

A hand in a suit points towards the word "Java". The background is a blurred image of a person in a suit. Numerous hexagonal icons are scattered across the scene, including a location pin, a house, a magnifying glass, a gear, a clock, a globe, an envelope, a mobile phone, a refresh symbol, and a location pin.

Java

JAVA程序设计



中国科技出版传媒股份有限公司
China Science Publishing & Media Ltd. (CSPM)
科学出版社



目录 CONTENTS

1 学习指南

2 难点重点

3 知识内容

4 本章小结



中国科技出版传媒股份有限公司
China Science Publishing & Media Ltd. (CSPM)
科学出版社

```
h3 {font-size: 20px !important;}
th {font-size: 11px; text-align: left;}
tr {margin: 3px !important; padding: 0px !important; padding-top: 5px !important; border-top: 1px solid #ccc !important;}

#container {margin: auto; width: 850px; padding-top: 90px;}

#info_bar_line1 {font-weight: bold; font-size: 20px; margin: 0; padding: 0; text-align: left;}
#info_bar_line2 {font-size: 14px; margin: 0; text-align: left;}
.info_bar {width: 100%; background-color: #4285C4; position: fixed; padding: 10px 20px; z-index: 10;}
.info_bar p {color: #ffffff !important;}

.hide {display: none;}

#field_information {cursor: pointer; float: left; margin: 1px 0 0 5px;}
#field_information_container {float: left;}
.label {font-size: 32K !important;}
.btn_copy_text {width: 110px;}
.btn_get_first {width: 110px;}

.title {width: 701px !important;}
.description {width: 701px !important; height: 73px !important;}

.tag_editor {line-height: 25px !important; height: 225px; padding: 5px 0px !important; border: 1px solid #ccc !important; border-radius: 4px;}
.tag_editor_delete {height: 25px !important;}
.tag_editor_delete i {line-height: 25px !important;}
.tag_editor_spacer {width: 10px !important;}

#btn_settings { webkit-user-select: none; -ms-user-select: none; ms-user-select: none; user-select: none; user-select: none; transition: all 0.5s ease-out 0s;}
#btn_settings:hover { cursor: pointer; transform: rotate(100deg); transition: all 0.5s ease-out 0s;}

#select_theme_container {width: 280px;}
#google_api_key {width: 400px;}
#get_first_n_value {width: 50px;}
.simple_text {text-decoration: none !important;}
.pamel_settings {padding: 10px !important;}
.pamel_settings_container {margin-bottom: 5px !important;}

#google_translate_api_info {font-size: 10px; margin-left: 35px;}
.checkbox_comment {font-size: 10px;}
.btn_default .badge {margin-left: 5px; border-radius: 5px !important;}
mark {padding: 0 !important;}

#add_and_translate {font-size: 10px;}

.tooltipster-box {background: #fff !important;}
.tooltipster-arrow-background {border-top-color: #fff !important;}
.tooltipster-box {-webkit-box-shadow: 0 1px 4px rgba(0,0,0,.2); box-shadow: 0 1px 4px rgba(0,0,0,.2)}
```



1

学习指南



中国科技出版传媒股份有限公司
China Science Publishing & Media Ltd. (CSPM)
科学出版社

```
port class MainActivity extends  
@Override  
public void onCreate(Bundle  
super.onCreate(savedInstanceState);  
setContentView(R.layout.  
}public void onCreate(Bundle savedInstanceState)  
super.onCreate(savedInstanceState);  
setContentView(R.layout.  
public void onClick(View  
Intent i = new  
webView.setWebViewClient(new  
Intent("net.1
```

本章主要介绍编写Java程序必须了解的若干语言基础知识，包括变量和数据类型、运算符、表达式，以及相关的基础知识。这些基础知识，是书写正确的java程序的前提条件。

```
h3 {font-size: 20px !important;}
th {font-size: 11px; text-align: left;}
tr {margin: 3px !important; padding: 0px !important; padding-top: 5px !important; border-top: 1px solid #ccc !important;}

#container {margin: auto; width: 850px; padding-top: 90px;}

#info_bar_line1 {font-weight: bold; font-size: 20px; margin: 0; padding: 0; text-align: left;}
#info_bar_line2 {font-size: 14px; margin: 0; text-align: left;}
.info_bar {width: 100%; background-color: #4285c4; position: fixed; padding: 10px 20px; z-index: 10;}
.info_bar p {color: #ffffff !important;}

.hide {display: none;}

#field_information {cursor: pointer; float: left; margin: 1px 0 0 5px;}
#field_information_container {float: left;}
.label {font-size: 32K !important;}
.btn_copy_text {width: 110px;}
.btn_get_first {width: 110px;}

.title {width: 701px !important;}
.description {width: 701px !important; height: 73px !important;}

.tag-editor {line-height: 25px !important; height: 225px; padding: 5px 0px !important; border: 1px solid #ccc !important; border-radius: 4px;}
.tag-editor-delete {height: 25px !important;}
.tag-editor-delete i {line-height: 25px !important;}
.tag-editor-spacer {width: 10px !important;}

#btn_settings { webkit-user-select: none; -ms-user-select: none; ms-user-select: none; user-select: none; user-select: none; transition: all 0.3s ease-out 0s;}
#btn_settings:hover { cursor: pointer; transform: rotate(100deg); transition: all 0.3s ease-out 0s;}

#select_theme_container {width: 280px;}
#google_api_key {width: 400px;}
#get_first_n_value {width: 50px;}
.simple_text {text-decoration: none !important;}
.pamel-settings {padding: 10px !important;}
.pamel-settings-container {margin-bottom: 5px !important;}

#google_translate_api_info {font-size: 10px; margin-left: 35px;}
.checkbox_comment {font-size: 10px;}
.btn-default .badge {margin-left: 5px; border-radius: 5px !important;}
mark {padding: 0 !important;}

#add_and_translate {font-size: 10px;}

.tooltipster-box {background: #fff !important;}
.tooltipster-arrow-background {border-top-color: #fff !important;}
.tooltipster-box {-webkit-box-shadow: 0 1px 4px rgba(0,0,0,.2); box-shadow: 0 1px 4px rgba(0,0,0,.2)}
```



2

难点重点



中国科技出版传媒股份有限公司
China Science Publishing & Media Ltd. (CSPM)
科学出版社

难点重点



常量



变量



各种数据类型



运算符与表达式



数据的输入与输出



```
h3 {font-size: 20px !important;}
th {font-size: 11px; text-align: left;}
tr {margin: 3px !important; padding: 0px !important; padding-top: 5px !important; border-top: 1px solid #ccc !important;}

#container {margin: auto; width: 850px; padding-top: 90px;}

#info_bar_line1 {font-weight: bold; font-size: 20px; margin: 0; padding: 0; text-align: left;}
#info_bar_line2 {font-size: 14px; margin: 0; text-align: left;}
.info_bar {width: 100%; background-color: #4285C4; position: fixed; padding: 10px 20px; z-index: 10;}
.info_bar p {color: #ffffff !important;}

.hide {display: none;}

#field_information {cursor: pointer; float: left; margin: 1px 0 0 5px;}
#field_information_container {float: left;}
.label {font-size: 32K !important;}
.btn_copy_text {width: 110px;}
.btn_get_first {width: 110px;}

.title {width: 701px !important;}
.description {width: 701px !important; height: 73px !important;}

.tag_editor {line-height: 25px !important; height: 225px; padding: 5px 0px !important; border: 1px solid #ccc !important; border-radius: 4px;}
.tag_editor_delete {height: 25px !important;}
.tag_editor_delete i {line-height: 25px !important;}
.tag_editor_spacer {width: 10px !important;}

#btn_settings { webkit-user-select: none; -ms-user-select: none; ms-user-select: none; user-select: none; user-select: none; transition: all 0.5s ease-out 0s;}
#btn_settings:hover { cursor: pointer; transform: rotate(100deg); transition: all 0.5s ease-out 0s;}

#select_theme_container {width: 280px;}
#google_api_key {width: 400px;}
#get_first_n_value {width: 50px;}
.simple_text {text-decoration: none !important;}
.panel_settings {padding: 10px !important;}
.panel_settings_container {margin-bottom: 5px !important;}

#google_translate_api_info {font-size: 10px; margin-left: 35px;}
.checkbox_comment {font-size: 10px;}
.btn_default .badge {margin-left: 5px; border-radius: 5px !important;}
mark {padding: 0 !important;}

#add_and_translate {font-size: 10px;}

.tooltipster-box {background: #fff !important;}
.tooltipster-arrow-background {border-top-color: #fff !important;}
.tooltipster-box {-webkit-box-shadow: 0 1px 4px rgba(0,0,0,.2); box-shadow: 0 1px 4px rgba(0,0,0,.2)}
```



3

知识内容



中国科技出版传媒股份有限公司
China Science Publishing & Media Ltd. (CSPM)
科学出版社

1. 常量与变量

1.1 标识符

Java 中的包、类、方法、常量和变量都需要有一个名字标志它，这个名字就是标识符。



1. 常量与变量

1.1 标识符

标识符的命名规则：

- (1) 标识符必须以字母、下划线 “_”或美元符号 “\$”开头，首字符之后可以跟任意数量的大小字母（A~Z）、小写字母（a~z）、数字（0~9）、下划线（_）和美元符号（\$）。**
- (2) 变量名长度没有任何限制。**
- (3) Java中区分大小写，system和System、class和Class分别代表不同的标识符。**
- (4) 不能使用Java中的关键字和保留字作为标识符。**
- (5) 标识符没有长度的限制，命名一般采用见名知义的原则。如：用userName代表用户名，用sum表示和。**

1. 常量与变量

1.1 标识符

关键字：

Java 语言的保留字是指预留的关键字，它们虽然现在没有作为关键字，但在以后的升级版本中有可能作为关键字。Java 语言的保留字包括：
`const` 和 `goto`。

使用Java 语言的关键字时，有以下值得注意的地方：

所有的关键字都是小写。

`friendly`、`sizeof` 不是Java 语言的关键字，这是有别于C++语言的地方。

程序中的标识符不能以关键字命名。

1. 常量与变量

1.1 标识符

关键字：

Java 中也有许多保留关键字，如 public，break 等，这些保留关键字不能当作标识符使用。下面是 Java 的常用关键字：

数据类型——byte、boolean、char、double、float、int、short、long

用于类和接口的声明——class、extends、implements、interface

包引入和包声明——import、package

某些数据类型的可选值——false、true、null

1. 常量与变量

1.1 标识符

关键字：

流程控制——break、while、case、continue、default、do、else、for、if、return、switch

异常处理——catch、finally、throw、throws、try

修饰符——abstract、transient、volatile、final、native、private、protected、public、static、synchronized

操作符——instanceof

创建对象——new

引用——this、super

方法返回类型——void

1. 常量与变量

1.1 标识符

下面是合法的标识符：identifier、userName、User_name、_UserName、\$usename。

下面是非法的标识符：Class、9a、str*s、\$ab-c



1. 常量与变量

1.1 标识符

标识符的一些约定俗成的准则：

(1) 变量名

采用名词，首字母小写，如果变量名包含了多个单词，则第一个单词后的每个单词的第一个字母使用大写。如：isVisiblea。

(2) 类名、接口名

采用名词，首字母大写，内含的单词首字母大写。如：AppletInOut。

1. 常量与变量

1.1 标识符

标识符的一些约定俗成的准则：

(3) 方法名

采用动词，首字母小写，内含的单词首字母大写。如：play、connectNumber。

(4) 常量名

全部大写，单词间用下划线分开。如：PI、TOTAL_COUNT。



变量命名规则小测试

☞ 检查下面这些是否是合法的变量名

principal

\$lastname

zip code

123rate

discount%

cost_price

marks_3

city

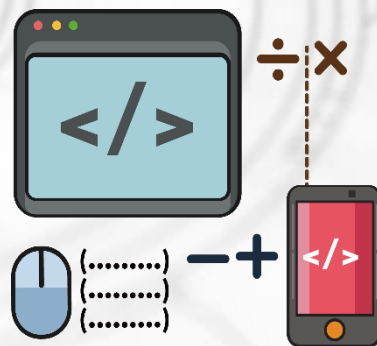
City

int

1. 常量与变量

1.2 变量的作用域和生命周期

在程序运行期间，系统可以为程序分配一块内存单元，用来存储各种类型的数据。系统分配的内存单元要使用一个标记符来标识，这种内存单元中的数据是可以更改的，所以叫变量。定义变量的标记符就是变量名，内存单元中所装载的数据就是变量值。用变量定义一块内存以后，程序就可以用变量名代表这块内存中的数据。



CODING



中国科技出版传媒股份有限公司
China Science Publishing & Media Ltd. (CSPM)
科学出版社

1. 常量与变量

1.2 变量的作用域和生命周期

(1) 变量的声明

Java中的所有变量都必须先声明才能使用，通过标识符用逗号隔开可以声明多个变量。变量在定义的同时可以初始化。变量区分大小写。声明变量的语法为：

数据类型 变量名[=值] [, 变量名[=值].....];

例如：int number ;

int num=4,sum;

int n=1; 等价于 int n;n=1;

1. 常量与变量

1.2 变量的作用域和生命周期

(2) 变量的作用域及生命周期

Java中的变量可以在代码块的任何地方声明。代码块以左大括号开始，以右大括号结束。块用来定义作用域，每次创建一个新块后，就会创建一个新的作用域。

变量在作用域内为局部变量，所以在其作用域外不能使用。

作用域可以嵌套。外层作用域包括内层作用域，内层作用域中的代码可使用外层作用域中声明的变量。但外层作用域无法使用在内层作用域中声明的变量。

1. 常量与变量

1.3 常量

常量就是程序里持续不变的值。常量一经建立，在程序运行的整个过程中都不会改变。Java 中的常量包含整型常量、浮点常量、布尔常量、字符常量和字符串常量。



1. 常量与变量

1.3 常量

(1) 整型常量

整型常量用来给整型变量赋值，可以采用十进制、十六进制和八进制表示。十进制常量用非0开头的数值表示，如100、-50；十六进制的整型常量用0x或0X 开头，如：0x8a、0xff、0X9A、0x12等；八进制的整型常量用0开头，如：017、032。

long 类型的尾部有一个大写的L或小写的l，如-326L、017772l。

1. 常量与变量

1.3 常量

(2) 浮点数常量

表示含有小数部分的数值常量。分为浮点常量float (32 位) 和双精度浮点double (64 位) 常量两种。表示一般浮点常量时 , 要在后面加上f (或F) 或者d (D)。浮点常量也可以用科学计数法表达 , 用E或e , 如 : -2.356e6 (或-2.356E6) 相当于 -2.35×10^6 。

float 类型的后面一定要加f (F) , 用以区分。如 : -2.5e3f、3.6F、4.5E-2、3.6E-5D都是合法的。

1. 常量与变量

1.3 常量

(3) 布尔常量

true 和 false。

(4) 字符常量

由一对单引号括起来的单个字符表示，如：'a'，'#'，'8'，'Z'，也可以是转义字符。

(5) 字符串常量

用双引号括起来的常量，用于表示一连串的字符。如：

"Hello World"、"123 "、"a"

2. 基本类型变量

Java中共有8种基本数据类型，此表中列举了它们的取值范围、占用的内存大小及默认值。

数据类型	关键字	占用字节	取值范围	默认数值
布尔型	boolean	1个字节	true , flase	False
字节型	byte	1个字节	-128~127	0
字符型	char	2个字节	'\u0000'--'\uffff'	'\u0000'
短整型	short	2个字节	-32768~32767	0
整型	int	4个字节	-2147483648~2147483647	0
长整型	long	8个字节	-9223372036854775808 ~9223372036854775807	0
单精度浮点型	float	4个字节	1.4013E-45~3.4028E+38	0.0F
双精度浮点型	double	8个字节	4.9E-324~1.8E+308	0.0D

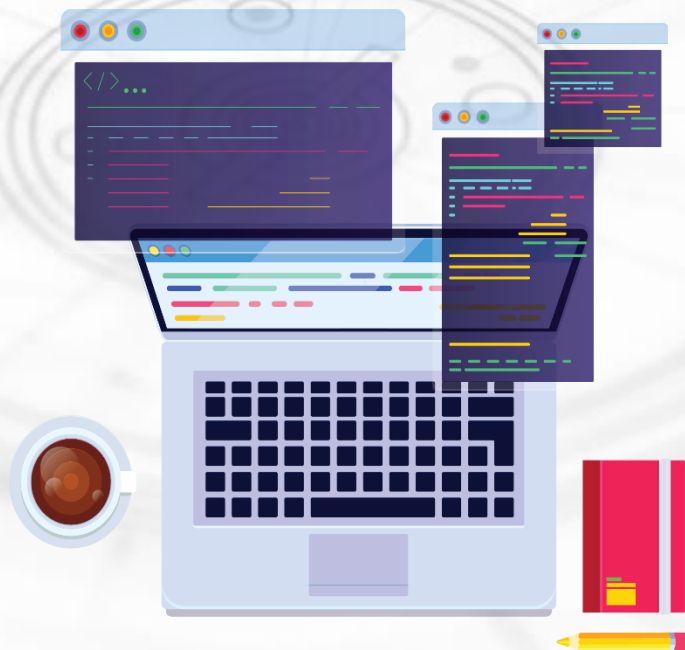
2. 基本类型变量

在给字符变量赋值时，通常直接从键盘输入特定的字符，一般不会使用Unicode 字符编码，因为很难记住各种字符的Unicede 字符编码。但对于有些特殊字符，比如单引号，需要以反斜杠（\）后跟一个普通字符来表示，反斜杠（\）在这里就成了一个转义字符。

转义字符	描 述
\n	换行符，将光标定位在下一行的开头
\r	回车，将光标定位在当前行的开头，不会跳到下一行。
\t	制表符，相当于tab键，将光标定位在下一个制表位。
\\	代表反斜杠字符
\'	代表单引号字符
\"	代表双引号字符

2. 基本类型变量

运算符是一种特殊符号，用以表示数据的运算、赋值和比较。一般由一甲丫个字符组成，但Java 将其视为一个符号、运算符共分以下几种：算术运算符、赋值运算符、比较运算符、逻辑运算符、移位运算符。



2. 基本类型变量

2.1 算术运算符

算术运算是针对数值类型操作数进行的运算，分为+、-、*、/、% 五种双目运算符和++、--和-三种单目运算符。

运算符	运算	示 例	结 果
+	加	5+3	8
-	减	6-2	4
*	乘	3*2	6
/	除	8/3	2
%	取余	8%3	2
++	自加	a=2;b=a++; i=2;j=++i;	a=2;b=2; i=2;j=3;
--	自减	a=2;b=a--; i=2;j=--i;	a=2;b=2; i=2;j=1;
-	负号	a=5;b=-a;	a=5;b=-5;

2. 基本类型变量

2.2 关系运算

关系运算符的作用是比较两边的操作数，结果都是boolean型的。

运算符	运算	示 例	结 果
=	等于	4 = 3	false
!=	不等于	4 != 3	true
<	小于	4 < 3	false
>	大于	4 > 3	true
<=	小于等于	4 <= 3	false
>=	大于等于	4 >= 3	true

2. 基本类型变量

2.3 逻辑运算

逻辑运算符用于对boolean 型结果的表达式进行运算，运算的结果都是boolean型。

运算符	运算	示 例	结 果
&&	短路与	true && false	false
&	非短路与	true & false	false
	短路或	true true	true
	非短路或	true true	true
!	非	!true	false
^	异或	true ^ false	true

2. 基本类型变量

2.4 位运算

任何信息在计算机中都是以二进制的形式保存的，“~”、“&”、“|”和“^”除了可以作为逻辑运算符，也可以作为位运算符，它们对两个操作数中的每一个二进制位都进行运算。

“~”是单目运算符，对参加运算的数按二进制位取反，原来为“1”的变为“0”，原来为“0”的变为“1”。

只有参加运算的两位都为1，&运算的结果才为1，否则就为0。

只有参加运算的两位都为0，|运算的结果才为0，否则就为1。

只有参加运算的两位不同，^运算的结果才为1，否则就为0。

2. 基本类型变量

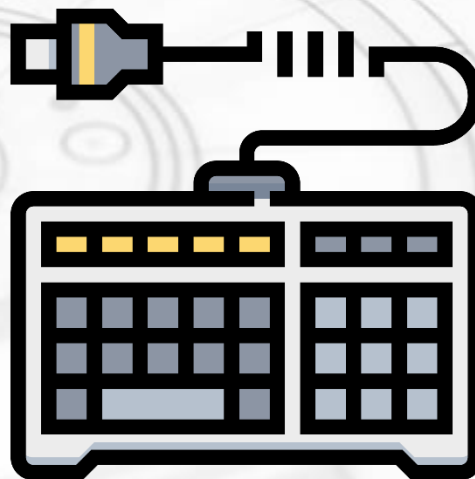
2.4 位运算

Java还可以对数据按二进制位进行移位操作，Java 的移位运算符有三种：

<<左移

>>右移

>>>无符号右移



2. 基本类型变量

2.4 条件运算符

Java提供了一个特别的三元运算符用于取代if——else语句，这个运算符就是？，该运算符的通用格式如下：

`expression1 ? expression2:expression3`

其中，`expression1`是一个布尔表达式，如`expression1`为真，那么`expression2`被求值；否则，`expression3`被求值。整个？表达式的值就是被求值表达式（`expression2`或`expression3`）的值。

`expression2`和`expression3`可以是任何类型的表达式，且它们的类型必须相同。

2. 基本类型变量

2.5 赋值运算

赋值运算符的作用是将一个值赋给一个变量，最常用的赋值运算符是“=”，并由“=”赋值运算符和其他一些运算符组合产生一些新的赋值运算符。

运算符	运算	示 例	结 果
=	赋值	i=2;j=3;	i=2;j=3;
+=	加等于	i=2;j=3;i+=j	i=5;j=3;
-=	减等于	i=2;j=3;i-=j	i=-1;j=3;
=	乘等于	i=2;j=3;i=j	i=6;j=3;
/=	除等于	i=2;j=3;i/=j	i=0;j=3;
%=	模等于	i=4;j=3;i%=j	i=1;j=3;

2. 基本类型变量

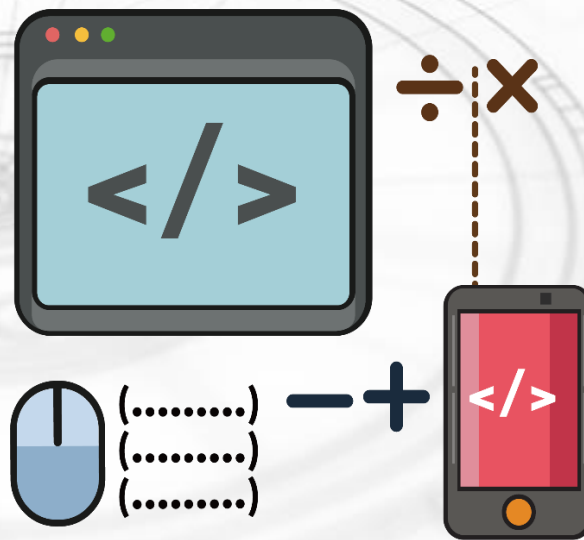
2.6 自增、自减运算

“++”和 “--”是Java的递增和递减运算符。

$x = x + 1$; 与 $x++$; 等价。

同样，语句：

$x = x - 1$; 与 $x--$; 等价



2. 基本类型变量

2.7 运算符的优先级和结合规则

运算符都有不同的优先级，所谓优先级就是在表达式运算中的运算顺序。

优先级	运算符	操作符分类	
1	., [], (), {}	分隔符	
2	!, ++, --, -, ~	一元运算符	
3	*, /, %	数学运算符 移位运算符 关系运算符 逻辑运算符	二元运算符
4	+, -		
5	<<, >>, >>>		
6	<, >, <=, >=		
7	=, !=		
8	&, , &&,	条件运算符	三元运算符
9	?:		

3. 基本数据类型的转换

整型、浮点型、字符型数据可以进行混合运算。在同种类型的变量之间赋值时，不需要进行类型的转换。当在不同类型的变量之间赋值时，或者将一个直接数赋给与它不同类型的变量时，需要类型转换。类型转换可分为隐式转换和显示转换两种，从低位类型到高位类型会进行自动转换，而从高位类型到低位类型需要进行强制类型的转换。

3. 基本数据类型的转换

隐式转换：

隐式转换是指运行时，Java 虚拟机自动把一种类型转换成另一种类型。

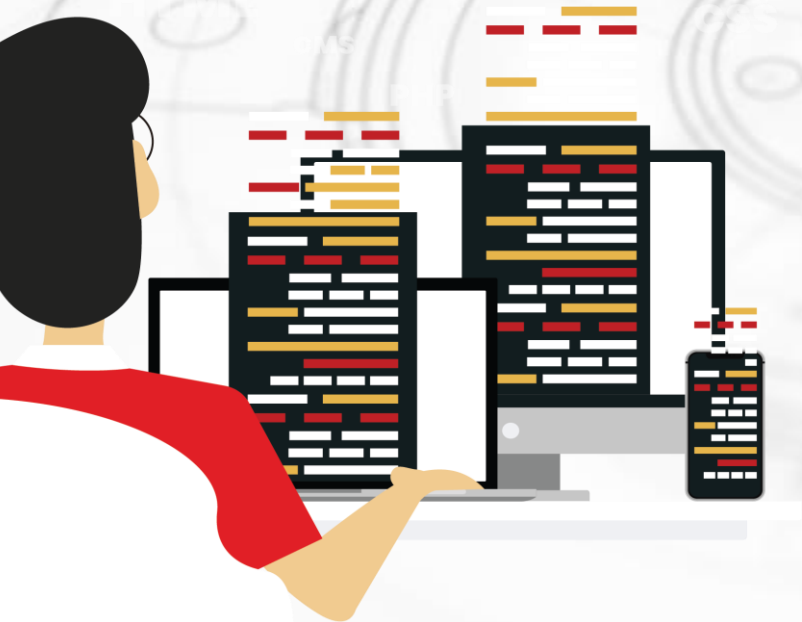
这类转换要满足的条件是：

（1）两种类型必须兼容；（2）目标类型大于源类型。

3. 基本数据类型的转换

显式转换：

如果把高位类型赋值给低位类型，就必须进行强制类型转换，否则编译会出错。



4. 数据输入与输出

Java 程序通过流来完成输入 / 输出。在Java中，输入/输出流的实现主要由java.io包中的类完成。

所有的Java程序自动导入java.lang 包 ,该包定义了一个名为System的类。System同时包含三个预定义的流变量，in、out和err。这些成员在System中是被定义成public和static型的，可以直接使用类名System调用。

System.in是标准输入；System.out是标准的输出流；System.err是标准错误流；这些流可以重定向到任何兼容的输入/输出设备。

4. 数据输入与输出

4.1 读取字符

从BufferedReader读取字符，用read()方法：

`int read()throws IOException`

该方法每次执行都从输入流读取一个字符然后以整型返回，当遇到流的末尾时它返回-1，它可能引发一个IOException异常。

从键盘读取一行字符串使用readLine()，通常形式如下：

`String readLine()throws IOException`

它返回一个String类的对象。

4. 数据输入与输出

4.2 读取数值

当要读取数值时，可使用上述方法先读入数字字符串，然后调用相应数值类型的包装类的转换函数。

```
BufferedReader br = new BufferedReader(new  
InputStreamReader(System.in));  
System.out.println("请输入一个数据：");  
s=br.readLine();  
int i=Integer.parseInt(s);
```



4. 数据输入与输出

4.3 数据输出

`print()`方法输出后不换行

`println()`方法输出后换行

它们都是由`PrintStream`（`System.out`引用的对象类型）定义。



4. 数据输入与输出

4.4 命令行参数

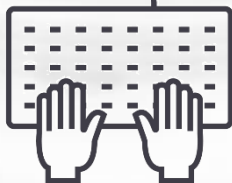
如果想在程序运行时将信息传递到一个程序中，可以通过命令行参数传递给main()方法来实现，命令行参数是程序在执行时在命令行紧跟在程序名后的信息。在Java程序中它们作为字符串存储在传递给main()方法的String数组中。

4. 数据输入与输出

4.4 命令行参数

[例2-15] 命令行参数的使用。

```
public class CommandLine{  
    public static void main(String[] args)  
    {  
        int i;  
        for(i=0;i<args.length;i++)  
            System.out.println("第"+i+"个命令行参数是 :  
"+args[i]);  
    }  
}
```



5. 编码规范

一个软件的生命周期中，80%的花费在于维护。几乎没有任何一个软件，在其整个生命周期中，均由最初的开发人员来维护。因此编码规范可以改善软件的可读性，可以让程序员尽快而彻底地理解新的代码，对于程序设计而言特别重要。

5. 编码规范

命名规则：

属性、变量、方法参数的命名首字母小写，其他单词首字母大写，例如：userPrivilege，采用名词，例如：connection(而不是Connect)

类、接口名首字母大写，其他单词首字母大写，例如：BufferedReader，采用名词。

包名所有字母都要小写，顶级包名采用开发者所在机构的域名的逆序，例如：com.sun.jdbc、org.jboss，非顶级包名采用名词，或名词的缩写。

5. 编码规范

命名规则：

方法（函数）的命名首字母小写，其他单词首字母大写，例如：buildXML，采用强动词，例如：createJSPPage

常量名的每一个字母大写，单词之间用下划线分隔，常量的名字必须涵盖该常量的准确意义，例如：private static final int MAX_PATH = 255。

数组名应该总是用下面的方式来命名：byte[] buffer，而不是byte buffer[]。

5. 编码规范

编码规则：

单行代码不得超过80字符，每行代码最多包含一个独立的语句，代码缩进两个空格。如果单行代码过长，则应该在逗号或操作符的后面断行。

每一个变量的声明独占一行，将变量的声明置于代码块的开始位置。

for、while、do-while循环，if、else if、else、switch-case分支，try-catch-finally块即使仅包含一个语句也要用{}包含。

5. 编码规范

编码规则：

空行应该在逻辑代码段、两个类或接口的定义、两个方法/函数/过程之间或在for、while、do-while循环，if、else if、else、switch-case分支，try-catch-finally块的前面。

应有足够的注释。在维护代码的同时，维护你的注释。

```
h3 {font-size: 20px !important;}
th {font-size: 11px; text-align: left;}
tr {margin: 3px !important; padding: 0px !important; padding-top: 5px !important; border-top: 1px solid #ccc !important;}

#container {margin: auto; width: 850px; padding-top: 90px;}

#info_bar_line1 {font-weight: bold; font-size: 20px; margin: 0; padding: 0; text-align: left;}
#info_bar_line2 {font-size: 14px; margin: 0; text-align: left;}
.info_bar {width: 100%; background-color: #4285C4; position: fixed; padding: 10px 20px; z-index: 10;}
.info_bar p {color: #ffffff !important;}

.hide {display: none;}

#field_information {cursor: pointer; float: left; margin: 1px 0 0 5px;}
#field_information_container {float: left;}
.label {font-size: 32K !important;}
.btn_copy_text {width: 110px;}
.btn_get_first {width: 110px;}

.title {width: 701px !important;}
.description {width: 701px !important; height: 73px !important;}

.tag_editor {line-height: 25px !important; height: 225px; padding: 5px 0px !important; border: 1px solid #ccc !important; border-radius: 4px;}
.tag_editor_delete {height: 25px !important;}
.tag_editor_delete i {line-height: 25px !important;}
.tag_editor_spacer {width: 10px !important;}

#btn_settings { webkit-user-select: none; -ms-user-select: none; ms-user-select: none; user-select: none; user-select: none; transition: all 0.3s ease-out 0s;}
#btn_settings:hover { cursor: pointer; transform: rotate(100deg); transition: all 0.3s ease-out 0s;}

#select_theme_container {width: 280px;}
#google_api_key {width: 400px;}
#get_first_n_value {width: 50px;}
.simple_text {text-decoration: none !important;}
.pamel_settings {padding: 10px !important;}
.pamel_settings_container {margin-bottom: 5px !important;}

#google_translate_api_info {font-size: 10px; margin-left: 35px;}
.checkbox_comment {font-size: 10px;}
.btn_default .badge {margin-left: 5px; border-radius: 5px !important;}
mark {padding: 0 !important;}

#add_and_translate {font-size: 10px;}

.tooltipster-box {background: #fff !important;}
.tooltipster-arrow-background {border-top-color: #fff !important;}
.tooltipster-box {-webkit-box-shadow: 0 1px 4px rgba(0,0,0,.2); box-shadow: 0 1px 4px rgba(0,0,0,.2)}
```



4

本章小结



中国科技出版传媒股份有限公司
China Science Publishing & Media Ltd. (CSPM)
科学出版社

本章小结

本章详细介绍了Java语言的基础知识，包括Java的基本数据类型、变量和常量的定义与使用、表达式和各种运算符的使用，通过本章的学习，能够掌握Java语言的基本语法结构。



中国科技出版传媒股份有限公司
China Science Publishing & Media Ltd. (CSPM)
科学出版社

THANK YOU



中国科技出版传媒股份有限公司
China Science Publishing & Media Ltd. (CSPM)
科学出版社