

Narration	Time
Java میں Numerical Datatypes پر سپوکن ٹیوٹورل میں خوش آمدید۔	00:01
اس ٹیوٹورل میں ہم سیکھیں گے...	00:07
جاوا میں دستیاب مختلف Numerical Datatypes اور	00:10
Numerical Data کو اسٹوریج یعنی جمع کرنے کے لئے ان کا استعمال کس طرح کریں۔	00:13
اس ٹیوٹورل کے لئے ہم استعمال کر رہے ہیں۔ ابنٹو 11.10 اور JDK1.6 اکلیپس 3.7	00:18
اس ٹیوٹورل کو سمجھنے کے لیے آپ کو معلوم ہونا چاہئے کہ اکلیپس میں عام جاوا پروگرام کو کیسے لکھیں اور رن کریں۔	00:27
اگر نہیں تو متعلقہ ٹیوٹورل کے لئے دکھائی گئی ہماری ویب سائٹ پر جائیں۔	00:34
انٹرس کو اسٹوریج کرنے کے لئے مستعمل ڈیٹا ٹائپ کو int کہتے ہیں۔	00:42
اعشاریہ تعداد کو اسٹوریج کرنے کے لئے مستعمل ڈیٹا ٹائپ کو float کہتے ہیں۔	00:47
اب وضاحت کرتے ہیں اور پہلے انٹرس استعمال کرتے ہیں۔	00:52
یہاں، ہمارے پاس اکلیپس IDE ہے اور باقی کے کوڈ کے لئے ضروری skeleton ہے۔	01:02
ہم نے ایک نیو میرکل ڈیٹا کلاس بنایا ہے اور اس میں main میٹھڈ جوڑا ہے۔	01:10
اب دیکھیں کہ تعداد کیسے اسٹوریج ہوتی ہے۔	01:15
int distance equal to 28	01:20
یہ اسٹیٹمنٹ distance نام میں انٹری ویلیو اسٹوریج کرتا ہے۔	01:27
distance نام کو انٹری ویلیو کہتے ہیں۔	01:33
اب ہم ویبیل distance کو اس میں اسٹوریج ویلیو کو پرنٹ کرنے کیلئے استعمال کریں گے۔	01:37
distance میں parentheses، System dot out dot println	01:47
یہ اسٹیٹمنٹ ویبیل distance کی ویلیو پرنٹ کرے گا۔	02:01
فائل سیوا اور رن کریں۔	02:06

ہم دیکھ سکتے ہیں کہ ویلیو 28، distance میں سٹور ہوگئی ہے اور یہ پرنٹ ہوگئی ہے۔	02:14
اب وریبل میں سٹور ویلیو کو تبدیل کریں۔	02:21
28 کو 24 میں تبدیل کریں۔	02:25
سیواورن کریں۔	02:29
ہم دیکھ سکتے ہیں کہ آؤٹ پٹ اس کے مطابق بدل گیا ہے۔	02:34
int منفی ویلیوز کو بھی سٹور کر سکتا ہے۔	02:39
24 کو minus 25 میں تبدیل کریں۔	02:42
سیواورن کریں۔	02:48
ہم دیکھ سکتے ہیں کہ، int ٹائپ کے وریبل میں منفی ویلیوز بھی سٹور ہو سکتی ہیں۔	02:56
ڈیٹا ٹائپ int ہمارے بیشتر پروگرامنگ ضرورت کے لئے کافی ہے۔	03:02
لیکن یہ ویلیوز کو صرف ایک حد تک سٹور کر سکتا ہے۔	03:06
اب بڑی ویلیوز کو سٹور کرنے کی کوشش کرتے ہیں اور دیکھتے ہیں کہ کیا ہوتا ہے۔	03:10
ہم دیکھ سکتے ہیں کہ، یہاں تعداد کے نیچے سرخ لائن ہے جو کہ ایرر کی عکاسی کرتی ہے۔	03:25
ایرر میسج عکاسی کرتا ہے، the number is out of range for a variable of the type int	03:34
int میموری کے 32 بٹس لیتا ہے اور صرف -2 پاور 31 سے 2 پاور 31 تک ویلیوز سٹور کر سکتا ہے۔	03:42
بڑی تعداد کو سٹور کرنے کے لئے، جاوا long ڈیٹا ٹائپ فراہم کرتا ہے۔	03:49
اب اس کا استعمال بڑی ویلیوز سٹور کرنے کے لئے کریں۔	03:54
int کو long میں بدلیں اور	03:59
تعداد کے آخر میں کیپٹل L جوڑیں	04:04
Ctrl، S کے ساتھ اسے سیو کریں۔	04:11
ہم دیکھ سکتے ہیں کہ، اب یہاں کوئی ایرر نہیں ہے۔	04:16
Ctrl، F11 کے ساتھ رن کریں۔ ویلیو پرنٹ ہوگئی ہے۔	04:19
ہم دیکھ سکتے ہیں کہ، بڑی تعداد کو لونگ وریبل میں سٹور کیا جا سکتا ہے۔	04:27
اب اعشاریہ تعداد کو int وریبل میں سٹور کریں۔	04:32

long کو int میں تبدیل کریں اور تعداد کو 23.5 کریں۔	04:37
جیسے کہ ہم دیکھ سکتے ہیں، یہاں ایک ایرر ہے۔ کیونکہ int صرف انٹرس کو سٹور کر سکتا ہے۔	04:50
اعشاریہ اعداد کو سٹور کرنے کے لئے، ہمیں float استعمال کرنا ہوگا۔	05:00
ڈیٹا ٹائپ کو float میں تبدیل کریں۔	05:05
اور ویلیو کے آخر میں ایک 'f' شامل کریں۔	05:10
اسے سیو کریں۔	05:17
ہم دیکھ سکتے ہیں اب یہاں ایرر نہیں ہے۔	05:19
Control F11 کے ساتھ رن کریں۔	05:22
جیسا کہ ہم دیکھ سکتے ہیں، اعشاریہ ویلیو سٹور ہوگئی ہے اور ویلیو پرنٹ ہوگئی ہے۔	05:29
اب ویریبل distance کی ویلیو کو تبدیل کریں۔	05:37
اعشاریہ نقطہ کے بعد کئی نمبر جوڑیں جیسے کہ دکھایا گیا ہے۔	05:46
اسے سیو اور رن کریں۔	05:53
ہم دیکھتے ہیں کہ جو سٹور ہوا ہے آؤٹ پٹ اس سے مختلف ہے۔	06:01
ایسا ہوتا ہے کیونکہ فلونٹگ پوائنٹ تعداد کی درستگی کی ایک حد ہوتی ہے۔	06:06
یہ قریب ترین ممکنہ تعداد کے طور پر راونڈ ڈ آف ہو جاتا ہے اگر یہ ایک یورسی یعنی بے کم وکاسٹ سے سٹور نہیں کیا جاسکتا۔	06:11
اب ویریبلس کے لئے نام دینے کے قواعد کو دیکھیں۔	06:18
نام سے پہلے نمبر 2 کو شامل کریں۔	06:23
ہم دیکھتے ہیں کہ، یہاں ایک سیگس ایرر ہے۔	06:30
یہ اس لئے کیونکہ ایک ویریبل کا نام ایلفا 8 یا انڈر اسکور کے ساتھ شروع ہونا چاہئے۔	06:34
لیکن عام طور پر انڈر اسکور کو ویریبل کو شروع کرنے کے لئے استعمال نہیں کیا جاتا۔	06:40
اب ویریبل نام کے آخر میں نمبر جوڑیں	06:45
ہم دیکھتے ہیں کہ، یہاں کوئی ایرر نہیں ہے۔	06:55
ویریبل کے نام میں ڈجٹس ہو سکتی ہیں لیکن شروع میں نہیں۔	06:59
اب نام کے درمیان میں ایک underscore جوڑیں۔	07:04

07:15	ہم دیکھتے ہیں کہ، یہاں کوئی ایرر نہیں ہے۔
07:17	جس کا مطلب ہے کہ انڈر اسکور ویریبیل نام میں ہو سکتا ہے۔
07:22	لیکن ویریبیل نام میں کوئی بھی دوسرا punctuation، سیکس ایرر یا دیگر ایررس دیتا ہے۔
07:28	اس طرح آپ جاوا میں نیومیرکل ڈیٹا سٹور کرتے ہیں۔
07:35	اب ہم اس ٹیوٹورل کے آخر میں آگئے ہیں
07:38	اس ٹیوٹورل میں ہم نے مختلف قسم کے numerical datatypes کے بارے میں سیکھا۔
07:44	اور نیومیرکل ڈیٹا کو کیسے سٹور کرتے ہیں۔
07:46	اور ہم نے ویریبیل نام دینے کے قواعد کو بھی سیکھا۔
07:51	اس ٹیوٹورل کے لئے مشق کے طور پر...
07:53	دیگر نیومیرکل ڈیٹا ٹائپس کے بارے میں پڑھیں اور
07:56	دیکھیں کہ وہ lint اور float سے کیسے مختلف ہے۔
08:00	جاوا ٹیوٹوریلز مندرجہ ذیل لنک پر دستیاب ہیں۔
08:05	مندرجہ ذیل لنکس پر دستیاب ٹیوٹورل کو دیکھیں،
	http://spoken-tutorial.org/What_is_a_Spoken_Tutorial
08:11	یہ سپوکن ٹیوٹورل کو خلاصہ کرتا ہے۔
08:14	اگر آپ کے پاس اچھی بینڈ ویڈتھ نہیں ہے، تو آپ اس کو ڈاؤن لوڈ کرنے اور دیکھ سکتے ہیں۔
08:20	سپوکن ٹیوٹورل پروجیکٹ ٹیم سپوکن ٹیوٹورل کا استعمال کرتے ہوئے ورکشاپ بھی چلاتی ہے۔
08:24	آن لائن ٹیسٹ پاس کرنے والوں کو سند بھی دیتے ہیں۔ مزید معلومات کے لئے contact AT spoken HYPHEN tutorial DOT org پر لکھیں۔
08:35	سپوکن ٹیوٹورل پروجیکٹ ٹاک-ٹو-ایڈیٹر پروجیکٹ کا حصہ ہے۔
08:39	اسے قومی خواندگی مشن نے ICT، ایمپچارڈی حکومت ہند کے ذریعے حمایت کی ہے۔
08:45	اس مشن پر مزید معلومات درج ذیل لنک پر دستیاب ہیں
08:51	اس اسکرپٹ کا ترجمہ اور صدا بندی میں نے یعنی وجاہت احمد نے کی ہے، ہمارے ساتھ شریک ہونے کیلئے آپ کا شکریہ