

```
fun add(a: Int, b: Int): Int {
    return a + b
}
fun add(a: Int, b: Int) = a + b;
```

使用**val**关键字声明一个常量（只读，不可修改），使用**var**关键字声明一个变量

//使用**val**关键字声明一个常量（只读），声明常量时必须初始化

```
val a: Int = 1 //显式指定常量的类型
val b = 2 //自动推断类型
val c: Int //声明一个不初始化的常量，必须显式指定类型
//    b = 3 //常量值不可修改，这句代码会报错
//a = 3 //不可以修改常量的值，此句代码会报错
//使用var关键字声明一个变量，变量的值可以修改
var year: Int = 2016 //显式指定变量的类型
var month = 5 //自动推断变量类型
var day: Int //声明一个不初始化的变量，必须显式指定类型
    month = 6 //变量值可以被修改
fun max(a: Int, b: Int): Int {
    if(a > b)
        return a
    else
        return b
}
//简写的条件表达式
fun max2(a: Int, b: Int) = if(a > b) a else b
fun getStringLength(n: Any): Int? {
    if(n is String)
        return n.length //这里会自动将n转化为字符串类型
    return null
}
```

环境搭建

1、安装插件

Android Studio 中安装 Kotlin Plugin 搜索Kotlin

2、在左侧工程目录面板中选中MainActivity文件，然后再IDE顶部的code菜单中选择“Convert **Java** File to Kotlin File”操作。

3、用Kotlin语法编写的Activity类，同时IDE也弹出了一个提示，在右上角给

出了一个“Configure”的操作选择，这是Kotlin Plugin提供修改Android项目的Gradle配置文件的提示

4、`apply plugin: 'kotlin-android-extensions'` 在Module的
`build.gradle`手动添加

`findViewById`的用法：

`findViewById`的用法在Kotlin中就可以是：`textst.text = "25885285585"`

说明：`textst`就是布局中定义的控件ID名 `.text`就是给控件赋值 `=`号后面就是值