

Grupo Telegram Etapa 2 EGG Backend Java

Modificaciones de variables

Las variables se pueden modificar mediante indicadores.

<code>Public</code>	La clase o variable de instancia es accesible desde todos los ámbitos.
<code>Protected</code>	La clase o variable de instancia es accesible solo en el ámbito actual de la clase ,el ámbito del paquete actual y todas las subclases de la clase actual.
<code>Private</code>	La clase o variable de instancia es accesible solo en el ámbito actual de la clase.
<code>Final</code>	La variable es una constante ,de modo que su valor no se puede modificar.
<code>Static</code>	La variable es una variable de clase, compartida entre todos los objetos instancia de una clase.
<code>Transfert</code>	Se declara que no es parte de un estado persistente del objeto .
<code>Volatile</code>	Se necesita a veces cuando se utiliza una variable instancia por <code>@@</code> para prevenir al compilador de su optimización.

Inicialización de variables

Se utilizan los siguientes valores por defecto

<code>byte</code>	<code>(byte) 0</code>
<code>short</code>	<code>(short) 0</code>
<code>Int</code>	<code>0</code>
<code>long</code>	<code>0l</code>
<code>float</code>	<code>0.0f</code>
<code>double</code>	<code>0.0d</code>
<code>char</code>	<code>'/ u000' (carácter nulo)</code>
<code>boolean</code>	<code>false</code>