

ПРИМИТИВНЫЕ ТИПЫ JAVA

СПБАУ 03.09.2014

ПРИМИТИВНЫЕ ТИПЫ

void	«пустой» тип
boolean (1 бит)	логический тип
char (2 байта)	символьный тип
byte (1 байт)	целочисленные типы
short (2 байта)	
int (4 байта)	
long (8 байт)	
float (4 байта)	типы с плавающей точкой
double (8 байт)	

- Простые типы
- Зарезервированные ключевые слова языка
- Передаются по значению

```
int i = 4;
```

```
int j = i;
```

```
j++;
```

```
// j -> 5, i -> 4
```

ССЫЛОЧНЫЕ ТИПЫ

- Все остальные, кроме перечисленных на предыдущем слайде
- Являются объектами
- Передаются по ссылке

```
Dog thisDog = new Dog ("Sparky");
Dog thatDog = thisDog ;
thatDog.setName ("Wolfie");
/*
 * thatDog.getName() -> "Wolfie"
 * thisDog.getName() -> "Wolfie"
 */
```

ССЫЛОЧНЫЕ ТИПЫ

Все классы наследуются от `java.lang.Object`

Методы в классе `java.lang.Object`:

- `String` `toString()` – все объекты можно приводить к строке (как следствие – печатать на экран)
- `boolean` `equals(Object obj)` – используется для сравнения объектов
- `int` `hashCode()` – хеш-код объекта

...

boolean

ПРИМИТИВНЫЕ ТИПЫ JAVA

ЛОГИЧЕСКИЕ ЗНАЧЕНИЯ

- Литералы: `false`, `true`
- Любое сравнение имеет тип `boolean`:
 - `<` `>` `==`
 - `<=` `>=` `!=`
- Нет преобразования между `boolean` и другими примитивными типами. Как следствие нельзя писать

```
int x = 3;  
if (x) {  
    ...  
}
```

НЕЛЬЗЯ

ЛОГИЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ

- and && & &=
- or || | |=
- xor ^ ^=
- not !

- && и || - вычисление по сокращенной схеме
- & и | - вычисление по полной схеме

ПРИМЕРЫ

```
boolean a = true;
boolean b = false;
boolean c = (a ^ b) == (a != b);
boolean d = c ^= !b || a;

int m = 0;
int n = 10;
if (m != 0 & n / m >= 1) {
    System.out.println(" condition is true ");
} else {
    System.out.println(" condition is false ");
}
```

java.lang.Boolean

Класс-обертка для boolean

- `boolean` `parseBoolean(String)`
- `String` `toString(boolean)`

- `boolean b = Boolean.parseBoolean("false");`
- `String str = Boolean.toString(b);`

char

ПРИМИТИВНЫЕ ТИПЫ JAVA

СИМВОЛЬНЫЕ ЗНАЧЕНИЯ

- `char` — 16 бит, беззнаковый ($0 \dots 2^{16} - 1$)
- Представляет номер символа в кодировке Unicode
- Литералы:
 - символ в одинарных кавычках: `'a'`
 - шестнадцатеричный код символа: `'\u78bc'`
 - спецпоследовательности: `'\t'`, `'\n'`, `'\r'`, `'\"'`, `'\''`, `'\\'`
- Свободно конвертируется в числовые типы и обратно

java.lang.Character

Класс-обертка для char

- boolean isLowerCase(char)
- boolean isUpperCase(char)
- boolean isDigit(char)
- boolean isWhiteSpace(char)
- boolean isLetter(char)
- char toLowerCase(char)
- char toUpperCase(char)
- int getNumericValue(char)

- char c = Character.toLowerCase('a')

Целочисленные типы

ПРИМИТИВНЫЕ ТИПЫ JAVA

ДИАПАЗОНЫ ЗНАЧЕНИЙ

Тип	Бит	Диапазон
byte	8	-128 .. +127
short	16	$-2^{15} .. +2^{15}-1$
int	32	$-2^{31} .. +2^{31}-1$
long	64	$-2^{63} .. +2^{63}-1$

Размер фиксирован и одинаков для всех платформ

Все типы знаковые, беззнаковых вариантов нет (не было до появления Java8 😊)

Десятичное число: 123

Восьмеричное число: 0123

Шестнадцатеричное число: 0x123

Двоичное число: 0b101 (с Java 7)

С подчеркиванием: 123_456_789 (с Java 7)

С суффиксом L для long

ОПЕРАЦИИ

сложение	+	+=
вычитание	-	-=
умножение	*	*=
деление	/	/=
остаток	%	%=
инкремент	++	
декремент	--	

Деление целочисленное
(для целых типов)
 $a == (a / b) * b + (a \% b)$

Деление на ноль — исключительная ситуация, бросается `ArithmeticException`

Переполнение не является исключительной ситуацией, лишние старшие биты просто выкидываются

КЛАССЫ-ОБЕРТКИ

Классы:

- java.lang.Byte
- java.lang.Short
- java.lang.Integer
- java.lang.Long

Методы в классах:

- MIN_VALUE
- MAX_VALUE
- toString(*typename*)
- parse*Typename*(String)

Вещественные типы

ПРИМИТИВНЫЕ ТИПЫ JAVA

ЛИТЕРАЛЫ

- Обычная запись: -1.234
- Экспоненциальная запись: $-123.4e-2$ ($-123.4 \cdot 10^{-2}$)
- Шестнадцатеричная запись: $0xFFFFpFF$ ($FFFF \cdot 2^{FF}$)
- С суффиксом типа:
 - 38f
 - 3e19d
 - 123.4e-2f
 - 444.444d

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ

- Деление положительного числа на 0 дает $+\infty$
- Деление отрицательного числа на 0 дает $-\infty$
- Деление 0 на 0 дает NaN
- Переполнение дает $+\infty$ или $-\infty$, в зависимости от направления
- Любая арифметическая операция с NaN дает NaN
- $\text{NaN} \neq \text{NaN}$

Преобразование типов

ПРИМИТИВНЫЕ ТИПЫ JAVA

НЕЯВНОЕ ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ТИПОВ

Неявное преобразование возможно в случаях:

- Преобразование целочисленных типов в более емкие (`byte` → `short` → `int` → `long`)
- Преобразование `char` в `int` и `long`
- Преобразование целочисленные типов в типы с плавающей точкой (возможна потеря точности)

ЯВНОЕ ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ТИПОВ

- Операторы приведения типа (typename):
 - `(int)`, `(char)`...
- При приведении более емкого целого типа к менее емкому старшие биты просто отбрасываются
- При приведении типа с плавающей точкой к целому типу дробная часть отбрасывается (никакого округления)
- Слишком большое дробное число при приведении к целому превращается в `MAX_VALUE` или `MIN_VALUE`
- Слишком большой `double` при приведении к `float` превращается в `Float.POSITIVE_INFINITY` или `Float.NEGATIVE_INFINITY`

АВТОМАТИЧЕСКОЕ РАСШИРЕНИЕ

- При вычислении выражения (a @ b) аргументы a и b преобразовываются в числа, имеющие одинаковый тип:
 - если одно из чисел double, то в double;
 - иначе, если одно из чисел float, то в float;
 - иначе, если одно из чисел long, то в long;
 - иначе оба числа преобразуются в int.
- Следствие: Арифметическое выражение над byte, short или char имеет тип int, поэтому для присвоения результата обратно в byte, short или char понадобится явное приведение типа

НЕЯВНОЕ ПРИВЕДЕНИЕ ТИПА С ПОТЕРЕЙ ДАННЫХ

- Сокращенная запись `var @= expr` раскрывается в `var = (typename) (var @ (expr))`
`@` - здесь любая операция (+, -, *...)
- Неявно срабатывает приведение типа, в том числе с потерей данных

Autoboxing (автоупаковка)

ПРИМИТИВНЫЕ ТИПЫ JAVA

Boxing & Unboxing

- Boxing – автоматическое преобразование примитивного типа в соответствующий объект класса-обертки:

```
Integer a = 5;
```

- UnBoxing – обратное преобразование

```
Integer a = 5;
```

```
int b = a;
```

ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

```
public static void test1() {  
    int a = 1;  
    int b = 1;  
  
    System.out.println("-----");  
    System.out.println(a > b);  
    System.out.println(a < b);  
    System.out.println(a == b);  
}  
//    false false true
```

ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

```
public static void test1() {  
    Integer a = 1;  
    Integer b = 1;  
  
    System.out.println("-----");  
    System.out.println(a > b);  
    System.out.println(a < b);  
    System.out.println(a == b);  
}  
//    false false true
```

ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

```
public static void test1() {  
    Integer a = 1000;  
    Integer b = 1000;  
  
    System.out.println("-----");  
    System.out.println(a > b);  
    System.out.println(a < b);  
    System.out.println(a == b);  
}  
//    false false false
```

ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

```
public static void test1() {  
    Integer a = new Integer(1);  
    Integer b = new Integer(1);  
  
    System.out.println("-----");  
    System.out.println(a > b);  
    System.out.println(a < b);  
    System.out.println(a == b);  
}  
//    false false false
```

ПРОВЕРКА НА РАВЕНСТВО

В Java есть два способа сравнить объекты на равенство, `==` и метод `equals`.

- `==` используется для примитивных типов.
- Для объектов `==` это исключительно сравнение ссылок!
- Для остального надо использовать метод `equals`. Кроме того, метод `hashCode` служит (теоретически) для той же цели. Хорошим тоном считается переопределять его, если вы переопределили `equals`.
- Золотое правило сравнения:
Если после инициализации неких объектов `a` и `b` выражение `a.equals(b)` вернёт `true`, то `a.hashCode()` должен быть равен `b.hashCode()`.

КАК НЕ НУЖНО ПИСАТЬ

```
long sum = 0;
```

НЕЛЬЗЯ

```
for (Integer j = 0; j < 1000; j++) {  
    for (Integer i = 0; i < 1000; i++) {  
        sum += j*1000+i;  
    }  
}
```

Работает в 10! раз дольше, чем с int

Передача аргументов в методы

ПРИМИТИВНЫЕ ТИПЫ JAVA

ПЕРЕДАЧА АРГУМЕНТОВ

- Передача по ссылке подразумевает передачу ссылки на объект. В этом случае реализация метода потенциально может модифицировать переданный объект (например, вызвав метод, изменяющий состояние объекта).
- В случае передачи по значению параметр копируется. Изменение параметра не будет заметно на вызывающей стороне.
- В Java объекты всегда передаются по ссылке, а примитивы - по значению

ПРИМЕР

```
class Links1 {  
    public static void foo(int x) {  
        x = 3;  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        int x = 1;  
        foo(x);  
        System.out.println(x);  
    }  
}  
  
// 1
```

ПРИМЕР

```
class Links2 {  
    public static void foo(Integer x) {  
        x = 3;  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Integer x = 1;  
        foo(x);  
        System.out.println(x);  
    }  
}  
  
// 1
```

ПРИМЕР

```
class Links3 {  
    public static void foo(String x) {  
        x = "3";  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        String x = "1";  
        foo(x);  
        System.out.println(x);  
    }  
}  
// 1
```

ПРИМЕР

```
class Links4 {  
    public static void foo(String x) {  
        x = new String("3");  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        String x = "1";  
        foo(x);  
        System.out.println(x);  
    }  
}  
  
// 1
```

ПРИМЕР

```
class Links5 {  
    public static void foo(Point p) {  
        p.x = 3;  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Point p = new Point(0, 0);  
        foo(p);  
        System.out.println(p.x);  
    }  
}  
  
// 3
```