

آموزش متغیر Double

متغیر double می تواند اعداد خیلی بزرگ (یا کوچک) را در خود داشته باشد. حداکثر و حداقل مقادیر 17 می باشد که با 307 صفر دنبال می شود.

متغیر double برای نگهداری مقادیر ممیزی شناور نیز استفاده می شود. یک مقدار ممیزی شناور عددی مانند 8.7، 12.5، 10.1 و غیره می باشد. به عبارت دیگر این عدد ممیزی در انتها دارد. اگر سعی کنید یک مقدار ممیزی را در یک متغیر int ذخیره کنید، NetBeans زیر کد پیش فرض را خط خواهد کشید. اگر سعی کنید برنامه را اجرا کنید، کامپایلر یک پیغام خطا ارائه می دهد. اجازه دهید با متغیرهای double کمی تمرین کنیم.

از بخش int را به double تغییر دهید. بنابراین این مورد را نیز تغییر دهید:

```
int first_number, second_number, answer;
```

به خط زیر:

```
double first_number, second_number, answer;
```

اکنون مقادیر ذخیره شده را تغییر دهید:

```
first_number = 10.5;  
second_number = 20.8;
```

بقیه ی برنامه را همانطور که هست رها کنید. پنجره ی برنامه نویسی شما باید مشابه زیر باشد:

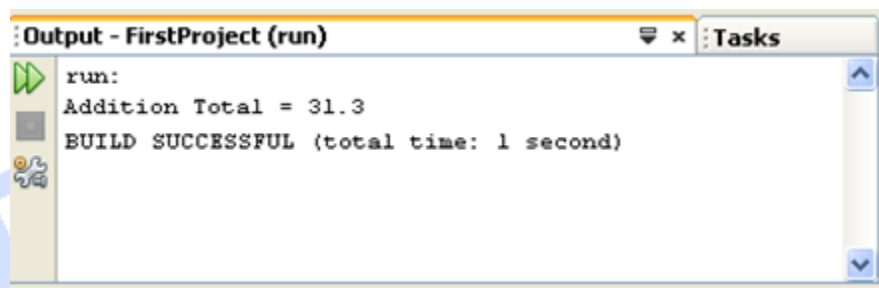
```
public static void main(String[] args) {  
  
    double first_number, second_number, answer;  
  
    first_number = 10.5;  
    second_number = 20.8;  
    answer = first_number + second_number;  
  
    System.out.println("Addition Total = " + answer );  
}
```

آدرس آموزشگاه : تهران - خیابان شریعتی - بالا تر از خیابان ملک - جنب بانک صادرات - پلاک 651 طبقه دوم - واحد 7

88146323 - 88446780 - 88146330

<http://www.tahlildadeh.com/>

برنامه ی خود را مجددا اجرا کنید، پنجره ی خروجی باید مانند زیر باشد:



```
Output - FirstProject (run)
run:
Addition Total = 31.3
BUILD SUCCESSFUL (total time: 1 second)
```

تغییر مقادیر ذخیره شده در `first_number` و `second_number` را امتحان کنید. از هر مقداری که تمایل دارید، استفاده کنید. برنامه ی خود را اجرا کرده و نتیجه را مشاهده کنید.

در بخش بعدی در مورد دو نوع متغیر دیگر جاوا فرا خواهید گرفت `short` و `float`.

