$ == "CharArray" 属性的 UInt16Array
- kotlin.LongArray 会映射为 JavaScript 中具有 \$type\$ == "LongArray" 属性的 kotlin.Long 的数组。

JavaScript 模块

Kotlin 允许你将 Kotlin 项目编译为热门模块系统的 JavaScript 模块。以下是可用选项的列表：

1. 无模块 (Plain)。不为任何模块系统编译。像往常一样，你可以在全局作用域中以其名称访问模块。默认使用此选项。
2. [异步模块定义 \(AMD, Asynchronous Module Definition\)](#)，它尤其为 require.js 库所使用。
3. [CommonJS](#) 约定，广泛用于 node.js/npm (`require` 函数和 `module.exports` 对象)
4. 统一模块定义 (UMD, Unified Module Definitions)，它与 *AMD* 和 *CommonJS* 兼容，并且当在运行时 *AMD* 和 *CommonJS* 都不可用时，作为“plain”使用。

选择目标模块系统

选择目标模块系统的方式取决于你的构建环境：

在 IntelliJ IDEA 中

设置每个模块：打开“File → Project Structure...”，在“Modules”中找到你的模块并选择其下的“Kotlin”facet。在“Module kind”字段中选择合适的模块系统。

为整个项目设置：打开“File → Settings”，选择“Build, Execution, Deployment”→“Compiler”→“Kotlin compiler”。在“Module kind”字段中选择合适的模块系统。

在 Maven 中

要选择通过 Maven 编译时的模块系统，你应该设置 `moduleKind` 配置属性，即你的 `pom.xml` 应该看起来像这样：

```
<plugin>
  <artifactId>kotlin-maven-plugin</artifactId>
  <groupId>org.jetbrains.kotlin</groupId>
  <version>${kotlin.version}</version>
  <executions>
    <execution>
      <id>compile</id>
      <goals>
        <goal>js</goal>
      </goals>
    </execution>
  </executions>
  <!-- 插入这些行 -->
  <configuration>
    <moduleKind>commonjs</moduleKind>
  </configuration>
  <!-- 插入文本结束 -->
</plugin>
```

可用值包括：`plain`、`amd`、`commonjs`、`umd`。

在 Gradle 中

要选择通过 Gradle 编译时的模块系统，你应该设置 `moduleKind` 属性，即

```
compileKotlin2Js.kotlinOptions.moduleKind = "commonjs"
```

可用的值类似于 Maven。

@JsModule 注解

要告诉 Kotlin 一个 `external` 类、包、函数或者属性是一个 JavaScript 模块，你可以使用 `@JsModule` 注解。考虑你有以下 CommonJS 模块叫“hello”：

```
module.exports.sayHello = function(name) { alert("Hello, " + name); }
```

你应该在 Kotlin 中这样声明：

```
@JsModule("hello")
external fun sayHello(name: String)
```

将 @JsModule 应用到包

一些 JavaScript 库导出包 (命名空间) 而不是函数和类。从 JavaScript 角度讲 它是一个具有一些成员的对象, 这些成员是类、函数和属性。将这些包作为 Kotlin 对象导入通常看起来不自然。编译器允许使用以下助记符将导入的 JavaScript 包映射到 Kotlin 包:

```
@file:JsModule("extModule")
package ext.jspackage.name

external fun foo()

external class C
```

其中相应的 JavaScript 模块的声明如下:

```
module.exports = {
  foo: { /* 此处一些代码 */ },
  C: { /* 此处一些代码 */ }
}
```

重要提示: 标有 @file:JsModule 注解的文件无法声明非外部成员。下面的示例会产生编译期错误:

```
@file:JsModule("extModule")
package ext.jspackage.name

external fun foo()

fun bar() = "!" + foo() + "!" // 此处报错
```

导入更深的包层次结构

在前文示例中, JavaScript 模块导出单个包。但是, 一些 JavaScript 库会从模块中导出多个包。Kotlin 也支持这种场景, 尽管你必须为每个导入的包声明一个新的 .kt 文件。

例如, 让我们的示例更复杂一些:

```
module.exports = {
  mylib: {
    pkg1: {
      foo: function() { /* 此处一些代码 */ },
      bar: function() { /* 此处一些代码 */ }
    },
    pkg2: {
      baz: function() { /* 此处一些代码 */ }
    }
  }
}
```

要在 Kotlin 中导入该模块, 你必须编写两个 Kotlin 源文件:

```
@file:JsModule("extModule")
@file:JsQualifier("mylib.pkg1")
package extlib.pkg1

external fun foo()

external fun bar()
```

以及

```

@file:JsModule("extModule")
@file:JsQualifier("mylib.pkg2")
package extlib.pkg2

external fun baz()

```

@JsNonModule 注解

当一个声明具有 `@JsModule`、当你并不把它编译到一个 JavaScript 模块时,你不能在 Kotlin 代码中使用它。通常,开发人员将他们的库既作为 JavaScript 模块也作为可下载的 `.js` 文件分发,你可以将这些文件复制到项目的静态资源,并通过 `<script>` 元素包含。要告诉 Kotlin,可以在非模块环境中使用一个 `@JsModule` 声明,你应该放置 `@JsNonModule` 声明。例如,给定 JavaScript 代码:

```

function topLevelSayHello(name) { alert("Hello, " + name); }
if (module && module.exports) {
    module.exports = topLevelSayHello;
}

```

可以这样描述:

```

@JsModule("hello")
@JsNonModule
@JsName("topLevelSayHello")
external fun sayHello(name: String)

```

备注

Kotlin 以 `kotlin.js` 标准库作为单个文件分发,该文件本身被编译为 UMD 模块,因此你可以使用上述任何模块系统。也可以在 NPM 上使用 [kotlin 包](#)

JavaScript 反射

目前, JavaScript 不支持完整的 Kotlin 反射 API。唯一支持的该 API 部分是 `::class` 语法, 它允许你引用一个实例的类或者与给定类型相对应的类。一个 `::class` 表达式的值是一个只能支持 `simpleName` 和 `isInstance` 成员的精简版 `KClass` 实现。

除此之外, 你可以使用 [KClass.js](#) 访问与 [JsClass](#) 类对应的实例。该 `JsClass` 实例本身就是对构造函数的引用。这可以用于与期望构造函数的引用的 JS 函数进行互操作。

示例:

```
class A
class B
class C

inline fun <reified T> foo() {
    println(T::class.simpleName)
}

val a = A()
println(a::class.simpleName) // 获取一个实例的类;输出“A”
println(B::class.simpleName) // 获取一个类型的类;输出“B”
println(B::class.js.name)    // 输出“B”
foo<C>()                     // 输出“C”
```


JavaScript DCE

自版本 1.1.4 起, Kotlin/JS 包含了一个无用代码消除(DCE, dead code elimination)工具。该工具允许在生成的 JS 中删除未使用的属性、函数和类。出现未使用的声明有这几种可能情况:

- 函数可以内联并且从未直接调用(除少数情况之外,这总会出现)。
- 你所使用的共享库提供了比实际需要更多的功能/函数。例如,标准库(`kotlin.js`)包含用于操作列表、数组、字符序列、DOM 适配器等函数/功能,这些一起提供了大约 1.3 mb 的文件。一个简单的“Hello, world”应用程序只需要控制台程序,整个文件只有几千字节。

无用代码消除通常也称为“tree shaking”。

如何使用

DCE 工具目前对 Gradle 可用。

要激活 DCE 工具,请将以下这行添加到 `build.gradle` 中:

```
apply plugin: 'kotlin-dce-js'
```

请注意,如果你正在使用多项目构建,那么应该将插件应用在作为应用程序入口点的主项目。

默认情况下,可以在路径 `$BUILD_DIR/min/` 中找到生成的一组 JavaScript 文件(你的应用程序与所有依赖关系),其中 `$BUILD_DIR` 是生成 JavaScript 的路径(通常是 `build/classes/main`)。

配置

要在主源集上配置 DCE,可以使用 `runDceKotlinJs` 任务(以及用于其他源集对应的 `runDce<sourceSetName>KotlinJs`)。

有时你直接在 JavaScript 中使用一个 Kotlin 声明,而被 DCE 给去除了。你可能想保留这个声明。为此,你可以在 `build.gradle` 中使用以下语法:

```
runDceKotlinJs.keep "declarationToKeep"[, "declarationToKeep", ...]
```

其中 `declarationToKeep` 具有以下语法:

`moduleName.dot.separated.package.name.declarationName`

例如,考虑一个模块命名为 `kotlin-js-example`,它在 `org.jetbrains.kotlin.examples` 包中包含一个名为 `toKeep` 的函数。使用以下这行:

```
runDceKotlinJs.keep "kotlin-js-example_main.org.jetbrains.kotlin.examples.toKeep"
```

请注意,如果函数具有参数,它的名称会被修饰,因此在 `keep` 指令中应该使用修饰后的名称。

示例

显示如何将 Kotlin 与 DCE 及 webpack 集成并得到一个小捆绑的完整示例,可以在[这里](#)找到。

注意事项

- 对于 1.1.x 版本,DCE 工具是一个 *实验性* 的功能。这并不意味着我们要删除它,或者它不能用于生产。这意味着我们可能更改配置参数的名称、默认设置等等。
- 目前,如果你的项目是共享库,那么不应使用 DCE 工具。它只适用于开发应用程序(可能使用共享库)时。原因是:DCE 不知道库的哪些部分会被用户的应用程序所使用。
- DCE 不会通过删除不必要的空格及缩短标识符来执行代码压缩(丑化)。对于此目的,你应该使用现有的工具,如 UglifyJS (<https://github.com/mishoo/UglifyJS2>) 或者 Google Closure Compiler (<https://developers.google.com/closure/compiler/>)。

工具

编写 Kotlin 代码文档

用来编写 Kotlin 代码文档的语言(相当于 Java 的 JavaDoc)称为 **KDoc**。本质上 KDoc 是将 JavaDoc 的块标签(block tags)语法(扩展为支持 Kotlin 的特定构造)和 Markdown 的内联标记(inline markup)结合在一起。

生成文档

Kotlin 的文档生成工具称为 [Dokka](#)。其使用说明请参见 [Dokka README](#)。

Dokka 有 Gradle、Maven 和 Ant 的插件,因此你可以将文档生成集成到你的构建过程中。

KDoc 语法

像 JavaDoc 一样,KDoc 注释也以 `/**` 开头、以 `*/` 结尾。注释的每一行可以以星号开头,该星号不会当作注释内容的一部分。

按惯例来说,文档文本的第一段(到第一行空白行结束)是该元素的总体描述,接下来的注释是详细描述。

每个块标签都以一个新行开始且以 `@` 字符开头。

以下是使用 KDoc 编写类文档的一个示例:

```
/**
 * 一组*成员*。
 *
 * 这个类没有有用的逻辑; 它只是一个文档示例。
 *
 * @param T 这个组中的成员的类型。
 * @property name 这个组的名称。
 * @constructor 创建一个空组。
 */
class Group<T>(val name: String) {
    /**
     * 将 [member] 添加到这个组。
     * @return 这个组的新大小。
     */
    fun add(member: T): Int { ..... }
}
```

块标签

KDoc 目前支持以下块标签(block tags):

`@param <名称>`

用于函数的值参数或者类、属性或函数的类型参数。为了更好地将参数名称与描述分开,如果你愿意,可以将参数的名称括在方括号中。因此,以下两种语法是等效的:

`@param name 描述。`
`@param[name] 描述。`

`@return`

用于函数的返回值。

`@constructor`

用于类的主构造函数。

@receiver

用于扩展函数的接收者。

@property <名称>

用于类中具有指定名称的属性。这个标签可用于在主构造函数中声明的属性，当然直接在属性定义的前面放置 doc 注释会很别扭。

@throws <类>, @exception <类>

用于方法可能抛出的异常。因为 Kotlin 没有受检异常，所以也没有期望所有可能的异常都写文档，但是当它会给类的用户提供有用的信息时，仍然可以使用这个标签。

@sample <标识符>

将具有指定限定的名称的函数的主体嵌入到当前元素的文档中，以显示如何使用该元素的示例。

@see <标识符>

将到指定类或方法的链接添加到文档的另请参见块。

@author

指定要编写文档的元素的作者。

@since

指定要编写文档的元素引入时的软件版本。

@suppress

从生成的文档中排除元素。可用于不是模块的官方 API 的一部分但还是必须在对外可见的元素。

⚠️ KDoc 不支持 @deprecated 这个标签。作为替代，请使用 @Deprecated 注解。

内联标记

对于内联标记，KDoc 使用常规 [Markdown](#) 语法，扩展了支持用于链接到代码中其他元素的简写语法。

链接到元素

要链接到另一个元素（类、方法、属性或参数），只需将其名称放在方括号中：

为此目的，请使用方法 `[foo]`。

如果要为链接指定自定义标签（label），请使用 Markdown 引用样式语法：

为此目的，请使用 `[这个方法][foo]`。

你还可以在链接中使用限定的名称。请注意，与 JavaDoc 不同，限定的名称总是使用点字符来分隔组件，即使在方法名称之前：

使用 `[kotlin.reflect.KClass.properties]` 来枚举类的属性。

链接中的名称与正写文档的元素内使用该名称使用相同的规则解析。特别是，这意味着如果你已将名称导入当前文件，那么当你在 KDoc 注释中使用它时，不需要再对其进行完整限定。

请注意 KDoc 没有用于解析链接中的重载成员的任何语法。因为 Kotlin 文档生成工具将一个函数的所有重载的文档放在同一页面上，标识一个特定的重载函数并不是链接生效所必需的。

模块和包文档

作为一个整体的模块、以及该模块中的包的文档，由单独的 Markdown 文件提供，并且使用 `-include` 命令行参数或 Ant、Maven 和 Gradle 中的相应插件将该文件的路径传递给 Dokka。

在该文件内部，作为一个整体的模块和分开的软件包的文档由相应的一级标题引入。标题的文本对于模块必须是“Module <模块名>”，对于包必须是“Package <限定的包名>”。

以下是该文件的一个示例内容：

```
# Module kotlin-demo
```

该模块显示 Dokka 语法的用法。

```
# Package org.jetbrains.kotlin.demo
```

包含各种有用的东西。

```
## 二级标题
```

这个标题下的文本也是 `org.jetbrains.kotlin.demo` 文档的一部分。

```
# Package org.jetbrains.kotlin.demo2
```

另一个包中有用的东西。

Kotlin 注解处理

译注:kapt 即 Kotlin annotation processing tool (Kotlin 注解处理工具) 缩写。

在 Kotlin 中通过 *kapt* 编译器插件支持注解处理器 (参见 [JSR 269](#))。

简而言之,你可以在 Kotlin 项目中使用像 [Dagger](#) 或者 [Data Binding](#) 这样的库。

关于如何将 *kapt* 插件应用于 Gradle/Maven 构建中,请阅读下文。

在 Gradle 中使用

应用 `kotlin-kapt` Gradle 插件:

```
apply plugin: 'kotlin-kapt'
```

或者,你可以使用插件 DSL 应用它:

```
plugins {  
    id "org.jetbrains.kotlin.kapt" version "1.2.21"  
}
```

然后在 `dependencies` 块中使用 `kapt` 配置添加相应的依赖项:

```
dependencies {  
    kapt 'groupId:artifactId:版本'  
}
```

如果你以前使用 [Android 支持](#) 作为注解处理器,那么以 `kapt` 取代 `annotationProcessor` 配置的使用。如果你的项目包含 Java 类, `kapt` 也会顾全到它们。

如果为 `androidTest` 或 `test` 源代码使用注解处理器,那么相应的 `kapt` 配置名为 `kaptAndroidTest` 和 `kaptTest`。请注意 `kaptAndroidTest` 和 `kaptTest` 扩展了 `kapt`,所以你可以只提供 `kapt` 依赖而它对生产和测试源代码都可用。

注解处理器参数

使用 `arguments {}` 块将参数传给注解处理器:

```
kapt {  
    arguments {  
        arg("key", "value")  
    }  
}
```

Java 编译器选项

Kapt 使用 Java 编译器来运行注解处理器。以下是将任意选项传给 `javac` 的方式:

```
kapt {  
    javacOptions {  
        // 增加注解处理器的最大错误次数  
        // 默认为 100。  
        option("-Xmaxerrs", 500)  
    }  
}
```

非存在类型校正

一些注解处理器 (如 `AutoFactory`) 依赖于声明签名中的精确类型。默认情况下, Kapt 将每个未知类型 (包括生成的类的类型) 替换为 `NonExistentClass`, 但你可以更改此行为。将额外标志添加到 `build.gradle` 文件以启用在存根 (stub) 中推断出的错误类型:

```
kapt {
    correctErrorTypes = true
}
```

在 Maven 中使用

在 `compile` 之前在 `kotlin-maven-plugin` 中添加 `kapt` 目标的执行：

```
<execution>
  <id>kapt</id>
  <goals>
    <goal>kapt</goal>
  </goals>
  <configuration>
    <sourceDirs>
      <sourceDir>src/main/kotlin</sourceDir>
      <sourceDir>src/main/java</sourceDir>
    </sourceDirs>
    <annotationProcessorPaths>
      <!-- 在此处指定你的注解处理器。 -->
      <annotationProcessorPath>
        <groupId>com.google.dagger</groupId>
        <artifactId>dagger-compiler</artifactId>
        <version>2.9</version>
      </annotationProcessorPath>
    </annotationProcessorPaths>
  </configuration>
</execution>
```

你可以在 [Kotlin 示例版本库](#) 中找到一个显示使用 Kotlin、Maven 和 Dagger 的完整示例项目。

请注意，IntelliJ IDEA 自身的构建系统目前还不支持 `kapt`。当你想要重新运行注解处理时，请从“Maven Projects”工具栏启动构建。

在命令行中使用

Kapt 编译器插件已随 Kotlin 编译器的二进制发行版分发。

可以使用 `kotlinc` 选项 `xplugin` 提供该 JAR 文件的路径来附加该插件：

```
-Xplugin=$KOTLIN_HOME/lib/kotlin-annotation-processing.jar
```

以下是可用选项的列表：

- `sources` (必需)：所生成文件的输出路径。
- `classes` (必需)：所生成类文件与资源的输出路径。
- `stubs` (必需)：存根文件的输出路径。换句话说，一些临时目录。
- `incrementalData`：二进制存根的输出路径。
- `apclasspath` (可重复)：注解处理器 JAR 包路径。如果有的多个 JAR 包就传多个 `apclasspath` 选项。
- `apoptions`：注解处理器选项的 base64 编码列表。详见 [AP/javac options encoding](#)。
- `javacArguments`：传给 javac 的选项的 base64 编码列表。详见 [AP/javac options encoding](#)。
- `processors`：逗号分隔的注解处理器全类名列表。如果指定，`kapt` 就不会尝试在 `apclasspath` 中查找注解处理器。
- `verbose`：启用详细输出。
- `aptMode` (必需)
 - `stubs` —— 只生成注解处理所需的存根；
 - `apt` —— 只运行注解处理；
 - `stubsAndApt` —— 生成存根并运行注解处理。
- `correctErrorTypes`：参见[下文](#)。默认未启用。

插件选项格式为: `-P plugin:<plugin id>:<key>=<value>`。选项可以重复。

一个示例:

```
-P plugin:org.jetbrains.kotlin.kapt3:sources=build/kapt/sources
-P plugin:org.jetbrains.kotlin.kapt3:classes=build/kapt/classes
-P plugin:org.jetbrains.kotlin.kapt3:stubs=build/kapt/stubs

-P plugin:org.jetbrains.kotlin.kapt3:apclasspath=lib/ap.jar
-P plugin:org.jetbrains.kotlin.kapt3:apclasspath=lib/anotherAp.jar

-P plugin:org.jetbrains.kotlin.kapt3:correctErrorTypes=true
```

生成 Kotlin 代码

Kapt 可生成 Kotlin 代码。是将生成的 Kotlin 源文件写入 `processingEnv.options["kapt.kotlin.generated"]` 所指定的目录,这些文件会与主源代码一起编译。

可以在 [kotlin-examples](#) Github 版本库中找到完整的示例。

请注意,对于所生成 Kotlin 文件,Kapt 不支持多轮处理。

AP/javac 选项编码

`apoptions` 与 `javacArguments` 命令行选项接受选项编码映射。这是自己编码选项的方式:

```
fun encodeList(options: Map<String, String>): String {
    val os = ByteArrayOutputStream()
    val oos = ObjectOutputStream(os)

    oos.writeInt(options.size)
    for ((key, value) in options.entries) {
        oos.writeUTF(key)
        oos.writeUTF(value)
    }

    oos.flush()
    return Base64.getEncoder().encodeToString(os.toByteArray())
}
```

使用 Gradle

为了用 Gradle 构建 Kotlin, 你应该[设置好 *kotlin-gradle* 插件](#), 将其应用到你的项目中, 并且[添加 *kotlin-stdlib* 依赖](#)。这些操作也可以在 IntelliJ IDEA 中通过调用 Project action 中的 Tools | Kotlin | Configure Kotlin 自动执行。

插件和版本

使用 `kotlin-gradle-plugin` 编译 Kotlin 源代码和模块。

要使用的 Kotlin 版本通常定义为 `kotlin_version` 属性:

```
buildscript {
    ext.kotlin_version = '1.2.21'

    repositories {
        mavenCentral()
    }

    dependencies {
        classpath "org.jetbrains.kotlin:kotlin-gradle-plugin:$kotlin_version"
    }
}
```

当通过 [Gradle 插件 DSL](#) 使用 Kotlin Gradle 插件 1.1.1 及以上版本时, 这不是必需的。

针对 JVM

针对 JVM, 需要应用 Kotlin 插件:

```
apply plugin: "kotlin"
```

或者, 从 Kotlin 1.1.1 起, 可以使用 [Gradle 插件 DSL](#) 来应用该插件:

```
plugins {
    id "org.jetbrains.kotlin.jvm" version "1.2.21"
}
```

在这个块中的 `version` 必须是字面值, 并且不能从其他构建脚本中应用。

Kotlin 源代码可以与同一个文件夹或不同文件夹中的 Java 源代码混用。默认约定是使用不同的文件夹:

```
project
- src
  - main (root)
    - kotlin
    - java
```

如果不使用默认约定, 那么应该更新相应的 `sourceSets` 属性:

```
sourceSets {
    main.kotlin.srcDirs += 'src/main/myKotlin'
    main.java.srcDirs += 'src/main/myJava'
}
```

针对 JavaScript

当针对 JavaScript 时, 须应用不同的插件:

```
apply plugin: "kotlin2js"
```

这个插件只适用于 Kotlin 文件, 因此建议将 Kotlin 和 Java 文件分开 (如果是同一项目包含 Java 文件的情况)。与针对 JVM 一样, 如果不使用默认约定, 我们需要使用 `sourceSets` 来指定源代码文件夹:


```
sourceSets {
    main.kotlin.srcDirs += 'src/main/myKotlin'
}
```

除了输出的 JavaScript 文件,该插件默认会创建一个带二进制描述符的额外 JS 文件。如果你是构建其他 Kotlin 模块可以依赖的可重用库,那么该文件是必需的,并且应该与转换结果一起分发。其生成由 `kotlinOptions.metaInfo` 选项控制:

```
compileKotlin2Js {
    kotlinOptions.metaInfo = true
}
```

针对 Android

Android 的 Gradle 模型与普通 Gradle 有点不同,所以如果我们要构建一个用 Kotlin 编写的 Android 项目,我们需要用 *kotlin-android* 插件取代 *kotlin* 插件:

```
buildscript {
    ext.kotlin_version = '1.2.21'

    .....

    dependencies {
        classpath "org.jetbrains.kotlin:kotlin-gradle-plugin:$kotlin_version"
    }
}
apply plugin: 'com.android.application'
apply plugin: 'kotlin-android'
```

不要忘记配置[标准库依赖关系](#)。

Android Studio

如果使用 Android Studio,那么需要在 android 下添加以下内容:

```
android {
    .....

    sourceSets {
        main.java.srcDirs += 'src/main/kotlin'
    }
}
```

这让 Android Studio 知道该 kotlin 目录是源代码根目录,所以当项目模型加载到 IDE 中时,它会被正确识别。或者,你可以将 Kotlin 类放在 Java 源代码目录中,该目录通常位于 `src/main/java`。

配置依赖

除了上面显示的 `kotlin-gradle-plugin` 依赖之外,还需要添加 Kotlin 标准库的依赖:

```
repositories {
    mavenCentral()
}

dependencies {
    compile "org.jetbrains.kotlin:kotlin-stdlib"
}
```

如果针对 JavaScript,请使用 `compile "org.jetbrains.kotlin:kotlin-stdlib-js"` 替代之。

如果是针对 JDK 7 或 JDK 8,那么可以使用扩展版本的 Kotlin 标准库,其中包含为新版 JDK 增加的额外的扩展函数。使用以下依赖之一来取代 `kotlin-stdlib`:

```
compile "org.jetbrains.kotlin:kotlin-stdlib-jdk7"
compile "org.jetbrains.kotlin:kotlin-stdlib-jdk8"
```

在 Kotlin 1.1.x 中,请使用 `kotlin-stdlib-jre7` 与 `kotlin-stdlib-jre8`。

如果你的项目中使用 [Kotlin 反射](#) 或者测试设施,你也需要添加相应的依赖:

```
compile "org.jetbrains.kotlin:kotlin-reflect"
testCompile "org.jetbrains.kotlin:kotlin-test"
testCompile "org.jetbrains.kotlin:kotlin-test-junit"
```

从 Kotlin 1.1.2 起,使用 `org.jetbrains.kotlin` group 的依赖项默认使用从已应用的插件获得的版本来解析。你可以用完整的依赖关系符号 (如 `compile "org.jetbrains.kotlin:kotlin-stdlib:$kotlin_version"`) 手动提供其版本。

注解处理

请参见 [Kotlin 注解处理工具 \(kapt\)](#) 的描述。

增量编译

Kotlin 支持 Gradle 中可选的增量编译。增量编译跟踪构建之间源文件的改动,因此只有受这些改动影响的文件才会被编译。

从 Kotlin 1.1.1 起,默认启用增量编译。

有几种方法来覆盖默认设置:

1. 将 `kotlin.incremental=true` 或者 `kotlin.incremental=false` 行添加到一个 `gradle.properties` 或者一个 `local.properties` 文件中;
2. 将 `-Pkotlin.incremental=true` 或 `-Pkotlin.incremental=false` 添加到 `gradle` 命令行参数。请注意,这样用法中,该参数必须添加到后续每个子构建,并且任何具有禁用增量编译的构建将使增量缓存失效。

启用增量编译时,应该会在构建日志中看到以下警告消息:

Using kotlin incremental compilation

请注意,第一次构建不会是增量的。

协程支持

[协程](#) 支持是 Kotlin 1.2 中的一个实验性的功能,所以当你在项目中使用协程时,Kotlin 编译器会报告一个警告。如果要关闭该警告,可以将以下块添加到你的 `build.gradle` 文件中:

```
kotlin {
    experimental {
        coroutines 'enable'
    }
}
```

模块名称

构建生成的 Kotlin 模块会按照该项目的 `archivesBaseName` 属性命名。如果一个项目具有宽泛的名称如 `lib` 或者 `jvm`——这在子项目中很常见,与该模块相关的 Kotlin 输出文件 (`*.kotlin_module`) 可能会与来自第三方的同名模块发生冲突。当项目打包成单一归档 (例如 APK) 时这会出问题。

为了避免这种情况,请考虑手动设置唯一的 `archivesBaseName` :

```
archivesBaseName = 'myExampleProject_lib'
```

Gradle 构建缓存支持 (自 1.2.20 起)

Kotlin 插件支持 [Gradle 构建缓存](#) (需要 Gradle 4.3 及以上版本;低版本则禁用缓存)。

由于注解处理器运行的任意代码可能不一定会将任务输入转换为输出、可能访问与修改 Gradle 未跟踪的文件等,因此默认不缓存 `kapt` 注解处理任务。要启用 `kapt` 缓存,请将以下列几行添加到构建脚本中:

```
kapt {
    useBuildCache = true
}
```

要禁用所有 Kotlin 任务的缓存, 请将系统属性标志 `kotlin.caching.enabled` 设置为 `false` (运行构建带上参数 `-Dkotlin.caching.enabled=false`)。

编译器选项

要指定附加的编译选项, 请使用 Kotlin 编译任务的 `kotlinOptions` 属性。

当针对 JVM 时, 对于生产代码这些任务称为 `compileKotlin` 而对于测试代码称为 `compileTestKotlin`。对于自定义源文件集 (source set) 这些任务称呼取决于 `compile<Name>Kotlin` 模式。

Android 项目中的任务名称包含 [构建变体](#) 名称, 并遵循 `compile<BuildVariant>Kotlin` 的模式, 例如 `compileDebugKotlin`、`compileReleaseUnitTestKotlin`。

当针对 JavaScript 时, 这些任务分别称为 `compileKotlin2Js` 与 `compileTestKotlin2Js`, 以及对于自定义源文件集称为 `compile<Name>Kotlin2Js`。

要配置单个任务, 请使用其名称。示例:

```
compileKotlin {
    kotlinOptions.suppressWarnings = true
}

compileKotlin {
    kotlinOptions {
        suppressWarnings = true
    }
}
```

也可以在项目中配置所有 Kotlin 编译任务:

```
tasks.withType(org.jetbrains.kotlin.gradle.tasks.KotlinCompile).all {
    kotlinOptions {
        // .....
    }
}
```

对于 Gradle 任务的完整选项列表如下:

JVM、JS 与 JS DCE 的公共属性

名称	描述	可能的值	默认值
<code>allWarningsAsErrors</code>	任何警告都报告为错误		<code>false</code>
<code>suppressWarnings</code>	不生成警告		<code>false</code>
<code>verbose</code>	启用详细日志输出		<code>false</code>
<code>freeCompilerArgs</code>	附加编译器参数的列表		<code>[]</code>

JVM 与 JS 的公共属性

Name	Description	Possible values	Default value
<code>apiVersion</code>	只允许使用来自捆绑库的指定版本中的声明	<code>"1.0", "1.1", "1.2", "1.3 (EXPERIMENTAL)"</code>	
<code>languageVersion</code>	提供与指定语言版本源代码兼容性	<code>"1.0", "1.1", "1.2", "1.3 (EXPERIMENTAL)"</code>	

JVM 特有的属性

名称	描述	可能的值	默认值
<code>javaParameters</code>	为方法参数生成 Java 1.8 反射的元数据		<code>false</code>

名称	描述	可能的值	默认值
Home	包含到 classpath 中的 JDK 主目录路径, 如果与默认 JAVA_HOME 不同的话	"1.6"、"1.8"	"1.6"
jvmTarget	生成的 JVM 字节码的目标版本 (1.6 或 1.8), 默认为 1.6		
noJdk	不要在 classpath 中包含 Java 运行时		false
noReflect	不要在 classpath 中包含 Kotlin 反射实现		true
noStdlib	不要在 classpath 中包含 Kotlin 运行时		true

JS 特有的属性

名称	描述	可能的值	默认值
friendModulesDisabled	禁用内部声明导出		false
main	是否要调用 main 函数	"call"、"noCall"	"call"
metaInfo	使用元数据生成 .meta.js 与 .kjsm 文件。用于创建库		true
moduleKind	编译器生成的模块类型	"plain"、"amd"、"commonjs"、"umd"	"plain"
noStdlib	不使用捆绑的 Kotlin stdlib		true
outputFile	输出文件路径		
sourceMap	生成源代码映射 (source map)		false
sourceMapEmbedSources	将源代码嵌入到源代码映射中	"never"、"always"、"inlining"	
sourceMapPrefix	源代码映射中路径的前缀		
target	生成指定 ECMA 版本的 JS 文件	"v5"	"v5"
typedArrays	将原生数组转换为 JS 带类型数组		true

生成文档

要生成 Kotlin 项目的文档, 请使用 [Dokka](#); 相关配置说明请参见 [Dokka README](#)。Dokka 支持混合语言项目, 并且可以生成多种格式的输出, 包括标准 JavaDoc。

OSGi

关于 OSGi 支持请参见 [Kotlin OSGi 页](#)。

示例

以下示例显示了配置 Gradle 插件的不同可能性:

- [Kotlin](#)
- [混用 Java 与 Kotlin](#)
- [Android](#)
- [JavaScript](#)

使用 Maven

插件与版本

*kotlin-maven-plugin*用于编译 Kotlin 源代码与模块,目前只支持 Maven V3。

通过 *kotlin.version* 属性定义要使用的 Kotlin 版本:

```
<properties>
  <kotlin.version>1.2.21</kotlin.version>
</properties>
```

依赖

Kotlin 有一个广泛的标准库可用于应用程序。在 pom 文件中配置以下依赖关系:

```
<dependencies>
  <dependency>
    <groupId>org.jetbrains.kotlin</groupId>
    <artifactId>kotlin-stdlib</artifactId>
    <version>${kotlin.version}</version>
  </dependency>
</dependencies>
```

如果你是针对 JDK 7 或 JDK 8,那么可以使用扩展版本的 Kotlin 标准库,其中包含为新版 JDK 所增 API 而加的额外的扩展函数。使用 *kotlin-stdlib-jdk7* 或 *kotlin-stdlib-jdk8* 取代 *kotlin-stdlib*,这取决于你的 JDK 版本(对于 Kotlin 1.1.x 用 *kotlin-stdlib-jre7* 与 *kotlin-stdlib-jre8*)。

如果你的项目使用 [Kotlin 反射](#) 或者测试设施,那么你还需要添加相应的依赖项。其构件 ID 对于反射库是 *kotlin-reflect*,对于测试库是 *kotlin-test* 与 *kotlin-test-junit*。

编译只有 Kotlin 的源代码

要编译源代码,请在 *<build>* 标签中指定源代码目录:

```
<build>
  <sourceDirectory>${project.basedir}/src/main/kotlin</sourceDirectory>
  <testSourceDirectory>${project.basedir}/src/test/kotlin</testSourceDirectory>
</build>
```

需要引用 Kotlin Maven 插件来编译源代码:

```
<build>
  <plugins>
    <plugin>
      <artifactId>kotlin-maven-plugin</artifactId>
      <groupId>org.jetbrains.kotlin</groupId>
      <version>${kotlin.version}</version>

      <executions>
        <execution>
          <id>compile</id>
          <goals> <goal>compile</goal> </goals>
        </execution>

        <execution>
          <id>test-compile</id>
          <goals> <goal>test-compile</goal> </goals>
        </execution>
      </executions>
    </plugin>
  </plugins>
</build>
```

同时编译 Kotlin 与 Java 源代码

要编译混合代码应用程序,必须在 Java 编译器之前调用 Kotlin 编译器。按照 maven 的方式,这意味着应该使用以下方法在 maven-compiler-plugin 之前运行 kotlin-maven-plugin,确保 pom.xml 文件中的 kotlin 插件位于 maven-compiler-plugin 上面:

```
<build>
  <plugins>
    <plugin>
      <artifactId>kotlin-maven-plugin</artifactId>
      <groupId>org.jetbrains.kotlin</groupId>
      <version>${kotlin.version}</version>
      <executions>
        <execution>
          <id>compile</id>
          <goals> <goal>compile</goal> </goals>
          <configuration>
            <sourceDirs>
              <sourceDir>${project.basedir}/src/main/kotlin</sourceDir>
              <sourceDir>${project.basedir}/src/main/java</sourceDir>
            </sourceDirs>
          </configuration>
        </execution>
        <execution>
          <id>test-compile</id>
          <goals> <goal>test-compile</goal> </goals>
          <configuration>
            <sourceDirs>
              <sourceDir>${project.basedir}/src/test/kotlin</sourceDir>
              <sourceDir>${project.basedir}/src/test/java</sourceDir>
            </sourceDirs>
          </configuration>
        </execution>
      </executions>
    </plugin>
    <plugin>
      <groupId>org.apache.maven.plugins</groupId>
      <artifactId>maven-compiler-plugin</artifactId>
      <version>3.5.1</version>
      <executions>
        <!-- 替换会被 maven 特别处理的 default-compile -->
        <execution>
          <id>default-compile</id>
          <phase>none</phase>
        </execution>
        <!-- 替换会被 maven 特别处理的 default-testCompile -->
        <execution>
          <id>default-testCompile</id>
          <phase>none</phase>
        </execution>
        <execution>
          <id>java-compile</id>
          <phase>compile</phase>
          <goals> <goal>compile</goal> </goals>
        </execution>
        <execution>
          <id>java-test-compile</id>
          <phase>test-compile</phase>
          <goals> <goal>testCompile</goal> </goals>
        </execution>
      </executions>
    </plugin>
  </plugins>
</build>
```

增量编译

为了使构建更快,可以为 Maven 启用增量编译(从 Kotlin 1.1.2 起支持)。为了做到这一点,需要定义 `kotlin.compiler.incremental` 属性:

```
<properties>
  <kotlin.compiler.incremental>true</kotlin.compiler.incremental>
</properties>
```

或者,使用 `-Dkotlin.compiler.incremental=true` 选项运行构建。

注解处理

请参见 [Kotlin 注解处理工具](#) (kapt) 的描述。

协程支持

在 Kotlin 1.2 中[协程](#)支持是一项实验性的功能,因此当你在项目中使用协程时 Kotlin 编译器会报警告。可以将以下代码块添加到 `pom.xml` 文件中来关闭这一警告:

```
<configuration>
  <experimentalCoroutines>enable</experimentalCoroutines>
</configuration>
```

Jar 文件

要创建一个仅包含模块代码的小型 Jar 文件,请在 Maven `pom.xml` 文件中的 `build->plugins` 下面包含以下内容,其中 `main.class` 定义为一个属性,并指向主 Kotlin 或 Java 类:

```
<plugin>
  <groupId>org.apache.maven.plugins</groupId>
  <artifactId>maven-jar-plugin</artifactId>
  <version>2.6</version>
  <configuration>
    <archive>
      <manifest>
        <addClasspath>true</addClasspath>
        <mainClass>${main.class}</mainClass>
      </manifest>
    </archive>
  </configuration>
</plugin>
```

独立的 Jar 文件

要创建一个独立的 (self-contained) Jar 文件,包含模块中的代码及其依赖项,请在 Maven `pom.xml` 文件中的 `build->plugins` 下面包含以下内容其中 `main.class` 定义为一个属性,并指向主 Kotlin 或 Java 类:

```

<plugin>
  <groupId>org.apache.maven.plugins</groupId>
  <artifactId>maven-assembly-plugin</artifactId>
  <version>2.6</version>
  <executions>
    <execution>
      <id>make-assembly</id>
      <phase>package</phase>
      <goals> <goal>single</goal> </goals>
      <configuration>
        <archive>
          <manifest>
            <mainClass>${main.class}</mainClass>
          </manifest>
        </archive>
        <descriptorRefs>
          <descriptorRef>jar-with-dependencies</descriptorRef>
        </descriptorRefs>
      </configuration>
    </execution>
  </executions>
</plugin>

```

这个独立的 jar 文件可以直接传给 JRE 来运行应用程序：

```
java -jar target/mymodule-0.0.1-SNAPSHOT-jar-with-dependencies.jar
```

针对 JavaScript

为了编译 JavaScript 代码，需要使用 `js` 和 `test-js` 目标来执行 `compile`：

```

<plugin>
  <groupId>org.jetbrains.kotlin</groupId>
  <artifactId>kotlin-maven-plugin</artifactId>
  <version>${kotlin.version}</version>
  <executions>
    <execution>
      <id>compile</id>
      <phase>compile</phase>
      <goals>
        <goal>js</goal>
      </goals>
    </execution>
    <execution>
      <id>test-compile</id>
      <phase>test-compile</phase>
      <goals>
        <goal>test-js</goal>
      </goals>
    </execution>
  </executions>
</plugin>

```

你还需要更改标准库依赖：

```

<groupId>org.jetbrains.kotlin</groupId>
<artifactId>kotlin-stdlib-js</artifactId>
<version>${kotlin.version}</version>

```

对于单元测试支持，你还需要添加对 `kotlin-test-js` 构件的依赖。

更多信息请参阅[以 Maven 入门使用 Kotlin 与 JavaScript 教程](#)。

指定编译器选项

可以将额外的编译器选项与参数指定为 Maven 插件节点的 `<configuration>` 元素下的标签：

```
<plugin>
  <artifactId>kotlin-maven-plugin</artifactId>
  <groupId>org.jetbrains.kotlin</groupId>
  <version>${kotlin.version}</version>
  <executions>.....</executions>
  <configuration>
    <nowarn>true</nowarn>  <!-- 禁用警告 -->
    <args>
      <arg>-Xjsr305=strict</arg> <!-- 对 JSR-305 注解启用严格模式 -->
      ...
    </args>
  </configuration>
</plugin>
```

许多选项还可以通过属性来配置：

```
<project .....>
  <properties>
    <kotlin.compiler.languageVersion>1.0</kotlin.compiler.languageVersion>
  </properties>
</project>
```

支持以下属性：

JVM 和 JS 的公共属性

名称	属性名	描述	可能的值	默认值
nowarn		不生成警告	true、false	false
languageVersion	kotlin.compiler.languageVersion	提供与指定语言版本源代码兼容性	"1.0"、"1.1"	"1.1"
apiVersion	kotlin.compiler.apiVersion	只允许使用来自捆绑库的指定版本中的声明	"1.0"、"1.1"	"1.1"
sourceDirs		包含要编译源文件的目录		该项目源代码根目录
compilerPlugins		启用 编译器插件		[]
pluginOptions		编译器插件的选项		[]
args		额外的编译器参数		[]

JVM 特有的属性

名称	属性名	描述	可能的值	默认值
jvmTarget	kotlin.compiler.jvmTarget	生成的 JVM 字节码的目标版本		"1.6"、 "1.8"
jdkHome	kotlin.compiler.jdkHome	要包含到 classpath 中的 JDK 主目录路径, 如果与默认 JAVA_HOME 不同的话		

JS 特有的属性

名称	属性名	描述	可能的值	默认值
outputFile		输出文件路径		
metaInfo		使用元数据生成 .meta.js 与 .kjsm 文件。用于创建库	true、false	true
sourceMap		生成源代码映射 (source map)	true、false	false
sourceMapEmbedSources		将源代码嵌入到源代码映射中	"never"、"always"、"inlining"	"inlining"
sourceMapPrefix		源代码映射中路径的前缀		
moduleKind		编译器生成的模块类型	"plain"、"amd"、"commonjs"、 "umd"	"plain"

生成文档

标准的 JavaDoc 生成插件 (`maven-javadoc-plugin`) 不支持 Kotlin 代码。要生成 Kotlin 项目的文档, 请使用 [Dokka](#); 相关配置说明请参见 [Dokka README](#)。Dokka 支持混合语言项目, 并且可以生成多种格式的输出, 包括标准 JavaDoc。

OSGi

对于 OSGi 支持, 请参见 [Kotlin OSGi 页](#)。

示例

一个示例 Maven 项目可以[从 Github 版本库直接下载](#)

使用 Ant

获取 Ant 任务

Kotlin 为 Ant 提供了三个任务：

- `kotlinc`: 针对 JVM 的 Kotlin 编译器；
- `kotlin2js`: 针对 JavaScript 的 Kotlin 编译器；
- `withKotlin`: 使用标准 `javac` Ant 任务时编译 Kotlin 文件的任务。

这仨任务在 `kotlin-ant.jar` 库中定义, 该库位于 [Kotlin 编译器](#) 的 `lib` 文件夹中 需要 Ant 1.8.2+ 版本。

针对 JVM 只用 Kotlin 源代码

当项目由 Kotlin 专用源代码组成时, 编译项目的最简单方法是使用 `kotlinc` 任务：

```
<project name="Ant Task Test" default="build">
  <typedef resource="org/jetbrains/kotlin/ant/antlib.xml" classpath="${kotlin.lib}/kotlin-ant.jar"/>

  <target name="build">
    <kotlinc src="hello.kt" output="hello.jar"/>
  </target>
</project>
```

其中 `${kotlin.lib}` 指向解压缩 Kotlin 独立编译器所在文件夹。

针对 JVM 只用 Kotlin 源代码且多根

如果项目由多个源代码根组成, 那么使用 `src` 作为元素来定义路径：

```
<project name="Ant Task Test" default="build">
  <typedef resource="org/jetbrains/kotlin/ant/antlib.xml" classpath="${kotlin.lib}/kotlin-ant.jar"/>

  <target name="build">
    <kotlinc output="hello.jar">
      <src path="root1"/>
      <src path="root2"/>
    </kotlinc>
  </target>
</project>
```

针对 JVM 使用 Kotlin 和 Java 源代码

如果项目由 Kotlin 和 Java 源代码组成, 虽然可以使用 `kotlinc` 来避免任务参数的重复, 但是建议使用 `withKotlin` 任务：

```
<project name="Ant Task Test" default="build">
  <typedef resource="org/jetbrains/kotlin/ant/antlib.xml" classpath="${kotlin.lib}/kotlin-ant.jar"/>

  <target name="build">
    <delete dir="classes" failonerror="false"/>
    <mkdir dir="classes"/>
    <javac destdir="classes" includeAntRuntime="false" srcdir="src">
      <withKotlin/>
    </javac>
    <jar destfile="hello.jar">
      <fileset dir="classes"/>
    </jar>
  </target>
</project>
```

要为 `<withKotlin>` 指定额外的命令行参数, 可以使用嵌套的 `<compilerArg>` 参数。当运行 `kotlinc -help` 时, 会显示可以使用的参数的完整列表。还可以将正在编译的模块的名称指定为 `moduleName` 属性：

```
<withKotlin moduleName="myModule">
  <compilerarg value="-no-stdlib"/>
</withKotlin>
```

针对 JavaScript 用单个源文件夹

```
<project name="Ant Task Test" default="build">
  <typedef resource="org/jetbrains/kotlin/ant/antlib.xml" classpath="${kotlin.lib}/kotlin-ant.jar"/>

  <target name="build">
    <kotlin2js src="root1" output="out.js"/>
  </target>
</project>
```

针对 JavaScript 用 Prefix、PostFix 以及 sourcemap 选项

```
<project name="Ant Task Test" default="build">
  <taskdef resource="org/jetbrains/kotlin/ant/antlib.xml" classpath="${kotlin.lib}/kotlin-ant.jar"/>

  <target name="build">
    <kotlin2js src="root1" output="out.js" outputPrefix="prefix" outputPostfix="postfix"
sourcemap="true"/>
  </target>
</project>
```

针对 JavaScript 用单个源文件夹以及 metaInfo 选项

如果要將翻译结果作为 Kotlin/JavaScript 库分发,那么 `metaInfo` 选项会很有用。如果 `metaInfo` 设置为 `true`,则在编译期间将创建具有二进制元数据的额外的 JS 文件。该文件应该与翻译结果一起分发:

```
<project name="Ant Task Test" default="build">
  <typedef resource="org/jetbrains/kotlin/ant/antlib.xml" classpath="${kotlin.lib}/kotlin-ant.jar"/>

  <target name="build">
    <!-- 会创建 out.meta.js,其中包含二进制元数据 -->
    <kotlin2js src="root1" output="out.js" metaInfo="true"/>
  </target>
</project>
```

参考

元素和属性的完整列表如下:

kotlinc 和 kotlin2js 的公共属性

名称	描述	必需	默认值
src	要编译的 Kotlin 源文件或目录	是	
nowarn	禁止所有编译警告	否	false
noStdlib	不要将 Kotlin 标准库包含进 classpath	否	false
failOnError	在编译期间检测到错误时,会导致构建失败	否	true

kotlinc 属性

名称	描述	必需	默认值
output	目标目录或 .jar 文件名	是	
classpath	编译类路径	否	
classpathref	编译类路径引用	否	
includeRuntime	Kotlin 运行时库是否包含在 jar 中,如果 output 是 .jar 文件的话	否	true
moduleName	编译的模块的名称	否	目标(如果指定的话)或项目的名称

kotlin2js 属性

名称	描述	必需
output	目标文件	是
libraries	Kotlin 库的路径	否
outputPrefix	生成的 JavaScript 文件所用前缀	否
outputSuffix	生成的 JavaScript 文件所用后缀	否
sourcemap	是否要生成 sourcemap 文件	否
metaInfo	是否要生成具有二进制描述符的元数据文件	否
main	编译器是否生成调用 main 函数的代码	否

Kotlin 与 OSGi

要启用 Kotlin OSGi 支持,你需要引入 `kotlin-osgi-bundle` 而不是常规的 Kotlin 库。建议删除 `kotlin-runtime`、`kotlin-stdlib` 和 `kotlin-reflect` 依赖,因为 `kotlin-osgi-bundle` 已经包含了所有这些。当引入外部 Kotlin 库时你也应该注意。大多数常规 Kotlin 依赖不是 OSGi-就绪的,所以你不应该使用它们,且应该从你的项目中删除它们。

Maven

将 Kotlin OSGi 包引入到 Maven 项目中:

```
<dependencies>
  <dependency>
    <groupId>org.jetbrains.kotlin</groupId>
    <artifactId>kotlin-osgi-bundle</artifactId>
    <version>${kotlin.version}</version>
  </dependency>
</dependencies>
```

从外部库中排除标准库(注意“星排除”只在 Maven 3 中有效):

```
<dependency>
  <groupId>some.group.id</groupId>
  <artifactId>some.library</artifactId>
  <version>some.library.version</version>

  <exclusions>
    <exclusion>
      <groupId>org.jetbrains.kotlin</groupId>
      <artifactId>*</artifactId>
    </exclusion>
  </exclusions>
</dependency>
```

Gradle

将 `kotlin-osgi-bundle` 引入到 gradle 项目中:

```
compile "org.jetbrains.kotlin:kotlin-osgi-bundle:$kotlinVersion"
```

要排除作为传递依赖的默认 Kotlin 库,你可以使用以下方法:

```
dependencies {
  compile (
    [group: 'some.group.id', name: 'some.library', version: 'someversion'],
    ..... ) {
    exclude group: 'org.jetbrains.kotlin'
  }
}
```

FAQ

为什么不只是添加必需的清单选项到所有 Kotlin 库

尽管它是提供 OSGi 支持的最好的方式,遗憾的是现在做不到,是因为不能轻易消除的所谓的“[包拆分](#)”问题并且这么大的变化不可能现在规划。有 `Require-Bundle` 功能,但它也不是最好的选择,不推荐使用。所以决定为 OSGi 做一个单独的构件。

编译器插件

全开放编译器插件

Kotlin 有类及其默认为 `final` 的成员,这使得像 Spring AOP 这样需要类为 `open` 的框架和库用起来很不方便。这个 *all-open* 编译器插件会适配 Kotlin 以满足那些框架的需求,并使用指定的注解标注类而其成员无需显式使用 `open` 关键字打开。

例如,当你使用 Spring 时,你不需要打开所有的类,而只需要使用特定的注解标注,如 `@Configuration` 或 `@Service`。*All-open* 允许指定这些注解。

我们为全开放插件提供 Gradle 与 Maven 支持并有完整的 IDE 集成。

:point_up: 对于 Spring,你可以使用 `kotlin-spring` 编译器插件([见下文](#))。

在 Gradle 中使用

将插件构件添加到 buildscript 依赖中并应用该插件:

```
buildscript {
    dependencies {
        classpath "org.jetbrains.kotlin:kotlin-allopen:$kotlin_version"
    }
}

apply plugin: "kotlin-allopen"
```

另一种方式是使用 `plugins` 块启用之:

```
plugins {
    id "org.jetbrains.kotlin.plugin.allopen" version "1.2.21"
}
```

然后指定会打开类的注解的列表:

```
allOpen {
    annotation("com.my.Annotation")
    // annotations("com.another.Annotation", "com.third.Annotation")
}
```

如果类(或任何其超类)标有 `com.my.Annotation` 注解,类本身及其所有成员会变为开放。

它也适用于元注解:

```
@com.my.Annotation
annotation class MyFrameworkAnnotation

@MyFrameworkAnnotation
class MyClass // 将会全开放
```

`MyFrameworkAnnotation` 已由全开放元注解 `com.my.Annotation` 标注,所以它也成了全开放注解。

在 Maven 中使用

下面是全开放与 Maven 一起使用的用法:

```

<plugin>
  <artifactId>kotlin-maven-plugin</artifactId>
  <groupId>org.jetbrains.kotlin</groupId>
  <version>${kotlin.version}</version>

  <configuration>
    <compilerPlugins>
      <!-- 或者 "spring" 对于 Spring 支持 -->
      <plugin>all-open</plugin>
    </compilerPlugins>

    <pluginOptions>
      <!-- 每个注解都放在其自己的行上 -->
      <option>all-open:annotation=com.my.Annotation</option>
      <option>all-open:annotation=com.their.AnotherAnnotation</option>
    </pluginOptions>
  </configuration>

  <dependencies>
    <dependency>
      <groupId>org.jetbrains.kotlin</groupId>
      <artifactId>kotlin-maven-allopen</artifactId>
      <version>${kotlin.version}</version>
    </dependency>
  </dependencies>
</plugin>

```

关于全开放注解如何工作的详细信息,请参考上面的“在 Gradle 中使用”一节。

Spring 支持

如果使用 Spring,可以启用 *kotlin-spring* 编译器插件而不是手动指定 Spring 注解。*kotlin-spring* 是在全开放之上的一层包装,并且其运转方式也完全相同。

与全开放一样,将该插件添加到 buildscript 依赖中:

```

buildscript {
  dependencies {
    classpath "org.jetbrains.kotlin:kotlin-allopen:$kotlin_version"
  }
}

apply plugin: "kotlin-spring" // 取代 "kotlin-allopen"

```

或者使用 Gradle 插件 DSL:

```

plugins {
  id "org.jetbrains.kotlin.plugin.spring" version "1.2.21"
}

```

在 Maven 中,则启用 `spring` 插件:

```

<compilerPlugins>
  <plugin>spring</plugin>
</compilerPlugins>

```

该插件指定了以下注解: [@Component](#)、[@Async](#)、[@Transactional](#)、[@Cacheable](#) 以及 [@SpringBootTest](#)。由于元注解的支持,标注有 [@Configuration](#)、[@Controller](#)、[@RestController](#)、[@Service](#) 或者 [@Repository](#) 的类会自动打开,因为这些注解标注有元注解 [@Component](#)。

当然,你可以在同一个项目中同时使用 `kotlin-allopen` 与 `kotlin-spring`。

请注意,如果使用 start.spring.io 服务生成的项目模板,那么默认会启用 `kotlin-spring` 插件。

在命令行中使用

全开放编译器插件的 JAR 包已随 Kotlin 编译器的二进制发行版分发。可以使用 `kotlinc` 选项 `xplugin` 提供该 JAR 文件的路径来附加该插件：

```
-Xplugin=$KOTLIN_HOME/lib/allopen-compiler-plugin.jar
```

可以使用 `annotation` 插件选项或者启用“预设”来直接指定全开放注解。现在可用于全开放的唯一预设是 `spring`。

```
# The plugin option format is: "-P plugin:<plugin id>:<key>=<value>".
# Options can be repeated.

-P plugin:org.jetbrains.kotlin.allopen:annotation=com.my.Annotation
-P plugin:org.jetbrains.kotlin.allopen:preset=spring
```

无参编译器插件

无参 (*no-arg*) 编译器插件为具有特定注解的类生成一个额外的零参数构造函数。

这个生成的构造函数是合成的，因此不能从 Java 或 Kotlin 中直接调用，但可以使用反射调用。

这允许 Java Persistence API (JPA) 实例化 `data` 类，虽然它从 Kotlin 或 Java 的角度看没有无参构造函数 (参见[下面](#)的 `kotlin-jpa` 插件的描述)。

在 Gradle 中使用

其用法非常类似于全开放插件。

添加该插件并指定注解的列表，这些注解一定会导致被标注的类生成无参构造函数。

```
buildscript {
    dependencies {
        classpath "org.jetbrains.kotlin:kotlin-noarg:$kotlin_version"
    }
}

apply plugin: "kotlin-noarg"
```

或者使用 Gradle 插件 DSL：

```
plugins {
    id "org.jetbrains.kotlin.plugin.noarg" version "1.2.21"
}
```

然后指定无参注解列表：

```
noArg {
    annotation("com.my.Annotation")
}
```

如果希望该插件在合成的构造函数中运行其初始化逻辑，请启用 `invokeInitializers` 选项。由于在未来会解决的 [KT-18667](#) 及 [KT-18668](#)，自 Kotlin 1.1.3-2 起，它被默认禁用。

```
noArg {
    invokeInitializers = true
}
```

在 Maven 中使用

```

<plugin>
  <artifactId>kotlin-maven-plugin</artifactId>
  <groupId>org.jetbrains.kotlin</groupId>
  <version>${kotlin.version}</version>

  <configuration>
    <compilerPlugins>
      <!-- 或者对于 JPA 支持用 "jpa" -->
      <plugin>no-arg</plugin>
    </compilerPlugins>

    <pluginOptions>
      <option>no-arg:annotation=com.my.Annotation</option>
      <!-- 在合成的构造函数中调用实例初始化器 -->
      <!-- <option>no-arg:invokeInitializers=true</option> -->
    </pluginOptions>
  </configuration>

  <dependencies>
    <dependency>
      <groupId>org.jetbrains.kotlin</groupId>
      <artifactId>kotlin-maven-noarg</artifactId>
      <version>${kotlin.version}</version>
    </dependency>
  </dependencies>
</plugin>

```

JPA 支持

与 *kotlin-spring* 插件类似, *kotlin-jpa* 是在 *no-arg* 之上的一层包装。该插件自动指定了 [@Entity](#)、[@Embeddable](#) 与 [@MappedSuperclass](#) 这几个 无参注解。

这是在 Gradle 中添加该插件的方法：

```

buildscript {
  dependencies {
    classpath "org.jetbrains.kotlin:kotlin-noarg:$kotlin_version"
  }
}

apply plugin: "kotlin-jpa"

```

或者使用 Gradle 插件 DSL：

```

plugins {
  id "org.jetbrains.kotlin.plugin.jpa" version "1.2.21"
}

```

在 Maven 中,则启用 `jpa` 插件：

```

<compilerPlugins>
  <plugin>jpa</plugin>
</compilerPlugins>

```

在命令行中使用

与全开放类似, 将插件 JAR 文件添加到编译器插件类路径并指定注解或预设：

```

-Xplugin=$KOTLIN_HOME/lib/noarg-compiler-plugin.jar
-P plugin:org.jetbrains.kotlin.noarg:annotation=com.my.Annotation
-P plugin:org.jetbrains.kotlin.noarg:preset=jpa

```

常见问题

FAQ

Kotlin 是什么？

Kotlin 是一门针对 JVM、Android、JavaScript 以及原生平台的开源 (OSS) 静态类型编程语言。它是由 [JetBrains](#) 开发的。该项目开始于 2010 年并且很早就已开源。第一个官方 1.0 版发布于 2016 年 2 月。

Kotlin 的当前版本是多少？

目前发布的版本是 1.2.21, 发布于 2018-01-23。

Kotlin 是免费的吗？

是。Kotlin 是免费的, 已经免费并会保持免费。它是遵循 Apache 2.0 许可证开发的, 其源代码可以在 [GitHub](#) 上获得。

Kotlin 是面向对象还是函数式语言？

Kotlin 既具有面向对象又具有函数式结构。你既可以按 OO 风格也可以按 FP 风格使用, 还可以混合使用两种风格。通过对诸如高阶函数、函数类型和 lambda 表达式等功能的一等支持, Kotlin 是一个很好的选择, 如果你正在进行或探索函数式编程的话。

Kotlin 能给我超出 Java 语言的哪些优点？

Kotlin 更简洁。粗略估计显示, 代码行数减少约 40%。它也更安全, 例如对不可空类型的支持使应用程序不易发生 NPE。其他功能包括智能类型转换、高阶函数、扩展函数和带接收者的 lambda 表达式, 提供了编写富于表现力的代码的能力以及易于创建 DSL 的能力。

Kotlin 与 Java 语言兼容吗？

兼容。Kotlin 与 Java 语言可以 100% 互操作, 并且主要强调确保你现有的代码库可以与 Kotlin 正确交互。你可以轻松地在 Java 中调用 Kotlin 代码以及在 Kotlin 中调用 Java 代码。这使得采用 Kotlin 更容易、风险更低。内置于 IDE 的自动化 Java 到 Kotlin 转换器可简化现有代码的迁移。

我可以用 Kotlin 做什么？

Kotlin 可用于任何类型的开发, 无论是服务器端、客户端 Web 还是 Android。随着原生 Kotlin (Kotlin/Native) 目前的进展, 对其他平台 (如嵌入式系统、macOS 和 iOS) 的支持即将就绪。人们将 Kotlin 用于移动端和服务端应用程序、使用 JavaScript 或 JavaFX 的客户端、以及数据科学, 仅举这几例。

我可以用 Kotlin 进行 Android 开发吗？

可以。Kotlin 已作为 Android 平台的一等语言而支持。已经有数百种应用程序在使用 Kotlin 用于 Android 开发, 比如 Basecamp、Pinterest 等等。更多信息请查看 [Android 开发资源](#)。

我可以用 Kotlin 进行服务器端开发吗？

可以。Kotlin 与 JVM 100% 兼容, 因此你可以使用任何现有的框架, 如 Spring Boot、vert.x 或 JSF。另外还有一些 Kotlin 写的特定框架, 例如 [Ktor](#)。更多信息请查看 [服务器端开发资源](#)。

我可以用 Kotlin 进行 web 开发吗？

可以。除了用于后端 Web, 你还可以使用 Kotlin/JS 用于客户端 Web。Kotlin 可以使用 [DefinitelyTyped](#) 中的定义来获取常见 JavaScript 库的静态类型版, 并且它与现有的模块系统 (如 AMD 和 CommonJS) 兼容。更多信息请查看 [客户端开发中的资源](#)。

我可以用 Kotlin 进行桌面开发吗？

可以。你可以使用任何 Java UI 框架如 JavaFx、Swing 或其他框架。另外还有 Kotlin 特定框架, 如 [TornadoFX](#)。

我可以用 Kotlin 进行原生开发吗？

原生 Kotlin (Kotlin/Native) 目前[正在准备中](#)。它将 Kotlin 编译为可以无需 VM 运行的原生代码。有一个技术预览发布版, 但它还不能用于生产, 并且 1.0 我们还没有针对所有平台支持的计划。更多信息请查看 [Kotlin/Native 博文公告](#)。

哪些 IDE 支持 Kotlin?

所有主要的 Java IDE 都支持 Kotlin, 包括 [IntelliJ IDEA](#)、[Android Studio](#)、[Eclipse](#) 和 [NetBeans](#)。另外, 有一个[命令行编译器](#)可用, 为编译和运行应用程序提供了直接的支持。

哪些构建工具支持 Kotlin?

在 JVM 端, 主要构建工具包括 [Gradle](#)、[Maven](#)、[Ant](#) 和 [Kobalt](#)。还有一些可用于构建客户端 JavaScript 的构建工具。

Kotlin 会编译成什么?

当针对 JVM 平台时, Kotlin 生成 Java 兼容的字节码。当针对 JavaScript 时, Kotlin 会转译到 ES5.1, 并生成与包括 AMD 和 CommonJS 在内的模块系统相兼容的代码。当针对原生平台时, Kotlin 会 (通过 LLVM) 生成平台相关的代码。

Kotlin 只针对 Java 6 吗?

不是。Kotlin 可以让你选择生成 Java 6 或者 Java 8 兼容的字节码。可以为较高版本的平台生成更优化的字节码。

Kotlin 难吗?

Kotlin 是受 Java、C#、JavaScript、Scala 以及 Groovy 等现有语言的启发。我们已经努力确保 Kotlin 易于学习, 所以人们可以在几天之内轻松转向、阅读和编写 Kotlin。学习惯用的 Kotlin 和使用更多它的高级功能可能需要一点时间, 但总体来说这不是一个复杂的语言。

哪些公司使用 Kotlin?

有太多使用 Kotlin 的公司可列, 而有些更明显的公司已经公开宣布使用 Kotlin, 分别通过博文、Github 版本库或者演讲宣布, 包括 [Square](#)、[Pinterest](#) 还有 [Basecamp](#)。

谁开发 Kotlin?

Kotlin 主要由 JetBrains 的一个工程师团队开发 (目前团队规模为 40+)。其首席语言设计师是 [Andrey Breslav](#)。除了核心团队, GitHub 上还有 100 多个外部贡献者。

在哪里可以了解关于 Kotlin 更多?

最好的起始地方好是[本网站](#) (原文是[英文官网](#))。从那里你可以下载编译器、[在线尝试](#)以及访问资源、[参考文档](#)和[教程](#)。

有没有关于 Kotlin 的书?

已经有一些关于 Kotlin 的书籍。其中包括由 Kotlin 团队成员 Dmitry Jemerov 和 Svetlana Isakova 合著的 [Kotlin in Action](#)、针对 Android 开发人员的 [Kotlin for Android Developers](#)。

Kotlin 有没有在线课程?

有一些 Kotlin 的课程, 包括 Kevin Jones 的 [Pluralsight Kotlin Course](#)、Hadi Hariri 的 [O'Reilly Course](#) 以及 Peter Sommerhoff 的 [Udemy Kotlin Course](#)。

在 YouTube 和 Vimeo 上也有许多 [Kotlin 演讲](#) 的录像。

有没有 Kotlin 社区?

有。Kotlin 有一个非常有活力的社区。Kotlin 开发人员常出现在 [Kotlin 论坛](#)、[StackOverflow](#) 上并且更积极地活跃在 [Kotlin Slack](#) (截至 2017 年 5 月有近 7000 名成员) 上。

有没有 Kotlin 活动?

有。现在有很多用户组和集会组专注于 Kotlin。你可以在[网站上找到一个列表](#)。此外, 还有世界各地的社区组织的 [Kotlin 之夜](#)活动。

有没有 Kotlin 大会?

有。第一个官方 [KotlinConf](#) 将于 2017 年 11 月 2-3 日在旧金山举行。Kotlin 也会在全球不同地方举行大会。你可以在[网站上找到即将到来的会谈列表](#)。

Kotlin 上社交媒体吗?

上。最活跃的 Kotlin 帐号是 [Twitter 上的](#)。还有一个 [Google+ 群组](#)。

其他在线 Kotlin 资源呢？

网站上有一堆[在线资源](#)，包括社区成员的 [Kotlin 文摘](#)、[通讯](#)、[播客](#) 等等。

在哪里可以获得高清 Kotlin 徽标？

徽标可以在[这里](#)下载。请遵循压缩包内 `guidelines.pdf` 中的简单规则。

与 Java 语言比较

Kotlin 解决了一些 Java 中的问题

Kotlin 通过以下措施修复了 Java 中一系列长期困扰我们的问题：

- 空引用由[类型系统控制](#)。
- [无原始类型](#)
- Kotlin 中数组是[不型变的](#)
- 相对于 Java 的 SAM-转换, Kotlin 有更合适的[函数类型](#)
- 没有通配符的[使用外型变](#)
- Kotlin 没有受检[异常](#)

Java 有而 Kotlin 没有的东西

- [受检异常](#)
- 不是类的[原生类型](#)
- [静态成员](#)
- [非私有化字段](#)
- [通配符类型](#)

Kotlin 有而 Java 没有的东西

- [Lambda 表达式](#) + [内联函数](#) = 高性能自定义控制结构
- [扩展函数](#)
- [空安全](#)
- [智能类型转换](#)
- [字符串模板](#)
- [属性](#)
- [主构造函数](#)
- [一等公民的委托](#)
- [变量和属性类型的类型推断](#)
- [单例](#)
- [声明外型变 & 类型投影](#)
- [区间表达式](#)
- [操作符重载](#)
- [伴生对象](#)
- [数据类](#)
- [分离用于只读和可变集合的接口](#)
- [协程](#)

与 Scala 比较【官方已删除】

Kotlin 团队的主要目标是创建一种务实且高效的编程语言,而不是提高编程语言研究中的最新技术水平。考虑到这一点,如果你对 Scala 感到满意,那你很可能不需要 Kotlin。

Scala 有而 Kotlin 没有的东西

- 隐式转换、参数……等等
 - 在 Scala 中,由于画面中有太多的隐式转换,有时不使用 debugger 会很难弄清代码中具体发生了什么
 - 在 Kotlin 中使用[扩展函数](#)来给类型扩充功能/函数(双关:functions)。
- 可覆盖的类型成员
- 路径依赖性类型
- 宏
- 存在类型
 - [类型投影](#)是一种非常特殊的情况
- 特性(trait)初始化的复杂逻辑
 - 参见[类和接口](#)
- 自定义符号操作
 - 参见[操作符重载](#)
- 结构类型
- 值类型
 - 我们计划支持[Project Valhalla](#)当它作为 JDK 一部分发布时。
- yield 操作符和 actor
 - 参见[协程](#)
- 并行集合
 - Kotlin 支持 Java 8 streams,它提供了类似的功能

Kotlin 有而 Scala 没有的东西

- [零开销空安全](#)
 - Scala 有 Option,它是一个语法糖和运行时的包装器
- [智能转换](#)
- [Kotlin 的内联函数便于非局部跳转](#)
- [一等公民的委托](#)。也通过第三方插件 Autoproxy 实现

