

# Chuleta de Java

## Tipos de datos básicos

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
float	32	3.4e-038..3.4e+038
double	64	1.7e-308..1.7e+308
char	16	Carácter Unicode
Boolean		true, false

Declaración de variable:

*tipo* identificador [= *valor*];

## Arrays

`int nombre_array[];` declara un array de enteros  
`nombre_array=new int[100];` de tamaño 100

`int nombre_array[] = new int [100];` declara un array de enteros en una sola línea

`int nombre_array [] = {1, 2, 3, 4};`

`int nombre_array[] = new int[10][20];` array multidimensional

null

## Clase

`{public|final|abstract} class nombre`

`{ [declaración_variables_clase]`

`public static void main{String[] args} {código}`

`[métodos]`

`}`

this, super

## Método

`{public|private} [static] (tipo|void) nombre(arg... arg)`

`{código}`

## Variable

`{public|private} [static|tipo nombre [= expresión];`

## Interface

`interface nombre`

`{`  
Lista de métodos declarados:  
`}`

`implements`

## Operadores aritméticos

`+, -, *, /` suma, resta, multiplicación, división  
`%, ++, --` módulo, incremento, decremento

## Operadores Relacionales

`==, !=, >, <` igual, distinto, mayor, menor  
`>=, <=` mayor o igual, menor o igual

## Operadores Lógicos

`&, |, ^, !, &&,` AND, OR, NOT, XOR, if OR, AND

## Comentarios

`//` resto de la línea  
`/* comentario multilinea */`  
`/** comentario para documentación */`

## Compilación y Ejecución

`javac NombreDeFichero.java`

`java NombreDeFichero`

El CLASSPATH debe estar correctamente configurado

El nombre del fichero ha de ser igual al nombre de la clase

## Control de Flujo

`if (expresión booleana) sentencia1; [else sentencia2;]`

Bucle while  
`[inicialización]`  
`while (condición de terminación) {`

`cuerpo;`

`[iteración;]`

`}`

Bucle do while

`do {`

`cuerpo;`

`[iteración;]`

`} while (condición de terminación);`

Bucle for  
`for (inicialización, condición de terminación, iteración) {`  
`cuerpo;`  
`}`

Estructura de Programa

`class NombreClase {`  
`public static void main (String args[] ) {`

`sentencias;`  
`}`  
definición de método 1  
...  
definición de método N  
`}`

## Tratamiento de excepciones

`try`

`{`  
Código que puede dar lugar a excepciones  
`}`

`catch(TipoDeExcepcion1 obj1)`

`{`

Manejador de excepciones de tipo 1

`}`

`catch(TipoDeExcepcion2 obj2)`

`{`

Manejador de excepciones de tipo 2

`}`

`finally {`

`}`

Se ejecuta, haya habido o no excepción, tras terminarse con el try

## Palabras Clave

abstract	boolean	break	byte	case
char	class	default	do	double
else	extends	false	final	float
for	if	implements	long	import
instanceof	int	interface	protected	new
null	package	private	public	
return	short	super	switch	
synchronized	this	throw	throws	true
try	void	while		

## Paquetes de Java

`java.applet` Incluye las clases necesarias para crear un applet y las clases y las clases que un applet usa para comunicarse con su contexto.

`java.awt` Contiene todas las clases para crear interfaces de usuario y para dibujar gráficos e imágenes.

`java.awt.color` Incluye clases para tratar el color.

`java.awt.event` Incluye interfaces y clases para tratar los diferentes tipos de eventos.

`java.awt.font` Incluye clases para tratar las fuentes de letra.

`java.awt.image` Incluye clases para crear y modificar imágenes.

`java.io` Permite la entrada y salida de datos del sistema a través de "data streams", serialización y el sistema de ficheros.

`java.lang` Incluye clases fundamentales para el diseño de programas en lenguaje Java.

`java.util` Miscelánea.