

# Primitivos



```
graph LR; A[Primitivos] --> B[No se permite Asignar:]; A --> C[Si se puede Asignar]; B --> D[float a un long.]; B --> E[float a un int]; B --> F[double a un long]; C --> G[int a un float]; C --> H[long a un double];
```

This mind map illustrates the rules for assigning Java primitive types. The central node, 'Primitivos', branches into two main categories: 'No se permite Asignar:' (Not allowed to assign) and 'Si se puede Asignar' (If it can be assigned). The 'Not allowed' branch, highlighted in orange, lists three disallowed assignments: 'float a un long.', 'float a un int', and 'double a un long'. The 'If it can be assigned' branch, highlighted in blue, lists two allowed assignments: 'int a un float' and 'long a un double'.

No se permite Asignar:

float a un long.

float a un int

double a un long

Si se puede Asignar

int a un float

long a un double