**Numbers**

Tipe data angka pada Dart dapat disimpan ke dalam dua jenis: ***int*** dan ***double***.

*Integers* adalah nilai bilangan bulat yang tidak lebih besar dari 64 *bit* tergantung *platform* yang digunakan. Untuk Dart VM variabel *integer* dapat menyimpan nilai mulai dari -2^63 hingga 2^63 - 1, sementara jika dikompilasi ke JavaScript *integer* memiliki nilai dari -2^53 sampai 2^53 - 1.

*Integer* atau bilangan bulat adalah bilangan yang tidak memiliki titik desimal. Contohnya seperti berikut:

1. var number = 2020;
2. var hex = 0xDEADBEEF;

Jika sebuah bilangan adalah bilangan desimal, maka bilangan tersebut termasuk tipe data *double*. *Double* juga memiliki ukuran sebesar 64 bit. Berikut ini adalah contoh variabel *double*:

1. var decimal = 1.2;
2. var pi = 3.14;

Sejak versi Dart 2.1, kita bisa menuliskan tipe data *double* tanpa menuliskan angka di belakang koma secara literal. Sebelum versi tersebut, kita harus menuliskan bilangan desimal secara literal.

1. double withoutDecimal = 7; // Sama dengan double withoutDecimal = 7.0

*Int* dan *double* adalah subtipe dari tipe data *num*. Ketiga tipe data ini dapat kita gunakan untuk melakukan perhitungan dasar seperti penjumlahan, perkalian, hingga menggunakan fungsi seperti abs(), ceil(), floor(), dan banyak fungsi lainnya. Jika Anda membutuhkan operasi perhitungan namun tidak tersedia pada tiga tipe data ini maka Anda bisa memanfaatkan *library* dart:math.

Pada materi sebelumnya kita memiliki kebutuhan untuk mengonversi tipe *String* menjadi *int*. Konversi tipe data ini adalah hal yang penting dan kita akan banyak membutuhkannya. Selain konversi *String* menjadi *int*, kita juga bisa melakukan konversi *double* menjadi *String* atau sebaliknya.

1. // String -> int
2. var eleven = int.parse('11');
4. // String -> double
5. var elevenPointTwo = double.parse('11.2');
7. // int -> String
8. var elevenAsString = 11.toString();
10. // double -> String
11. var piAsString = 3.14159.toStringAsFixed(2); // String piAsString = '3.14'