

## 5.1 Basistypen

### Primitive Datentypen

- ▶ Zu jedem Basistypen gibt es eine Menge möglicher **Werte**.
- ▶ Jeder Wert eines Basistyps benötigt den gleichen **Platz**, um ihn im Rechner zu repräsentieren.
- ▶ Der Platz wird in **Bit** gemessen.

Wie viele Werte kann man mit  $n$  Bit darstellen?

## Primitive Datentypen – Ganze Zahlen

Es gibt **vier** Sorten ganzer Zahlen:

Typ	Platz	kleinster Wert	größter Wert
byte	8	-128	127
short	16	-32 768	32 767
int	32	-2 147 483 648	2 147 483 647
long	64	-9 223 372 036 854 775 808	9 223 372 036 854 775 807

Die Benutzung kleinerer Typen wie **byte** oder **short** spart Platz.

## Primitive Datentypen – Ganze Zahlen

### Literale:

- ▶ dezimale Notation
- ▶ hexadezimale Notation (Präfix **0x** oder **0X**)
- ▶ oktale Notation (Präfix **0**)
- ▶ binäre Notation (Präfix **0b** oder **0B**)
- ▶ Suffix **l** oder **L** für **long**
- ▶ **'\_'** um Ziffern zu gruppieren

### Beispiele

- ▶ **192**, **0b11000000**, **0xC0**, **0300** sind alle gleich
- ▶ **20\_000L**, **0xABFF\_0078L**
- ▶ **09**, **0xFF** sind ungültig

Verwenden Sie niemals **1** als **long**-Suffix, da dieses leicht mit **l** verwechselt werden kann.

**l** darf nur **zwischen** Ziffern stehen, d.h. weder am Anfang noch am Ende.

Übung:  
Geben Sie eine reguläre Grammatik an, die diese Regeln abbildet

## Primitive Datentypen – Ganze Zahlen

**Achtung:** **Java** warnt nicht vor Überlauf/Unterlauf!!!

### Beispiel:

```
1 int x = 2147483647; // groesstes int
2 x = x + 1;
3 write(x);
```

liefert: **-2147483648**

- In realem **Java** kann man bei der Deklaration einer Variablen ihr direkt einen ersten Wert zuweisen (**Initialisierung**).
- Man kann sie sogar (statt am Anfang des Programms) erst an der Stelle deklarieren, an der man sie braucht!

## Primitive Datentypen - Gleitkommazahlen

Es gibt **zwei** Sorten von Gleitkommazahlen:

Typ	Platz	kleinster Wert	größter Wert	signifikante Stellen
float	32	ca. $-3.4 \cdot 10^{38}$	ca. $3.4 \cdot 10^{38}$	ca. 7
double	64	ca. $-1.7 \cdot 10^{308}$	ca. $1.7 \cdot 10^{308}$	ca. 15

$$x = s \cdot m \cdot 2^e \quad \text{mit } 1 \leq m < 2$$

- ▶ Vorzeichen  $s$ : 1 bit
- ▶ reduzierte Mantisse  $m - 1$ : 23 bit (float), 52 bit (double)
- ▶ Exponent  $e$ : 8 bit (float), 11 bit (double)

## Primitive Datentypen - Gleitkommazahlen

### Literale:

- ▶ dezimale Notation.
- ▶ dezimale Exponentialschreibweise (e, E für Exponent) Mantisse und Exponent sind dezimal; Basis für Exponent ist 10;
- ▶ hexadezimale Exponentialschreibweise. (Präfix 0x oder 0X, p oder P für Exponent) Mantisse ist hexadezimal; Exponent ist dezimal und muß vorhanden sein; Basis für Exponent ist 2;
- ▶ Suffix f oder F für float, Suffix d oder D für double (default is double) In der hexadezimalen Notation, gibt der Exponent die Anzahl der Bitpositionen an, um die das Komma verschoben wird.

### Beispiele

- ▶ 640.5F == 0x50.1p3f
- ▶ 3.1415 == 314.15E-2
- ▶ 0x1e3\_dp0, 1e3d Wenn der Exponent in der hexadezimalen Notation, hexadezimal wäre, wüßten wir nicht, ob ein finales 'f' zum Exponenten gehört, oder ein float-Suffix sein soll.
- ▶ 0x1e3d, 1e3\_d, 0x50.1 0x1e3d ist ein int und keine Gleitkommazahl
- ▶ 1e3\_d ist ungültig, da '\_' nicht zwischen 2 Ziffern steht (d ist keine Ziffer sondern das double-Suffix)

## Primitive Datentypen - Gleitkommazahlen

- ▶ Überlauf/Unterlauf bei Berechnungen liefert Infinity, bzw. -Infinity
- ▶ Division Null durch Null, Wurzel aus einer negativen Zahl etc. liefert NaN

## Weitere Basistypen

Typ	Platz	Werte
boolean	1	true, false
char	16	alle(?) Unicode-Zeichen

Unicode ist ein Zeichensatz, der alle irgendwo auf der Welt gängigen Alphabete umfasst, also zum Beispiel:

- ▶ die Zeichen unserer Tastatur (inklusive Umlaute);
- ▶ die chinesischen Schriftzeichen;
- ▶ die ägyptischen Hieroglyphen ...

### Literale:

- ▶ char-Literale schreibt man in Hochkomma 'A', '\u00ED', ';', '\n'.
- ▶ boolean-Literale sind true und false.

Die ursprüngliche Idee war, dass char alle Unicodezeichen enthält. Nach der Einführung von Java, hat sich der Unicodestandard geändert. Deshalb kann ein char nur Zeichen der sogenannten Basic Multilingual Plane speichern. Andere Unicodezeichen werden über Strings codiert.