```
常量名称通常使用大写字母
                                                                                            常量
                                                                                                 必须要在常量声明的时候就对其进行初始化,否则会出现编译错误。常量一旦初始化后就无法再改动
                                                                                                                                      被final修饰时,说明此安量不能被重新赋值
                                                                                                                                   被static修饰时,说明此变量是静态变量,程序运行初始化会被加载进内存
                                                                               常量与变量
                                                                                                                                   被public修饰时,说明这个变量是公有变量,可以被整个项目中的类访问
                                                                                                     成员变量
                                                                                            变量
                                                                                                 周部变量
                                                                                                  变量名 变量类型 变量值
                                                                                                     byte: 8位,最大存储数据量是255,存放的数据范围是-128~127之间
                                                                                                    short: 16位,最大数据存储量是65536,数据范围是-32768~32767之间
                                                                                                     int: 32位,最大数据存储容量是2的32次方减1,数据范围是负的2的31次方到正的2的31次方减1
                                                                                                     long: 64位,最大数据存储容量是2的64次方减1,数据范围为负的2的63次方到正的2的63次方减1
                                                                                                    float: 32位,数据范围在3.4e-45~1.4e38,直接赋值时必须在数字后加上f或F(1个符号,8个指数,23个尾数)
                                                                                                     double: 64位, 数据范围在4.9e-324~1.8e308, 版值时可以加d或D也可以不加(1个符号, 11个指数, 52个尾数)
                                                                                                     boolean: 只有true和false两个取值
                                                                                                     char: 16位,存储Unicode码,用单引号赋值
                                                                                                    简单数据类型是不能简化的、内置的数据类型、由编程语言本身定义,它表示了真实的数字、字符和整数
                                                                                                   四种整数类型(byte、short、int、long)
                                                                                                  两种浮点数类型(float、double)
                                                                               数据类型
                                                                                                  一种字符类型(char)
                                                                                           分类
                                                                                                   一种布尔类型(boolean)
                                                                                                           类型转换:自动转换不需要在程序中编写代码 char-->byte-->short-->int-->long-->float-->double
                                                                                                  1.基本类型只能按值传递,而对应的封装类是按引用传递的。
                                                                                                                  2.基本类型是在堆核上创建的,而所有的对象类型都是在堆上创建的。
                                                                                          基本类型和封装类型的区别 3.默认值不同
                                                                                                                4.封葵类的出现,是为了更方便的使用一些基本类型不具备的方法,比如valueOf(),toString()等等
5.装箱的基本类型会自动封装成封装类型,拆箱制反之
                                                                                         算术运算符 +-*/%++--
                                                                                       关系运算符 ==!=><>=<=
                                                                                        位运算符 & | ~ ^ << >> >>>
                                                                                        逻辑运算符 && ||!
                                                                                        慰值运算符 = += -= *= /= (%)= <<= >>= &= ^= |=
                                                                                                     三元运算符?:
                                                                                                         if else
                                                                                                                       byte、short、int 、char 或者 String
                                                                                              分支结构
                                                                                                                     每个 case 后面跟一个要比较的值和冒号
                                                                                                                      case 语句中的值的数据类型必须与变量的数据类型相同,而且只能是常量或者字面常量
                                                                                                                      直到 break 语句出现才会挑出 switch 语句
                                                                                                                                                        nitch 语句的最后一个分支。default 在没有 case 语句的值和变量值
                                                                                                                       可以包含一个 default 分支,该分支必须是 switch
相等的时候执行。default 分支不需要 break 语句
                                                                                                                 最先执行初始化步骤。可以声明一种类型,但可初始化一个或多个循环控制变量,也可以是空语句
                                                                                                                然后,检测布尔表达式的值,如果为 true,循环体被执行,如果为false,循环终止,开始执行循环体后面的语句。
                                                                                                                执行一次循环后,更新循环控制变量。
                                                                                                              再次检测布尔表达式,循环执行上面的过程。
                                                                                                     方法是解决一类问题的步骤的有序组合
                                                                                                 方法包含于类或对象中
                                                             Java语法
                                                                                                  方法在程序中被创建,在其他地方被引用
Java基础【微信公众号:编码的艺术】
s://github.com/muyutingfeng/smartMin
                                                                                                     1. 使程序变得更简短而清晰
                                                                                                  2. 有利于程序维护
                                                                                                   3. 可以提高程序开发的效率
                                                                                                  4. 提高了代码的重用性
                                                                                                        1.方法的名字的第一个单词应以小写字母作为开头,后面的单词则用大写字母开头写,不使用连接符。例如:addPerson
                                                                                                        2.下划线可能出现在 JUnit 测试方法名称中用以分隔名称的逻辑组件。
一个典型的模式是:test<MethodUnderTest>_<state>,例如 testPop_
                                                                                                     修饰符 返回值类型 方法名(参数类型 参数名)(
                                                                                                     方法体
                                                                                                      ---
return 返回值;
                                                                                                    修饰符: 修饰符, 这是可选的,告诉编译器如何调用该方法。定义了该方法的访问类型。
                                                                                                     返回值类型: 方法可能会返回值,returnValueType 是方法返回值的数据类型。有些方法执行所需的操作,但没有返回值,在这种情况下,returnValueType 是关键于void。
                                                                                                     方法名:是方法的实际名称。方法名和参数表共同构成方法签名。
                                                                                                     参数类型:参数像是一个占位符,当方法被调用时,传递值给参数。这个值被称为实参或变量。参数列表是指
方法的参数类型、顺序和参数的个数。参数是可述的,方法可以不包含任何参数。
                                                                                                  方法体:方法体包含具体的语句,定义该方法的功能。
                                                                                                     方法内定义的变量被称为用部变量。
局部变量的作用范围从声明开始,直到包含它的块结束。
局部变量必须声明才可以使用。
方法的参数范围波盖整个方法。参数实际上是一个局部变量。
                                                                                       变量作用域
                                                                                                   当一个対象金組線制度、松高方温用来加給化。1879年、松油方法即2所在48的名字相目、信仰地方法没有返回他。
通常金信用水池方法也一个全的水果即至超过强。或者由方在20是即约者是全组生一个宽积的效象。
不管由于自由主义外指方法。所有的类都有外温方法。因为byo自动提供了一个叙认构造方法。它把有或类别的化为0——当应文义与正的种磁方法。数以构造方法被称类似。
                                                                                            -- spec.A.J 自己的构造方法。
修饰符 当前类 同一包内 子孙类 其他包
public Y Y Y Y
protected Y Y N N
default Y Y N N
                                                                                                             父类中声明为 public 的方法在子类中也必须为 public。
父类中声明为 protected 的方法在子类中要么声明为 protected,要么声明为 public,不能声明为 private。
父类中声明为 private 的方法,不能够被继承。
                                                                                                                                 ,一二一一

夢态变量:

北部区关键字用来声明独立于对象的静态变量,无论一个类实例化多少对象,它的静态变量只有一份持贝。静态变量也被称为负变量,网络变量不能减声明为 北部区 重量。
                                                                                                                                 静态方法:
static 关键字用来声明独立于对象的静态方法。静态方法不能使用类的非静态变量。静态方法从参数列表得到数据。
然后计算反坐数据。
                                                                                              static 修饰符,用来修饰类方法和类变量。
                                                                                                                                                                  final 变量:
final 变量被模型式地构始化并且只能初始化一次,被严明为 final 的对象的引用不能指的不同的对象。但是 final 对象型的数据可以被改变,也
就会处 final 对象的引用不能改变。但重量的信息可以变变。
final 物特形使常品 soute 物特于—磁应用来的维大常量。
                                                                                                                                                                  final 方法
类中的 final 方法可以被子类继承,但是不能被子类修改。
声明 final 方法的主要目的是防止该方法的内容被修改。
                                                                                             final 修饰符,用来修饰类、方法和变量,final 修饰的类不能够被继承,修饰的方法不能
被继承类重新定义,修饰的变量为常量,是不可修改的。
                                                                               非访问修饰符
                                                                                                                                                                 final 类
final 类不能被继承,没有类能够继承 final 类的任何特性。
                                                                                              abstract 修饰符,用来创建抽象类和抽象方法
                                                                                           synchronized 和 volatile 修饰符,主要用于线程的编程
                                                                                                                                                     对于short s1=1;s1=s1+1来说,在s1+1运算对会自动提升表达式的类型为int,那么将int赋予给short类型的变量s1会出现类型转换错误,
对于short s1=1;s1+=1来说 +=是java语言规定的运算符,java编译器会对它进行特殊处理,因此可以正确编译。
                                                                                            1. short s1 = 1; s1 = s1 + 1;有什么错? short s1 = 1; s1 +=1;有什么错?
                                                                                           char 类型变量能不能储存一个中文的汉字,为什么?

char 类型变量是用来储存Unicode编码的字符等的,unicode字符集包含了汉字,所以char 类型当然可以存储汉字的,还有一种特殊情况概是某个生僻字设备包含在unicode编码字符集中,那么就char 类型就不能存储该生僻字。
                                                                                                                1. intilgjava的3种内置的简纯数据类型。java为每个简绘类型都提供了一个封接类,integer模是int的封接类。
2. int/复数特别认用为p. integer重要建筑以到为mill,这一点发现moger可以区分出来程度和成为的效应则。比如说一名学生没来参加考试,
另一名学生参加证金等程序,是从第一名专业的组成还是他们,是一名专业的组成还是他们,关于这一向moger应用很大的。
3. Integer类内提供了一些关于整数操作的一点方法,例如上文用到的表示整数的最大值和最小值。
                                                                              常见面试题
                                                                                                                                                          1. byte的存储范围小于int,可以向int类型进行隐式转换,所以switch可以作用在byte上
2. long的存储范围大于int,不解问in进行隐式转换,只能强制转换,所以switch不可以作用在long上
3. string在17度在2能不可以,17度本之后switch被可以作用estring上了。
                                                                                            4. switch语句能否作用在byte上,能否作用在long上,能否作用在string上?
```

常量 final来定义常量