

7.1

Интро

Привет! В этом модуле мы познакомимся с примитивами: узнаем, что такое примитивы, чем они похожи на объекты и чем от них отличаются.

Отдельно поговорим о байтах и битах, поскольку, во-первых, байт — это один из примитивов Java, во-вторых, байты и биты — это единицы хранения и измерения объёма информации.

Также в этом модуле мы изучим числа, узнаем, какими они бывают, чем отличаются, сколько места в памяти занимают и что такое числа с плавающей точкой.

Далее мы познакомимся с символами — примитивом `char`, узнаем, что он собой представляет, что такое коды символов и как коды символов можно преобразовывать в символы и обратно.

В конце модуля вы также в теории и на практике познакомитесь с классами-обёртками — специальными классами, соответствующими примитивам, в которых примитивы могут преобразовываться вручную или автоматически. Такое преобразование называется боксинг (`boxing`), а обратное преобразование — анбоксинг (`unboxing`).

Итак, поехали!