

1) Primitivní datové typy

`int cislo;` — deklarace (odkaz na hodnotu)

`Cislo = 3;` — inicializace (přiřadit hodnotu)

`int cislo = 3;`

int — datový typ
cislo — jméno proměnné (identifikátor)
= — rovnost
3 — hodnota
; — zakončení příkazu

Primitivní datové typy

`int` — celo
`double` — desetinné
Číselné

`String` — řetězec
`char` — znak
textové

`bool` — logické

Neprimitivní dat. typy

`int[]` — pole intů
`String[]` — pole stringů
Obsahují primitiv. datové proměnné

Random

Príklady

```
int x = 3;  
x = 29;
```

```
double d = 24;  
d = 2,9;
```

```
String s = "Ahoj";  
s = "Jak se mas?";
```

```
char c = 'c';  
c = '?';
```

```
bool b = true;  
b = false;
```

Operace

```
int x = 3;
```

```
int y = 7;
```

```
CW(x+y); // 10
```

```
int x = 4;
```

```
x = x + 3; // x = 7
```

```
x += 3 // jiný zápis, stejná operace
```

// -, *, /, +=

```
double d = 2;
```

```
double b = 3,5;
```

```
CW(d+b); // 5,5
```

Čísla mají spoustu možností operace mezi sebou

+ plus

++ inkrementace (i++)

- minus

-- dekrementace (i--)

* násobení

/ dělení

% modulo - zbytek po dělení

```
string s = "Hello, how";
```

```
string r = "Goodbye";
```

```
CW(s+r); // Hello, howGoodbye
```

```
string s = "Ahaj";
```

```
int x = 3;
```

```
CW(s+x); // Ahaj3
```

U řetězců používáme +, které v tomto případě
zřetězí stringy k sobě