

7.8

Аутро

Итак, в этом модуле мы:

- 1) в теории и на практике в коде познакомились с понятием примитива;
- 2) узнали, какие примитивы бывают и сколько места в памяти они занимают;
- 3) также познакомились с единицами хранения и измерения объёма информации — байтами и битами;
- 4) узнали о существовании специальных классов-обёрток;
- 5) познакомились с механизмами преобразования объектов таких классов в примитивы обратно — анбоксинга и боксинга.