**Zmienne i typy proste:**

Liczby stałoprzecinkowe (czyli całkowite) np. 134,12.

Liczby zmiennoprzecinkowe: 10,5, 189,12 (ostrożnie w bankowości ze względu na zaokrąglanie).

Znaki: „a”, emotikony itp.

Typ logiczny” true, false

Byte – 1 bajt od -128 do 127

Short – 2 bajty od -32768 do 32767

Int – 4 bajty od -2147483648 do 2147483647

Long – 8 bajtów od -2^63-1 do 2^63-1, na końcu dodajemy L (chodzi o to aby java rozróżniła pomiędzy int a long).  
  
String – typ tekstowy (przechowuje tekst np. „Kasia”).

***Liczby zmiennoprzecinkowe:***

Float – 4 bajty, obsługuje 6-7 cyfr po przecinko, na końcu zapisujemy F

Double – 8 bajtów, obsługuje do 15 cyfr po przecinku, na końcu zapisujemy D   
(domyślnie każda liczba zmiennoprzecinkowa jest typu double).  
  
  
  
***Typ znakowy***:

Char – pozwala na przechowywanie kodu znaku z systemu kodowania Unicode np. „:D”  
W skrócie pozwala na użycie 16bitowego znaku unicode.   
przykładowo polska litera Ą ma swój odpowiednik w unicode.

***Typ logiczny:***

Boolean – Może przechowywać 2 wartości PRAWDA lub FAŁSZ (true/false).   
(ważne dla logiki programowania if prawda zrób x, if false zrób y).

***Zmienna:***

Jest to „pudełko” które możemy nazwać i umieścić w nim informacje (dane) np. liczbę typu int (4 bajty).   
  
Aby stworzyć zmienną trzeba ją zadeklarować a następnie zainicjalizować.   
  
Deklaracja zmiennej – nic innego jak nazwanie zmiennej i określenie jej typu np. int, char czy string.  
Inicjalizacja zmiennej – nadanie jej wartości np. dla int może to być 4, dla char „ą” dla string „adam”.  
  
Jak wygląda to na przykładzie w kodzie:   
  
(typ nazwa);  
int booksCount;

(nazwa = wartość);  
booksCount = 24;  
  
czyli razem -> in booksCount = 24;