

ز: دانسکده علوم ریاضی و آمار



مدرس: دکتر مجتبی رفیعی نیمسال اول ۱۴۰۰–۱۴۰۱

مبانی کامپیوتر و برنامه سازی

جلسه ۲۱: تبدیلات انواع داده و عملگرها

نگارنده: گلنار شفیعی

۳ آذر ۱۴۰۰

فهرست مطالب

| ١ | انواع داده ها | ١ |
|---|--------------------|---|
| ۲ | عملگرهای جاوا | ١ |
| ۲ | عملگرهای ریاضی | ۲ |
| ٣ | اولویت های عملگرها | * |

۱ انواع داده ها

انواع داده ها شامل موارد زیر می باشند:

- boolean .\
 byte .\
 - short . T
 - char .4

- int $\cdot \Delta$
- long .9
- float .Y
- double .A

تبدیل داده ها به دو صورت انجام می گیرد:

- ۱. تبدیل گسترده: داده ایی را به داده ایی بزرگتر تبدیل می کنیم. double. <- float <- long <- int <- char <- byte
- byte. <- short <- char <- int <- long <- float <- double می کنیم. ۲. تبدیل باریک: داده ایی را به داده ایی کوچکتر تبدیل می کنیم. ده بندی تبدیل ها:
 - ۱. مستقیم است (تبدیل گسترده)
 - ۲. نیاز به cast دارد
 - ٣. امكان تبديل شدن نيست
- ۴. غیرمستقیم است ولی ممکن است عدد هنگام تبدیل شدن بخشی از خود را از دست بدهد مانند تبدیل int (تبدیل باریک) نکته: داده های boolean به نوع دیگری از داده ها تبدیل نمی شوند.

۲ عملگرهای جاوا

عملگر ها نمادهایی هستند که اعمال خاصی را انجام می دهند، پس از تعریف متغیرها ومقدار دادن به آنها باید بتوان عملیاتی را روی آن انجام داد .برای انجام این عملیات باید از عملگر ها استفاده کرد .عملگرها در جاوا به چند دسته تقسیم می شوند :

- عملگرهای ریاضی،
 - عملگرهای بیتی،
- عملگرهای انتساب،
- عملگرهای مقایسه ایی،
 - عملگرهای منطقی.

۳ عملگرهای ریاضی

- عملگر جمع +،
- عملگر تفریق -،
- عملگر ضرب *،
- عملگر تقسيم /،
 - عملگر پیمانه
- عملگر افزایش ++،
 - عملگر كاهش -.

نکته: در عملگر / اگر هر دو مقدار صحیح باشند تفسیم به صورت صحیح انجام می شود وگرنه به صورت اعشار انجام می شود. نکته:عملگرهای ++ و -: اگر این عملگرها قبل و یا بعد متغیر قرار گیرند نحوه ی تغییر آن متغیر متفاوت خواهد بود. مثال:

> اگر ورودی i=۱۰ را داشته باشیم و ++i و سپس i را چاپ کنیم خروجی ها به ترتیب برابر ۱۰ و ۱۱ خواهند بود. اگر ورودی i=۱۰ را داشته باشیم و وi++ سپس i را چاپ کنیم خروجی ها به ترتیب برابر ۱۱ و ۱۱ خواهند بود.

۴ اولویت های عملگرها

۱. ++ و –

۲. * و /

۳. + و –

۴. پرانتز می تواند اولویت عملگرها را تغییر دهد

٣