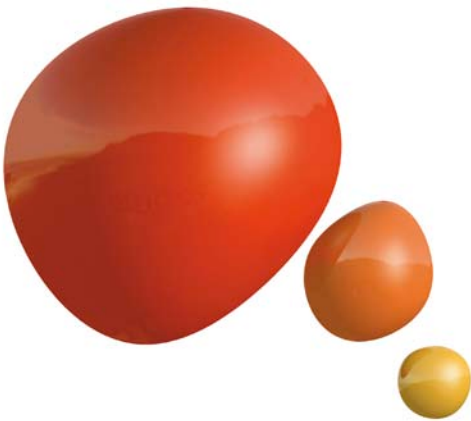




OPERADORES



ÍNDICE

OPERADORES

1. Operadores 3



1. Operadores

Operadores Java

Las variables, como base de información de un lenguaje, pueden ser creadas, modificadas y comparadas con otras por medio de los llamados operadores.

A continuación se enumeran los operadores utilizados en el lenguaje Java. Tipos de variables en Java, agrupados según su tipo.

Aritméticos

| Operador | Significado |
|----------|-----------------------------|
| + | Suma |
| - | Diferencia |
| * | Producto |
| / | División entera |
| % | Resto de la división entera |

Asignación

Simple: `x = 1;`
Múltiple: `x = y = z = 0;`

Se pueden realizar abreviaciones con el uso de los operadores en asignaciones:

| | | |
|----------------------|------------|-------------------------|
| <code>x += y;</code> | equivale a | <code>x = x + y;</code> |
| <code>x -= y;</code> | equivale a | <code>x = x - y;</code> |
| <code>x *= y;</code> | equivale a | <code>x = x * y;</code> |
| <code>x /= y;</code> | equivale a | <code>x = x / y;</code> |

Incremento y decremento

Operadores

| Abreviación | Significado | Efecto |
|-----------------------|-------------------------|------------------------------|
| <code>y = x++;</code> | <code>y = x + 1;</code> | postfijado (y = viejo valor) |
| <code>y = x--;</code> | <code>y = x + 1;</code> | postfijado (y = viejo valor) |
| <code>y = ++x;</code> | <code>y = x + 1;</code> | prefijado (y = nuevo valor) |
| <code>y = --x;</code> | <code>y = x - 1;</code> | prefijado (y = nuevo valor) |

Comparaciones

| Operador | Significado |
|--------------------|-------------------|
| <code>==</code> | Igual |
| <code>!=</code> | No igual |
| <code><</code> | Menor que |
| <code>></code> | Mayor que |
| <code><=</code> | Menor o igual que |
| <code>>=</code> | Mayor o igual que |

Lógicos

| Operador | Significado |
|-------------------------|--------------------------|
| <code>&&</code> | AND (Para dos operandos) |
| <code>!!</code> | OR (Para dos operandos) |
| <code>^</code> | XOR (Para dos operandos) |
| <code>!</code> | NOT (Para un operando) |

Especiales

- new**: Se utiliza para crear objetos de cualquier clase, incluido la creación de arrays
- instanceof**: comprueba si el objeto referenciado en una variable pertenece a una determinada clase
- Operador **?**: comprueba una condición y devuelve resultados diferentes según sea verdadera o falsa

