

# Sintassi

venerdì 15 ottobre 2021 16:29

Elementi lessicali = Piccole unità del linguaggio

Es.

- Parole riservate: {, public, for, =, class
- Stringhe, sequenze caratteri
- Numeri senza segno
- **Identificatori**  
/  
|/

Definito per identificare univocamente classi, variabili ecc

Regole:

- Non può iniziare con un numero
- Può contenere numeri, lettere, \_, \$
- Niente spazi e niente paroli chiavi
- Se hanno lo stesso scope (stessa funzione) non possono avere stesso nome

Identificare una classe:

- Rappresentare ciò che deve fa, inizia con maiuscola (se composto, minuscola)

Identificare una variabile:

- E' in una locazione precisa delle memoria
- Ha un determinato scope, tipo e identificatore

Nome	Valido
<u>l</u> var	No
var1	Si
variabile4	Si
variabile <u>&amp;</u> Due	No
<u>_</u> variabile	Si
var. <u>Q</u> uattro	no

Nome	Valido
<u>x</u>	No
<u>C</u> ountPositionX	No
countPositionX	Si
<u>C</u> ountPosition <u>x</u>	No
<u>c</u> ount <u>p</u> osition <u>x</u>	No
Pippo <u>\$</u>	no

Tipi

- Valore e operazioni sulle variabili, 2 tipi
  - Primitive
  - Non primitive (composizione primitive) es. classi, array

Nome	Tipo di valore	Memoria usata	Range di valori
byte	intero	8 bit = 1 byte	-128 : +127
short		16 bit = 2 byte	-32.768 : +32.767
int		32 bit = 4 byte	-2.147.483.648 : +2.147.483.647
long		64 bit = 8 byte	-9.223.372.036.854.775.808 : +9.223.374.036.854.775.808
float	floating point	32 bit = 4 byte	+/- 3,4028... x 10+38 : +/- 1,4023... x 0-45
double		64 bit = 8 byte	+/- 1,767... x 10+308 : +/- 4,940... x 0-324
char	singolo carattere	16 bit = 2 byte	Tutti i caratteri Unicode
boolean	true o false	1 bit	true o false

Ricorda di dichiarare valore a una variabile