Переменная – именованная область памяти, хранит значение определенного типа

Int a;

Int - тип данных

A - имя переменных

Dog barsic ;

Dog – тип данных

Barsic – имя переменной

Начиная с Java 10 можно делать так:

Var name = 10 ; //var – неопределенная штука вместо обычного типа, тип определяется позже в зависимости от значения, которое мы ему дадим. (var mane; // вот так делать запрещено)

Могу вот так делать int a = 1\_109\_099 (или так int b = 101\_99921) (и даже так: int y = 99\_\_\_\_11)

Еще могу записать в int число с помощью двоичной записи: int m = 0b1010011101//

Если хотим впихнуть в int значение, используя 16 – ричный формат, пишем int cow = 0x6F

(пишем 0х, после чего число в 16 – ричном формате)

В char могу ткнуть символ (char c = ‘k’), натуральное число (char ch = 102), тогда в переменную запишется символ из юникода с номером 102, а могу так (char cha = ‘\u0066’), тогда после \u00 идет 16 – ричное число

String не является примитивным типом в java

Могу написать super.поле\_суперкласса, даже если оно не статичное

Поля объекта, но переменные экземпляра

Int a – декларация (объявление)

a = 5 - инициализация

int a = 5 , y = 8 , z =1; // можно и так делать

Переменная, объявленная в методе – локальная, исчезает после окончания метода

Void method () {

Int a; //вот эта штука локальная

System.out.print(a);

}

??????????????????????????????????????