

Операции

- **Условная операция**

$\langle \text{условие} \rangle ? \langle \text{выражение1} \rangle : \langle \text{выражение2} \rangle$

- Если $\langle \text{условие} \rangle$ истинно, то результатом будет $\langle \text{выражение1} \rangle$, иначе $\langle \text{выражение2} \rangle$.
- Например, $\text{int } x = a < b ? a : b$ вычисляет минимум из a и b .

Операции

- **Операция приведения типов**

Например, пусть метод `f(...)` выдает `long`.

```
int x = (int)f(10);
```

Здесь `(int)` — это операция преобразования типа. Операция преобразования типа обозначается при помощи имени типа, взятого в скобки.

Эта операция применима не только к базовым типам, но и к классам

[старшинство](#)

Литералы

Литерал в программировании - адресная, числовая или символьная константа, непосредственно включаемая в операторы или команды программы (в отличие от данных, обращение к которым производится посредством их идентификаторов)

Литералы

Литералы позволяют задать в программе значения для

- ЧИСЛОВЫХ,
- СИМВОЛЬНЫХ
- строковых выражений,
- null-литералов.

Литералы

в Java определены следующие виды литералов:

- целочисленный (integer);
- дробный (floating-point);
- булевский (boolean);
- символьный (character);
- строковый (string);
- null-литерал (null-literal).

Литералы

Целочисленные литералы позволяют задавать целочисленные значения в десятичном, восьмеричном и шестнадцатеричном виде.

`0, 00, 0x0`

`0xABCDeF, 0xCafe, 0xDEС`

Литералы

Дробные литералы

3.14 2. .5 7e10 3.1E-20

Логические литералы

`true` и `false`.

Литералы

**Символьные литералы описывают
один символ из набора Unicode**

'a' // латинская буква a

' ' // пробел

'\u0041' // латинская буква A

'\u0410' // русская буква А

'\u0391' // греческая буква Α

Литералы

Символьный литерал может содержать последовательность, начинающуюся с

\b backspace BS – забой

\t horizontal tab HT – табуляция

\n linefeed LF – конец строки

\f form feed FF – конец страницы

\r carriage return CR – возврат каретки

\" double quote " – двойная кавычка

' single quote ' – одинарная кавычка

\\ backslash \ – обратная косая черта

Литералы

Строковые литералы состоят из набора символов и записываются в двойных кавычках.

Длина может быть нулевой или сколь угодно большой.

**Любой символ может быть представлен специальной последовательностью, начинающейся с **

"Hello, world!\r\nHello!"

Литералы

Null-литерал может принимать всего одно значение: null

Это литерал ссылочного типа, причем эта ссылка никуда не ссылается, объект отсутствует

Разделители

() [] { } ; . ,

Типы данных

- в Java-программе переменные должны быть описаны до их использования
- Синтаксис:

<Тип><переменная-1>,<переменная-2>...;

int style, number; // 4 байта

char answer; //2 байта

double amount, inter = 3.31456; // 4 байта

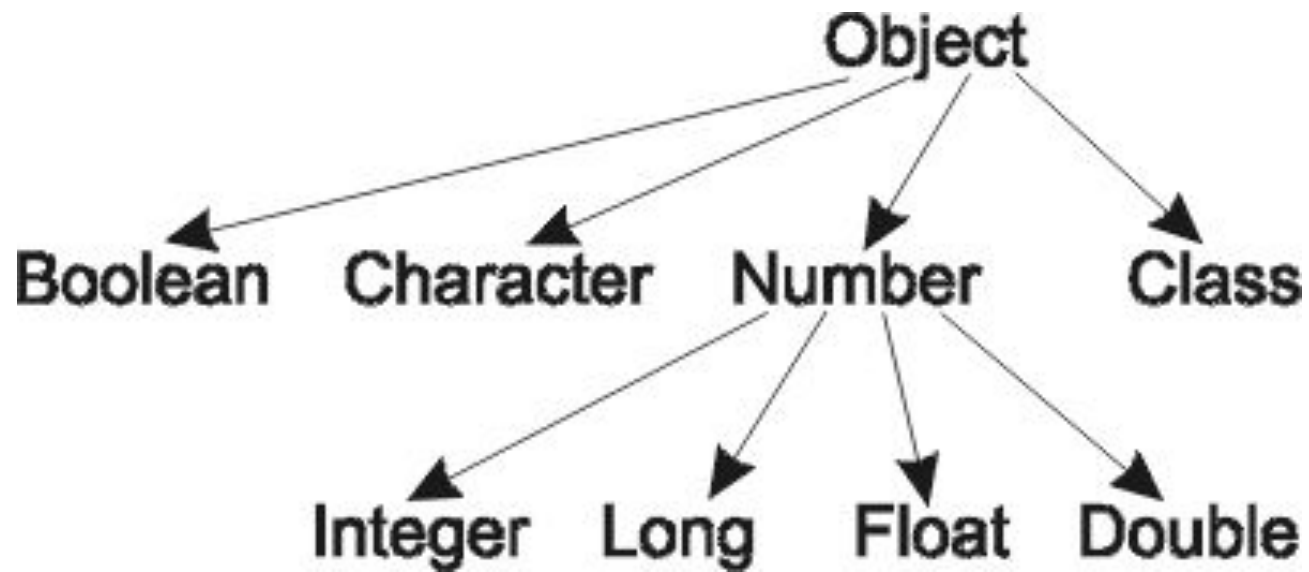
boolean b1=false; // 1байт

final double pi=3.1415; // 8 байтов

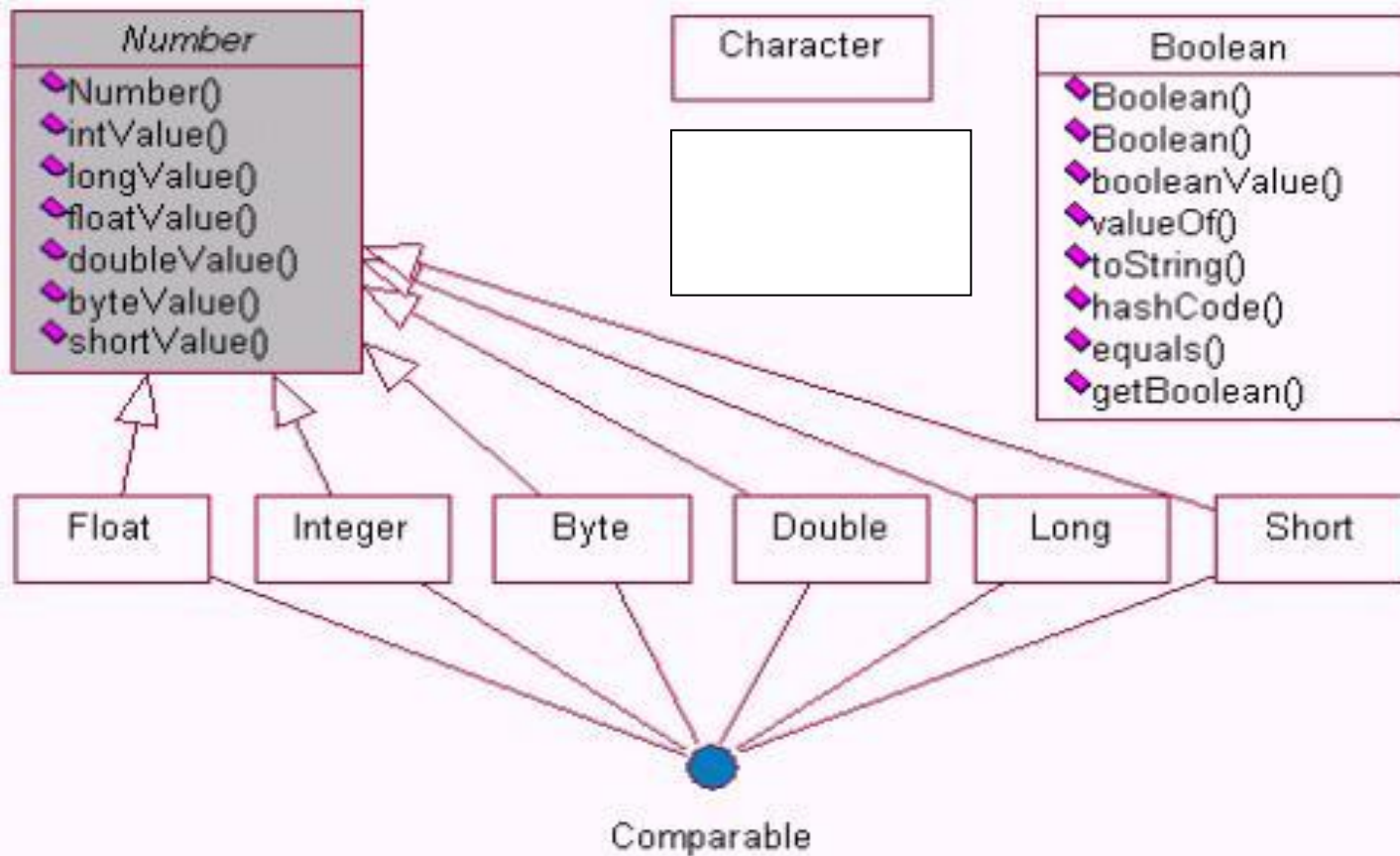
Типы данных

- Кроме базовых типов данных широко используются соответствующие классы (wrapper – classes): **Boolean, Character, Integer, Byte, Short, Long, Float, Double.**
- Объекты этих классов могут хранить те же значения, что и соответствующие им базовые типы

Типы данных



Типы данных



Типы данных

```
if (value >= Float.MIN_VALUE && value <=
    Float.MAX_VALUE) .....
```

Создание объекта класса **Integer**

```
key = 123;
```

```
Integer keyObj = new Integer(key);
```


Операторы присваивания

- `class BasicMath {`
`public static void main(String args[])`
`{`
`int a = 1 + 1;`
`int b = a * 3;`
`int c = b / 4;`
`int d = b - a * Math.sqrt(4.0);`
`int e = -d; ...`

Операторы присваивания

```
}  
} //a = 2 b = 6 c = 1 d = 8 e = -4
```

В арифметических выражениях автоматически выполняются расширяющие преобразования типа `byte` `short` `int` `long` `float` `double`

Для сужающих преобразований необходимо производить явное преобразование вида (тип) значение.

Например: `byte b=(byte)35;`

Операторы присваивания

```
class IncDec  
{  
  public static void main(String args[])  
  {  
    int a = 1;  
    int b = 2;  
    int c = ++b;  
  }  
}
```

Операторы присваивания

```
int d = a++;
```

```
c++; ...
```

```
} //a = 2 b = 3 c = 4 d = 1
```

```
}
```

Условные операторы

***if** (логическое выражение) оператор1;
[**else** оператор2;]*

- Раздел **else** необязателен.
- На месте любого из *операторов* может стоять *составной оператор* (несколько операторов, заключенных в фигурные скобки).
- *Логическое выражение* — это любое выражение, возвращающее значение типа `boolean`

Условный оператор

1. <оператор-0> ;

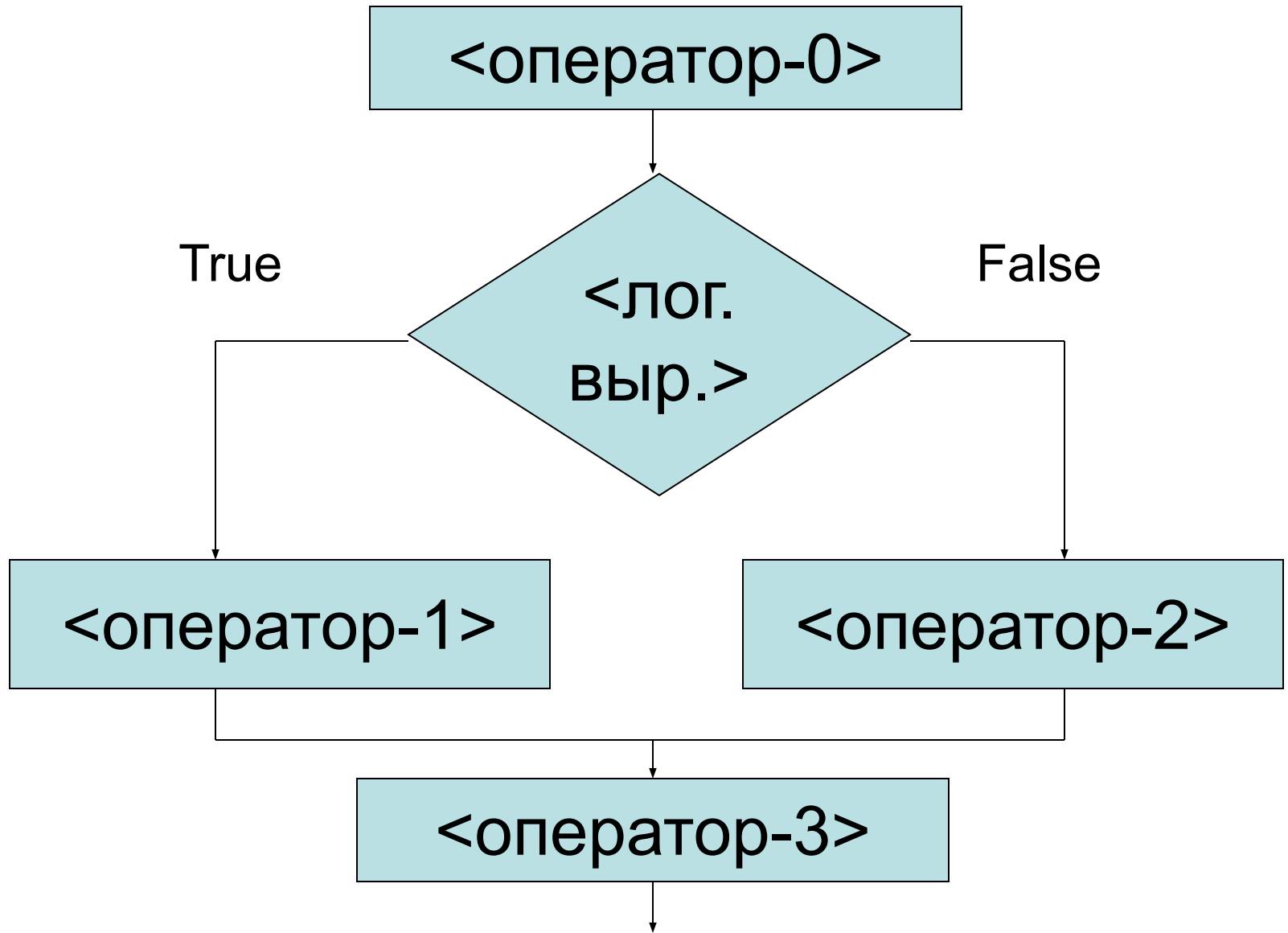
if <логическое выражение>

<оператор-1>;

else <оператор-2>;

<оператор-3>;

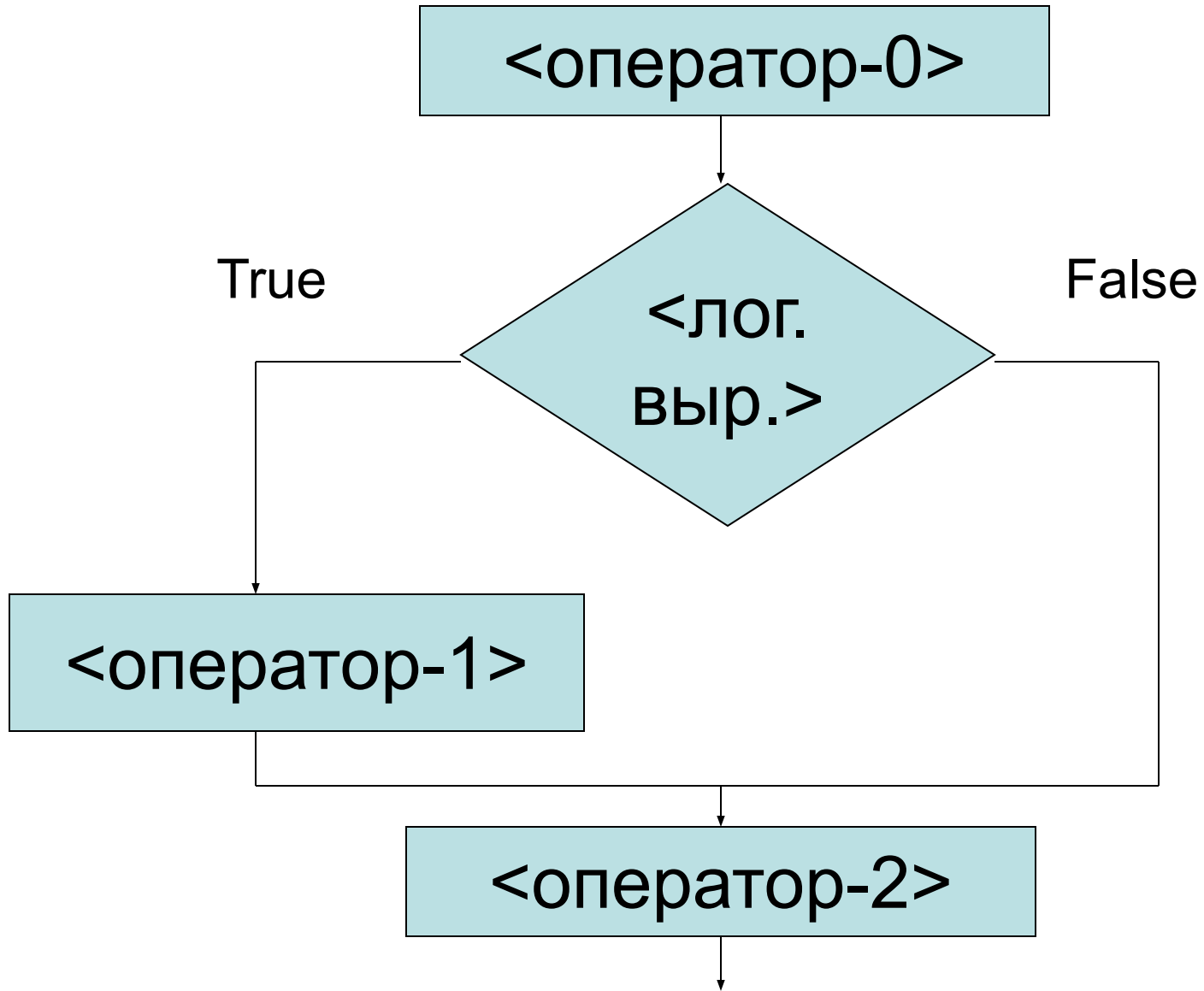
Условный оператор



Условный оператор

1. <оператор-0> ;
 if <логическое выражение>
 <оператор-1>;
 <оператор-2>

Условный оператор



Условные операторы

1. **if** (a>b)

 y = a;

else y = b;

2. int x = 5;

if(x < 4)

{ System.out.println("Меньше 4"); }

else if (x > 4)

{ System.out.println("Больше 4"); }

else if (x == 4) { System.out.println("Равно 4"); }

else{ System.out.println("Другое значение");

}

Условные операторы

```
public class IfElseDemo {  
    public static void main(String[] args) {  
        int testscore = 76;  
        char grade;  
        if (testscore >= 90) { grade = 'A'; }  
        else if (testscore >= 80) {grade = 'B'; }  
        else if (testscore >= 70) { grade = 'C'; }  
        else if (testscore >= 60) { grade = 'D'; }  
        else { grade = 'F'; }  
        System.out.println("Grade = " + grade);  
    }  
}
```