

primitive Datentypen

boolean	8 bit	true/ false
char	16 bit	'A' (alle Unicode-Zeichen)
byte	8 bit	-128 ... 127
short	16 bit	-32.768 ... 32.767
int	32 bit	± 2 Milliarden
long	64 bit	± 9 Trillionen
float	32 bit	±1,4E-45 ... ±3,4E+38
double	64 bit	±4,9E-324 ... ±1,7E+308

float oder **double** nicht für Geldbeträge nutzen! Rundungsregeln sind wissenschaftlich, nicht kaufmännisch!

Variablen

Es gibt 3 Variablentypen:

1. lokale Variablen
2. Instanz Variablen
3. Statische Variablen

Methoden

1. Methoden- Initialisierung
 2. Methoden-Aufruf
- ```
{public|private} [static] {type | void}
name(arg1, ..., argN){statements}
```



By **Hopsteady**

[cheatography.com/hopsteady/](https://cheatography.com/hopsteady/)

Not published yet.

Last updated 30th April, 2023.

Page 1 of 1.

Sponsored by **Readable.com**

Measure your website readability!

<https://readable.com>