

- 00:01 جاوا میں Relational operators کے سپوکن ٹیوٹورل میں آپ کا استقبال ہے۔
- 00:07 اس ٹیوٹورل میں، ہم مندرجہ ذیل کے بارے میں سیکھیں گے
- 00:09 boolean data type (بولین ڈیٹا ٹائپ)
- 00:10 Relational operators اور
- 00:12 Relational operators کا استعمال کرتے ہوئے data کا موازنہ کیسے کریں
- 00:17 اس ٹیوٹورل کے لئے، ہم استعمال کریں گے
- ،Ubuntu 11.10
- JDK 1.6 اور
- Eclipse 3.7
- 00:26 اس ٹیوٹورل کا مطالعہ کرنے کے لئے، آپ کو جاوا میں ڈیٹا ٹائپ کا علم ہونا چاہئے۔
- 00:31 اگر ایسا نہیں ہے، تو مناسب ٹیوٹورل کے لئے ہماری مندرجہ ذیل ویب سائٹ پر جائیں۔
- 00:39 Relational آپریٹرز، کنڈیشنس کی جانچ کرنے کے لئے استعمال ہوتے ہیں۔
- 00:43 ان کا آؤٹ پٹ بولین ڈیٹا ٹائپ کا ایک ویریبل ہے
- 00:48 ایک بولین ڈیٹا ٹائپ کا سائز 1 بٹ (bit) ہوتا ہے۔
- 00:51 اس میں صرف دو ویلیوسٹور ہوتی ہیں۔
- 00:54 True یا False
- 00:56 جب کنڈیشن ٹر ہوئی ہے تو آؤٹ پٹ میں True حاصل ہوتا ہے۔
- 00:59 اگر کنڈیشن ٹر نہیں ہوتی ہے تو آؤٹ پٹ False ہوتا ہے۔
- 01:06 یہاں دستیاب Relational آپریٹرز کی ایک فہرست دی گئی ہے۔
- 01:10 * گریٹر دین (سے زیادہ)
- 01:12 * لیس دین (سے کم)
- 01:13 * equal to (کے برابر)
- 00:14 * گریٹر دین اور equal to (سے بڑا یا برابر)
- 01:15 * لیس دین اور equal to (سے کم یا برابر)

- 01:17 *ناٹ equal to (کے برابر نہیں)
- 01:19 ہم ان تمام کا تفصیل سے مطالعہ کریں گے۔
- 01:22 Eclipse پر جائیں۔
- 01:27 یہاں ہمارے پاس باقی کوڈ کے لئے ضروری Eclipse IDE اور skeleton ہے۔
- 01:33 میں نے BooleanDemo نامی ایک کلاس بنایا ہے اور اس کو Main میٹھڈ میں شامل کر دیا ہے۔
- 01:38 اب کچھ ایکسپریشنس جوڑتے ہیں۔
- 01:41 ٹائپ کریں; boolean b
- 01:47 کی وارڈ boolean، ویریبل b کے ڈیٹا ٹائپ کو boolean کے طور پر ڈیکلیئر کرتا ہے۔
- 01:53 ہم b میں ہماری کنڈیشن کے نتائج کو اسٹور کریں گے۔
- 01:58 ہم ایک ویریبل ویٹ تشکیل دیں گے اور اس ویریبل کا استعمال کرنے کے لئے ایک کنڈیشن کی جانچ کریں گے۔
- 02:05 int weight equal to 45;
- 02:13 ہم جانچ کریں گے کہ weight کی ویلیو 40 سے زیادہ ہے یا نہیں۔
- 02:18 b equal to weight greater than 40;
- 02:28 یہ اسٹیٹمیٹ کہتا ہے کہ جانچ کریں کہ ویریبل کی ویلیو 40 سے زیادہ ہے یا نہیں اور نتائج کو b میں اسٹور کرتے ہیں۔
- 02:37 اب b کی ویلیو کو پرنٹ کرتے ہیں۔
- 02:41 System dot out dot println(b);
- 02:49 سیوا اوررن کریں۔
- 02:59 جیسا کہ ہم دیکھ سکتے ہیں، آؤٹ پٹ True حاصل ہوتا ہے۔
- 03:02 اب دیکھتے ہیں کہ کیا ہوتا ہے اگر ویلیو 40 سے کم ہوتی ہے۔
- 03:07 weight کو بدل کر 30 کریں
- 03:12 سیوا اوررن کریں۔
- 03:20 ہم دیکھ سکتے ہیں کہ آؤٹ پٹ میں متوقع False حاصل ہوتا ہے۔
- 03:24 اس طرح، گریڈین علامت کا استعمال یہ جانچ کرنے کے لئے کیا جاتا ہے کہ ایک ویلیو دوسرے سے بڑی ہے یا نہیں۔
- 03:30 اسی طرح، less than علامت کا استعمال یہ جانچ کرنے کے لئے کیا جاتا ہے کہ ایک ویلیو دوسرے سے چھوٹی ہے یا نہیں۔

- 03:37 گریڈ دین علامت کو less than نشان سے بدلتے ہیں۔
- 03:43 تو ہم جانچ کر رہے ہیں کہ کیا ویٹ 40 سے کم ہے۔
- 03:48 سیواوررن کریں۔
- 03:56 جیسا کہ ہم دیکھ سکتے ہیں، آؤٹ پٹ متوقع True حاصل ہوتا ہے۔
- 04:01 Weight کی ویلیو کو تبدیل کر کے 45 کرتے ہیں اور آؤٹ پٹ کو دیکھتے ہیں۔
- 04:09 سیواوررن کریں۔
- 04:16 ہم دیکھتے ہیں کہ ہمیں False حاصل ہوتا ہے کیونکہ کنڈیشن،
- 04:21 ویٹ 40 سے کم ٹر نہیں ہے۔
- 04:25 اب ہم جانچ کر کے دیکھتے ہیں کہ ایک ویلیو دوسرے کے برابر ہے یا نہیں۔
- 04:31 ایسا کرنے کے لئے، ہم دو equal to علامات کا استعمال کرتے ہیں۔
- 04:35 لیس دین علامت کو ڈبل equal to سے تبدیل کریں۔
- 04:41 سیواوررن کریں۔
- 04:48 جیسا کہ ہم دیکھ سکتے ہیں، آؤٹ پٹ False ہے کیونکہ ویٹ کی ویلیو 40 کے برابر نہیں ہے۔
- 04:55 اب ویٹ کو بدل کر 40 کرتے ہیں اور آؤٹ پٹ دیکھتے ہیں۔
- 05:01 سیواوررن کریں۔
- 05:08 جیسا کہ ہم دیکھ سکتے ہیں، کہ آؤٹ پٹ True ہے۔
- 05:12 اس طرح، ڈبل equal to کا استعمال یکسانیت کی جانچ کرنے کے لئے کیا جاتا ہے۔
- 05:16 براہ مہربانی ہوشیار رہیں کیونکہ، اکثر لوگ مساوات کی جانچ کرنے کے لئے single equal to علامت کا استعمال کرتے ہیں۔
- 05:22 اور یہ غیر ضروری ایررز پیدا کرتا ہے۔
- 05:26 اس کے بعد ہم دیکھیں گے کہ less than اور equal to کے لئے کس طرح جانچ کریں گے۔
- 05:30 ایسا کرنے کے لئے، ہم ایک less than نشان کے بعد ایک equal to علامت کا استعمال کریں گے۔
- 05:35 ڈبل equal to کو، less than equal to سے تبدیل کریں۔
- 05:42 سیواوررن کریں
- 05:50 توقع کے مطابق آؤٹ پٹ True ہے۔

05:53 اب یہ دیکھنے کے لئے کہ کیا اگر less than چیک پر عمل ہوتا ہے، ہم ویٹ کی ویلیو کو تبدیل کریں گے۔

05:59 40 کو تبدیل کر کے 30 کریں

06:04 سیوا اوررن کریں

06:14 ہم دیکھتے ہیں، کہ اگر چہ ویٹ 40 کے برابر نہیں ہے، پھر بھی ہمیں آؤٹ پٹ میں True حاصل ہوتا ہے کیونکہ یہ 40 سے کم ہے۔

06:22 اب دیکھتے ہیں کہ کیا ہوتا ہے اگر ویٹ کی ویلیو 40 سے زیادہ ہو۔

06:27 ویٹ کا ویلیو 50 مان لیتے ہیں۔ سیوا کریں اوررن کریں

06:39 جیسا کہ ہم دیکھ سکتے ہیں، آؤٹ پٹ False ہے کیونکہ ویٹ کی ویلیو 40 کے برابر نہیں ہے۔

06:44 اور یہ بھی 40 سے کم نہیں ہے۔

06:48 اسی طرح، ہم گریٹر دین اور equal to کی جانچ کرنے کے لئے ایک گریٹر دین نشان کے بعد ایک equal to علامت کا استعمال کرتے ہیں۔

06:55 اس مشق کو کرتے ہیں۔

06:57 لیس دین equal to کو گریٹر دین equal to سے تبدیل کریں۔

07:04 سیوا اوررن کریں

07:10 جیسا کہ ہم دیکھ سکتے ہیں، آؤٹ پٹ true ہے کیونکہ ویٹ 40 سے زیادہ ہے۔

07:16 ویٹ کی ویلیو کو تبدیل کر کے 40 سے کم کرتے ہیں 30۔ مان لیتے ہیں۔

07:25 سیوا اوررن کریں

07:32 ہمیں False حاصل ہوتا ہے کیونکہ ویٹ کی ویلیو 40 سے زیادہ نہیں ہے اور 40 کے برابر بھی نہیں ہے۔

07:39 پھر، ہم دیکھیں گے کہ ناٹ equal to کے لئے جانچ کیسے کریں گے۔

07:46 یہ ایک exclamation mark کے بعد ایک equal to علامت کا استعمال کرتے ہوئے کیا جاتا ہے۔

07:53 گریٹر دین کو exclamation mark سے تبدیل کریں۔

07:59 تو یہ اسٹیٹمنٹ بتاتا ہے کہ ویٹ کی ویلیو 40 کے برابر نہیں ہے اور نتانج کو b میں سٹور کیا جاتا ہے۔

08:08 سیوا اوررن کریں

08:16 جیسا کہ ہم دیکھ سکتے ہیں، کہ آؤٹ پٹ true ہے کیونکہ ویٹ کی ویلیو 40 کے برابر نہیں ہے۔

08:23 ویٹ کو بدل کر 40 کرتے ہیں اور آؤٹ پٹ دیکھتے ہیں۔

08:28 30 کو تبدیل کر کے 40 کرتے ہیں۔

08:31 سیواوررن کریں

08:38 ہمیں False حاصل ہوتا ہے کیونکہ ویٹ کے 40 کے برابر نہ ہونے کی کنڈیشن False ہے۔

08:45 ناٹ equal to کنڈیشن کو، equal to کنڈیشن کی ضد یعنی opposite کے طور پر سمجھا جاسکتا ہے۔

08:50 اس طرح سے ہم جاوا میں ڈیٹا کا موازنہ کرنے کے لئے مختلف ریشنل آپریٹرز کا استعمال کرتے ہیں۔

08:58 اب ہم اس ٹیوٹوریل کے اختتام پر پہنچ گئے ہیں۔

09:01 اس ٹیوٹوریل میں ہم نے سیکھا، بولین ڈیٹا ٹائپ کے بارے میں

09:06 ریشنل آپریٹرز اور

09:08 ڈیٹا کو compare کرنے کے لئے relational operators کا استعمال کیسے کریں۔

09:13 اس ٹیوٹوریل کے لئے ایک مشق کے طور پر، پتہ کریں کہ کیا دکھائے گئے دو ایکسپریشن برابر ہیں؟

09:23 سپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ کے بارے میں مزید جاننے کے لئے،

09:23 مندرجہ ذیل لنک پر دستیاب ویڈیو دیکھیں

09:28 یہ سپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ کو خلاصہ کرتا ہے۔

09:31 اگر آپ کے پاس اچھی بینڈ ویڈتھ نہیں ہے، تو آپ اسے ڈاؤن لوڈ کر کے دیکھ سکتے ہیں۔

09:36 سپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ ٹیم،

09:38 سپوکن ٹیوٹوریل کا استعمال کرتے ہوئے ورکشاپ چلاتی ہے۔

09:40 اور آن لائن ٹیسٹ پاس کرنے والوں کو سہارا دیتے ہیں۔ مزید معلومات کے لئے براہ مہربانی contactAT

spoken HYPHEN tutorial DOT org پر لکھیں۔

09:50 سپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ، ٹاک-ٹو-اے-ٹیچر پروجیکٹ کا حصہ ہے۔

09:54 اسے قومی خواندگی مشن نے ICT، ایچ پی آر ڈی حکومت ہند کے ذریعے حمایت کی ہے۔

10:00 اس مشن پر مزید معلومات spoken HYPHEN tutorial DOT org SLASH NMEICT

HYPHEN Intro پر دستیاب ہے

10:05 اس اسکرپٹ کا ترجمہ اور صدا بندی میں نے یعنی وجاہت احمد نے کی ہے، ہمارے ساتھ شریک ہونے کیلئے آپ کا شکریہ