

Pigułka Wiedzy

Zmienne

```
TYP NAZWA;  
TYP NAZWA = WARTOŚĆ;
```

```
int age = 18;  
float pi = 3.14;  
char size = 'X';  
boolean isFullAge = true;  
String quote = "Między wiedzą, a zrozumieniem jest głęboka przepaść. Żeby  
wiedzieć, musisz usłyszeć. Żeby zrozumieć, musisz spróbować.\n~Piotr Niemczuk";
```

Nazwa zmiennej

Małe i duże litery, znak podłogi (_), cyfry ale nie mogą być na początku.

Typy Danych

```
// Liczby całkowite  
byte      1 bytes  -128 to 127  
short     2 bytes  -32768 to 3267  
int        4 bytes  -2147483648 to 2147483647  
long       8 bytes  -9223372036854775808 to 9223372036854775807  
  
// Liczby zmienna przecinkowe  
float      4 bytes  1.4E-45 to 3.4028235E38  
double     8 bytes  4.9E-324 to 1.7976931348623157E308  
  
// Pojedynczy znak  
char        2 bytes  
  
// Prawa/Fałsz  
boolean  
  
// Ciąg znaków | Typ złożony  
String
```

Rzutowanie

```
TYP_DOCELOWY NAZWA = (TYP_DOCELOWY)ZMIENNA;
```

```
short small = 5;  
int big = (int)small;
```

Zasady rzutowania

Między typami liczb całkowitych.

byte, short, int, long

Między typami liczb zmiennie przecinkowych

float, double

Między typami liczb całkowitych i zmiennie przecinkowych

byte, short, int, long, float, double

Typ char na int

Wypisywanie w oknie konsoli

```
System.out.println(...);  
System.out.println(5);  
System.out.println(3.14);  
System.out.println('x');  
System.out.println("Ala ma kota");  
System.out.println(true);
```