پارامتر ها در کاتلین کمی متفاوته، همینطور که میبینین اول نامش رو مینویسیم بعد تایپش.

fun add(x: Int, y: Int) : Int {  
 return x + y  
}

یکی از ویژگی­های واقعا عالی کاتلین اینه که توابعمون میتونن به صورت دلخواه مقدار پیشفرض داشته باشن. به عنوان مثال این یک تابع سادس که میتونین توی هر activity تون داشته باشین:

fun toast(message: String, length: Int = Toast.*LENGTH\_SHORT*) {  
 Toast.makeText(this, message, length).show()  
}

همینطور که میبینین پارامتر دوم (length) یک مقدار پیشفرض داره، به این معنی که شما میتونین برای پارامتر دوم مقدار داشته باشین یا نه که این از بازنویسی بیجای تابع جلوگیری کنه.

toast("Hello")  
toast("Hello", Toast.*LENGTH\_LONG*)

این مساویه کد جاوای زیره:

void toast(String message){  
 toast(message, Toast.LENGTH\_SHORT);  
}  
void toast(String message, int length){  
 Toast.makeText(this, message, length).show();  
}

حتی اگه بخواین میتونین این تابع رو پیچیده تر هم کنین:

fun niceToast(message: String,  
 tag: String = MainActivity::class.*java*.*simpleName*,  
 length: Int = Toast.*LENGTH\_SHORT*) {  
 Toast.makeText(this, "[$tag] $message", length).show()  
}

در کاتلین شما حتی میتونین به پارامتر­هایی که پاس میدین نام بدین و مشخص کنین چه مقداری رو به چه پارامتری دارین میدین.

toast(message = "Hello", length = Toast.*LENGTH\_SHORT*)

* **نکته: رشته­های نمونه**

شما میتونین از نمونه ها برای رشته هاتون استفاده کنین. این کار رو زمانی که با یک رشته مشکل کار میکنین راحت تر میکنه.به عنوان مثال : "Your name is ${user.name}”