

Конспект по Kotlin

версия для PDF

Оглавление

1. Добро пожаловать на сайт "Конспект по Kotlin"	3
2. Основы языка	4
2.1 Структура программы	4
Точка входа в программу	4
Инструкции и блоки кода	4
Комментарии	4
2.2 Переменные	5
Изменяемые и неизменяемые переменные	5
Определение констант времени компиляции	6
Что делает команда Run?	6
Компиляторы и интерпретаторы	6
2.3 Типы данных	7
Целочисленные типы	7

1. Добро пожаловать на сайт "Конспект по Kotlin"

Перейдите к категориям для доступа к главам.

2. Основы языка

2.1 Структура программы

Спецификация пакета находится вверху файла

```
package my.demo
```

Нет необходимости в том, чтобы директория проекта совпадала с директорией пакета. Исходные файлы могут быть размещены произвольным образом в системе.

Точка входа в программу

Выполнение любой программы начинается с функции `main`. Функция `main` - точка входа в программу.

```
fun main() {                               // Блок кода заключается в фигурные  
    скобки: {}.  
    println("Hello, Kotlin!") // Инструкция.  
}
```

Определение функции начинается с `fun`.

Инструкции и блоки кода

Инструкция (англ. *statement*) - основной строительный блок программы.

Блок кода заключается в фигурные скобки `{ }` и содержит в себе

инструкции, размещённые на отдельных строчках. Если требуется разместить несколько инструкций на одной строке, их нужно разделить знаком `;`.

Комментарии

При компиляции комментарии игнорируются

```
/*  
    Многострочный  
    комментарий.  
*/  
  
fun main() {                               // Однострочный комментарий.  
    println("Hello, Kotlin!")  
}
```

2.2 Переменные

Переменная - контейнер, содержащий какое-либо значение примитивного типа данных, либо ссылку на объект класса.

При компиляции кода Kotlin в байт-код Java компилятор, если есть такая возможность, будет использовать примитивы Java, так как они обеспечивают лучшую производительность.

В Java переменные могут хранить только значения байтов (источник):

- примитивные типы переменных хранят непосредственно значение байтов данных;
- ссылочные типы переменных хранят байты адреса объекта в *heap*.

Вероятно, в Kotlin Native предусмотрены только ссылочные переменные.

Примитивные типы данных в Java: `byte`, `short`, `int`, `long`, `double`, `float`, `boolean`, `char`;

Ссылочные типы данных: те, что создаются с помощью конструкторов классов.

Примитивные переменные	Ссылочные переменные
Хранят значение .	Хранят адрес объекта в памяти
Создаются присваиванием значения	Создаются через конструктор класса (присваивание только создаёт вторую ссылку на существующий объект)
Имеют строго заданный диапазон допустимых значений	---
Значение по умолчанию зависит от типа (<code>int</code> - 0, <code>float</code> - 0.0f)	Значение по умолчанию - <code>null</code> (нет ссылки)
В аргументы методов попадают копии значения переменной (передача по значению)	В аргументы методов попадают значения ссылки. Операции выполняются над оригинальным объектом.
---	Могут использоваться для ссылки на объект объявленного или совместимого типа данных

```
// Этот тип навсегда закрепляется за переменной.  
// 3. В переменной 'a' сохраняется ссылка на объект
```

Изменяемые и неизменяемые переменные

Kotlin - статически типизированный язык - типы переменных проверяются компилятором во время компиляции, а не во время выполнения.

Перед использованием переменной необходимо обязательно инициализировать её начальным значением, иначе будет выведена ошибка. Синтаксис объявления и инициализации переменной:

```
<тип_переменной_ (val_или_var) > <имя_переменной>: <тип данных> =  
<значение_или_объект>
```

```
val a: Int // Объявление переменной.  
a = 5 // Инициализация переменной.  
val b: Int = 5 // Можно инициализировать переменную сразу после  
объявления.
```

Также Kotlin поддерживает *type inference* - автоматическое выведение типов. Kotlin может сам определить тип для переменной на основе типа передаваемого объекта.

```
val a = 5 // 1. Компилятор видит, что значение '5' является  
целым число.  
// Создаётся объект '5' типа 'Int'.  
// 2. На основе типа объекта будет выведен тип  
переменной 'a' - 'Int'.
```

Если переменная объявляется с ключевым словом `val`, то ссылка на объект сохраняется раз и навсегда и не может быть заменена (*immutable variable*).

Если переменная объявляется с ключевым словом `var`, то ссылка на объект может быть заменена ссылкой на другой объект того же или совместимого типа (*mutable variable*).

```
var a = 5 // Если не планируется менять значение переменной,  
строго рекомендуется определять её с val.  
a = 6  
a = 7
```

Определение констант времени компиляции

Свойства констант времени компиляции:

- значение констант времени компиляции устанавливается во время компиляции (значение `val` переменных устанавливается во время выполнения);
- тип данных константы должен соответствовать примитивному + либо `String`;
- константа должна объявляться на самом верхнем уровне (вне класса и функций);
- нельзя изменить значение константы.

```
const val maxAge = 120 // Константа времени компиляции

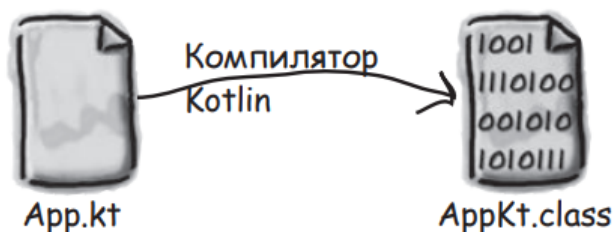
fun main() {
    println(maxAge)
}
```

Что делает команда Run?

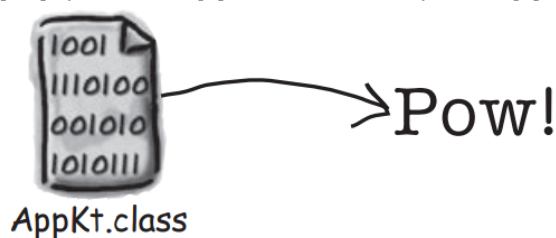
При выполнении команды Run интегрированная среда разработки (IDE - Integrated Development Environment) выполняет пару операций перед тем, как показать вывод вашего кода:

1. IDE компилирует исходный код Kotlin в байт-код JVM (Java Virtual Machine). Если код не содержит ошибок компиляции, создаётся один или несколько файлов классов, которые могут выполняться на JVM.

Например, из файла `App.kt` будет создан файл класса с именем `AppKt.class`.



2. IDE запускает JVM и выполняет файл класса `AppKt.class`. JVM преобразует байт-код в формат, понятный для текущей платформы.



Компиляторы и интерпретаторы

Инструкции интерпретируемого языка выполняются непосредственно программой, называемой интерпретатором. Инструкции компилируемого языка преобразуются в представление, которое выполняется как собственная программа либо непосредственно на аппаратном процессоре, либо на виртуальной машине, эмулирующей процессор.

Языки *C*, *C++*, *Go*, *Rust* компилируются в машинный код, который работает непосредственно на аппаратном центральном процессоре. Такие языки, как Kotlin и Java компилируются в байт-код (формат промежуточного уровня), который выполняется на виртуальной машине JVM. Преимущество JVM - переносимость. Один и тот же байт-код может работать на любом устройстве с виртуальной машиной JVM. Виртуальные машины оптимизируются для конкретного оборудования. JVM содержит много лет таких оптимизаций на множестве платформ.

Исходный код Kotlin может быть скомпилирован для работы на различных платформах:

- JVM. Исходный код компилируется в байт-код JVM и может быть запущен на любой виртуальной машине JVM.
- Android. Исходный код проходит ряд compilations: Kotlin -> JVM -> Dalvik. Android имеет свою среду выполнения ART, исполняющую файлы `*.dex` - JavaScript. Для запуска в веб-браузере. - Машинный код. Собственные двоичные файлы, скомпилированные для конкретных платформ и процессоров.

2.3 Типы данных

В Kotlin все компоненты программы, включая переменные, представляют собой объекты, которые имеют определённый тип данных. Тип данных определяет, какой размер памяти может занимать объект данного типа и какие операции можно с ним производить.

Целочисленные типы

Каждый целочисленный тип занимает в памяти фиксированное количество битов. Бит - единица измерения количества информации, может принимать значения `0` и `1`. Восемь бит образуют один байт.

- `Byte`: занимает 1 байт (2^8 комбинаций); хранит целое число от -128 до 127
- `Short`: занимает 2 байта (2^{16} комбинаций); хранит целое число от $-32\,768$ до $32\,767$
- `Int`: занимает 4 байта (2^{32} комбинаций); хранит целое число от $-2\,147\,483\,648$ (-2^{31}) до $2\,147\,483\,647$ ($2^{31} - 1$)
- `Long`: занимает 8 байт (2^{64} комбинаций); хранит целое число от $-9\,223\,372\,036\,854\,775\,808$ (-2^{63}) до $9\,223\,372\,036\,854\,775\,807$ ($2^{63} - 1$)

Также Kotlin поддерживает целочисленные типы без знаков

- `UByte`: занимает 1 байт; хранит целое число от 0 до 255;
- `UShort`: занимает 2 байта; хранит целое число от 0 до 65 535;
- `UInt`: занимает 4 байта; хранит целое число от 0 до $2^{32} - 1$;
- `ULong`: занимает 8 байт; хранит целое число от 0 до $2^{64} - 1$.

Объекты целочисленных типов хранят целые числа:

```
fun main() {
    val a: Byte = -10
    val b: Short = 45
    val c: Int = -250
    val d: Long = 30000
    val e = 45000 // По умолчанию будет создан объект и
```

```
переменная типа Int.
    val f =
        2_147_483_648 // Если присваиваемое число слишком велико, чтобы
                    // поместиться в Int,
                                // то будет создан объект и переменная типа
Long.
    val g = 6L // Явный литерал переменной типа Long.
}
```

Для передачи значений объектам, которые представляют беззнаковые целочисленные типы данных, после числа указывается суффикс `U`:

```
fun main() {
    val a: UByte = 10U
    val b: UShort = 45U
    val c: UInt = 250U
    val d: ULong = 30000U
}
```

Кроме использования *цифр* в десятичной системе мы можем определять целые *числа* в двоичной и шестнадцатеричной системах.

Шестнадцатеричная запись числа начинается с `0x`, затем идет набор символов от `0` до `F`, которые представляют число.

Двоичная запись числа предваряется символами `0b`, после которых идет последовательность из нулей и единиц.

```
fun main() {
    val a: Int = 0x0A1 // Шестнадцатеричная запись числа 161.
    println(address) // 161

    val b: Int = 0b0101 // Двоичная запись числа 5.
    println(address) // 161
}
```