

Swift 常量

常量一旦设定，在程序运行时就无法改变其值。

常量可以是任何的数据类型如：整型常量，浮点型常量，字符常量或字符串常量。同样也有枚举类型的常量：

常量类似于变量，区别在于常量的值一旦设定就不能改变，而变量的值可以随意更改。

常量声明

常量使用关键字 **let** 来声明，语法如下：

```
let constantName = <initial value>
```

以下是一个简单的 Swift 程序中使用常量的实例：

```
import Cocoa

let constA = 42
print(constA)
```

以上程序执行结果为：

```
42
```

类型标注

当你声明常量或者变量的时候可以加上类型标注（type annotation），说明常量或者变量中要存储的值的类型。如果要添加类型标注，需要在常量或者变量名后面加上一个冒号和空格，然后加上类型名称。

```
var constantName:<data type> = <optional initial value>
```

以下是一个简单是实例演示了 Swift 中常量使用类型标注。需要注意的是常量定义时必须初始值：

```
import Cocoa

let constA = 42
print(constA)

let constB:Float = 3.14159

print(constB)
```

以上程序执行结果为：

```
42
3.14159
```

常量命名

常量的命名可以由字母，数字和下划线组成。

常量需要以字母或下划线开始。

Swift 是一个区分大小写的语言，所以字母大写与小写是不一样的。

常量名也可以使用简单的 Unicode 字符，如下实例：

```
import Cocoa

let _const = "Hello, Swift!"
print(_const)

let 你好 = "你好世界"
print(你好)
```

以上程序执行结果为：

```
Hello, Swift!
你好世界
```

常量输出

变量和常量可以使用 print (swift 2 将 print 替换了 println) 函数来输出。

在字符串中可以使用括号与反斜线来插入常量，如下实例：

```
import Cocoa

let name = "菜鸟教程"
let site = "http://www.runoob.com"

print("\(name)的官网地址为：\(site)")
```

以上程序执行结果为：

```
菜鸟教程的官网地址为：http://www.runoob.com
```

← Swift 可选(Optional)类型

Swift 字面量 →

 点我分享笔记