

この時間のねらい:

1. 変数の宣言方法を学ぼう。(今回は文字・数値型について)
2. 変数の種類を理解して、しっかりと活用できるようにしよう。

今回の内容は(**変数**)です。数学などでも聞いたことがあるかと思います。以下にまとめます。

メモ欄

- ① `int` ... (**整数**) 型の変数を宣言する。
- ② `float` ... (**浮動小数点数**) 型の変数を宣言する。
- ③ `char` ... (**文字**) 型の変数を宣言する。
- ④ `String` ... (**文字列**) 型の変数を宣言する。
- ⑤ `boolean` ... (**論理**) 型の変数を宣言する。
- ⑥ `color` ... (**色**) 型の変数を宣言する。

今回は①～④を使います。

③④について(①②は裏面)

ほとんど使いません。と言ってもよいほど使うことがないです。
ただ、右のようなものを作成する場合に使うことが多いです。
このゲームは、出てくる(**漢字**)の読みを打ち込み、正解かどうかを判定するゲームです。
このときに表示される漢字を入れてランダムに表示などが
使用例の一つです。



文字と文字列の違い

- ③は文字型と書きました。この意味は(**一文字**)だけを格納できるという意味です。
それに対し、④は文字列型です。(**二文字以上**)を格納することができます。

変数宣言の方法

③ `char moji = 'a';` ④ `String mojiretsu = "おはよう";`

③は(**シングルクォーテーション**)で文字を囲み、④は(**ダブルクォーテーション**)で囲む。

①②について

皆さんが最も多く利用するであろう変数です。

メモ欄

使える幅が広いため、右のような場合に使えます。

例を挙げてみてください。

ポケモン



太鼓の達人



多くの利用例からよくわかるように数値を扱うタイミングはたくさんあります。

整数と浮動小数点数とは

それぞれそのままだけの意味です。ただ、浮動小数点というものがよくわからないかと思います。

浮動小数点とは



宣言方法

① `int seisu = 1;`

①に小数を入れようとする、(エラー) が起こります。

② `float shousu = 0.5;`