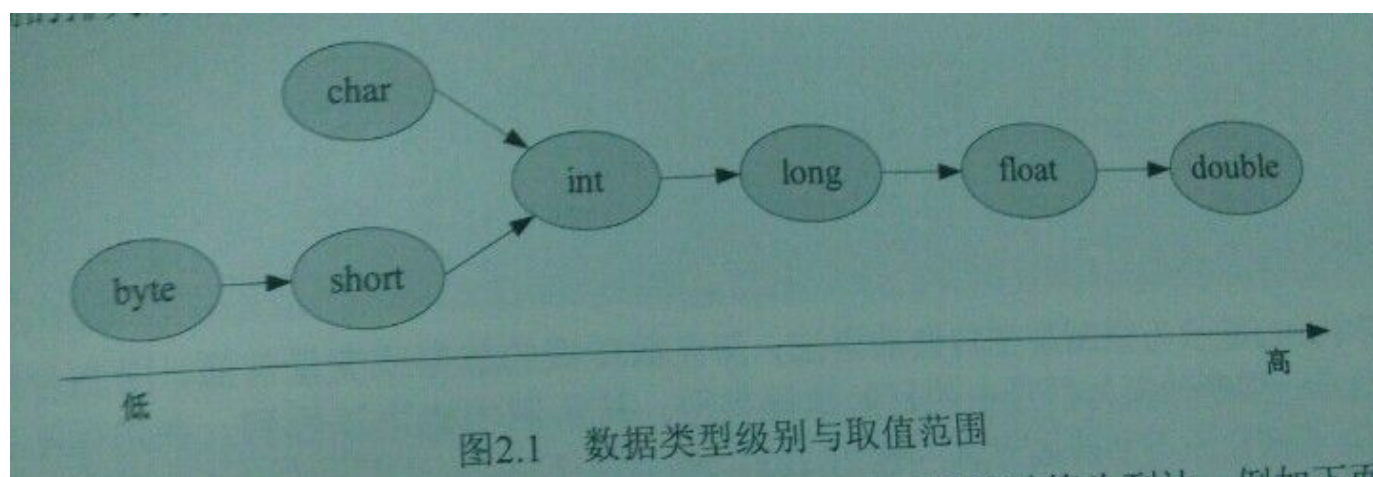


Java基础

- 1.为长整型long赋值时，需要注意在所赋值的后面加上L(或者l)，说明赋值为long型，如果所赋值没有超过int的取值范围，也可以不加。
- 2.为float类型变量赋值时，需要在所赋值后面加上“F”(或者“f”)，如果不加，系统默认值为double型，所以将double型数值赋给float是错误的。
- 3.为char赋值时，所赋值必须为英文状态下的单引号括起来。
- 4.进行强制类型转换是直接截断而不是四舍五入，如float a=123.99F;则 (int) a的值为123。
- 5.else总是和离他最近的if进行匹配。
- 6.数据类型转换：



- 7.while与do-while的区别：while语句是先判断，后执行。do-while语句是先执行后判断。
即使一开始循环条件就不成立，do-while语句循环体也会先执行一

次，而while语句不会。

8.在Java中，字符串一定是用**双引号**括起来的零个或者多个字符序列。

9.字符串的比较：`string1.equals(string2)`；返回值为boolean，`string1`和`string2`区分大小写。

注意：在比较字符串时，不能使用“==”，因为使用“==”比较对象时，实际上判断的是是否为同一个对象，如果内容相同，但是不是同一个对象，返回值为false。

10.一个string对象的长度是固定的，如果使用string类对字符串进行不同的操作，会产生很多对象，需要另外分配空间。（因此出现了stringbuffer类）

拓展：对于敏感信息,为何使用char[]要比String更好？

String是不可变对象,意思是一旦创建,那么整个对象就不可改变. 即使新手觉得String引用变了,实际上只是(指针)引用指向了另一个(新的)对象.

而程序员可以明确地对字符数组进行修改,因此敏感信息(如密码)不容易在其他地方暴露(只要你用完后对char[]置0).



5.4.1 认识 StringBuffer 类

StringBuffer 类所产生的对象默认有 16 个字符的长度，内容和长度都可改变的。如果附加的字符超出可容纳的长度，则 StringBuffer 对象会自动增加长度以容纳被附加的字符。String 类型和 StringBuffer 类型的主要性能区别其实在于 String 是不可变对象，因此在每次对 String 类型进行改变时其实都生成了一个新的 String 对象。而 StringBuffer 类则不一样，每次操作结果都会在 StringBuffer 对象本身进行，不会生成新的对象。所以，在字符串对象经常改变的情况下使用 StringBuffer 类型，会让程序的运行效率提高。

5.4.2 StringBuffer 类提供的操作方法

