

JAVA Learning class 3

P.R.O. Club

常量

变量

常量

常量是在程序运行过程中。不能再次改变的值

常量的作用

1.固定的值，代表计算过程中常用的值（便于计算）

圆周率：3.1415926

2.用来代表一个含义

1 2 3 4 来分别表示 上下左右 的移动。

什么样的值算是常量?

1. 固定不变的值, 算是常量

6 3.14 'a' true

可以认为所有基本类型的值是固定不变的, 是常量

2. 特殊的常量

“abc” — —> String

String是一个引用类型, 它的值很特殊, 可以视为常量

3. 自己创建的空间

存储一个值, 让他固定起来, 不能改变

Int banana = 10; (变量)

final int banana = 10; (常量)

常量是一个值， 变量是一个内存空间

变量

变量是在程序运行过程中。可以再次改变的值

变量是一个小容器

变量空间在创建时， 必须指定数据类型和变量空间名字

变量空间里面只能存储一个内容（值， 引用）

变量空间内的内容可以改变

如何声明一个变量?

1.数据类型

2.名字

e.g. Int a; String b;

变量命名规则: (驼峰式命名法)

首字母小写, 如果两个以上的单词, 之后的首字母大写

e.g. int man; int superMan;

所有名字都需要 见名知义 (为了增强可读性)

需要注意，变量是一个空间

可以只创建空间，里面不存放内容，空的变量

空的变量空间是没有默认内容的

空的变量空间不能拿来使用（编译错误）

`byte x;` //声明一个变量空间，空间的名称是x，空间内存储的类型是byte的整数

`x = 1;` //将一个1赋值到x空间内进行存储

（在JAVA语言中“=”是赋值的意思，“==”是对比的意思）

`byte x = 1;`

注释

1. 单行注释

// 双斜杠

2. 多行注释

/*

*/

3. 文档注释（描述一个类是做什么的，一个方法是做什么的）

/**

*/

声明变量时，计算机底层做了什么事情

```
int x = 1;
```

1. x是什么? ——>变量空间 ——>存储在哪儿?

2. 1是什么? ——>1是常量 ——>存储在哪儿?

3. =是什么? ——>=是赋值 ——>做了什么?

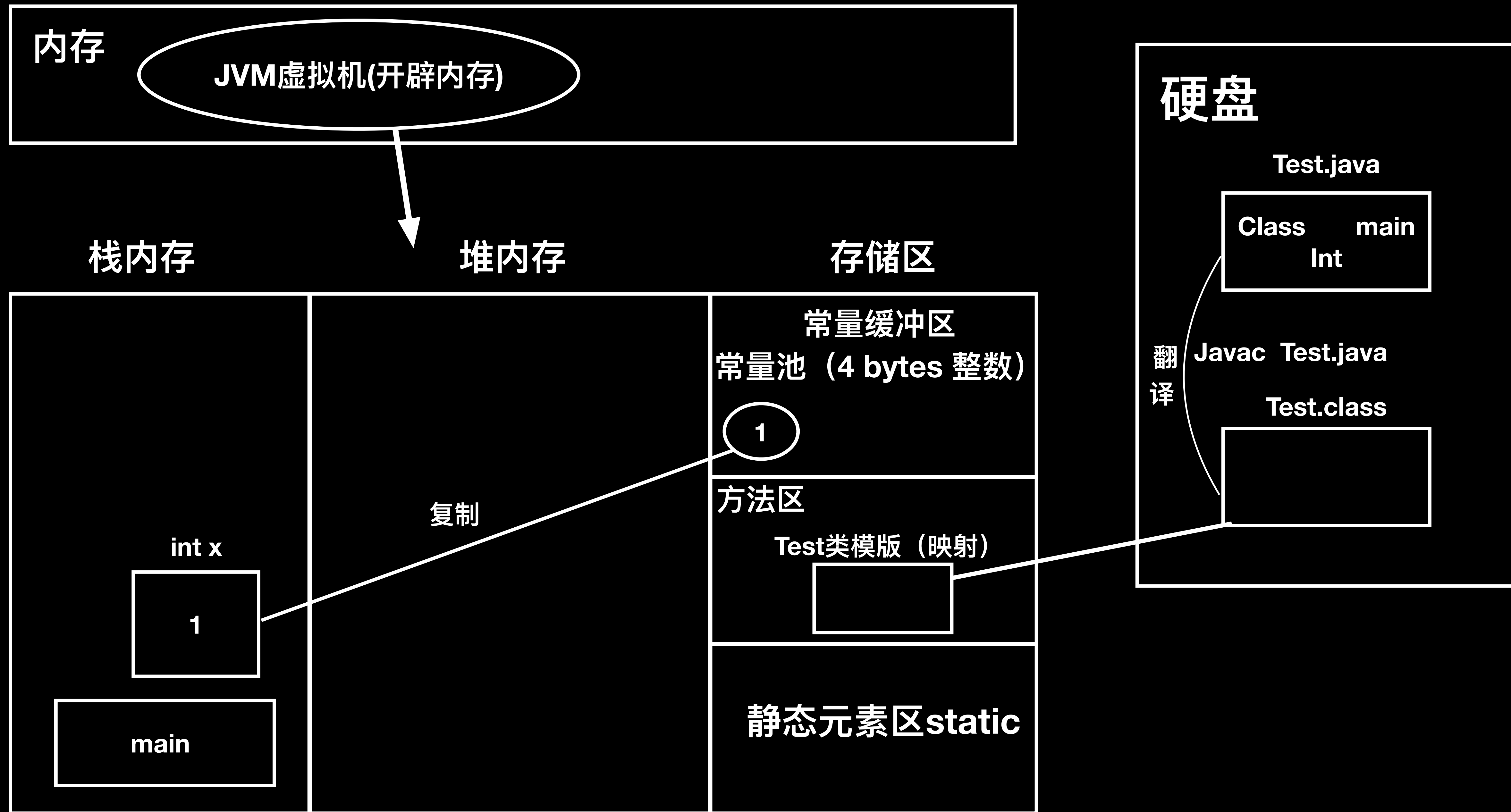
1.在硬盘上创建一个文件

2.文件中是我们写的源代码

3.计算机将源文件编译成计算机看的懂得文件

4.将硬盘上的文件加载到内存里

5.我们写好的指令（内存空间，赋值，变化...）



1 — — — 4 bytes

1.2 — — — 4 bytes x 2 = 8 bytes = double

double != float

float a = 1.2F

```
byte a = 1;
```

1 — — — 4 bytes

1 = 00000000 00000000 00000000 00000001

byte a 的储存空间: 00000000

如果可以放的下，将会自动转换

第三章结束