

VARIABLES y TIPOS DE DATOS PRIMITIVOS



DATOS

- ▶ Registro de hechos, objetos, ideas...
- ▶ Se representan mediante símbolos.



Imagen



Número



Sonido



Caracteres

VARIABLE

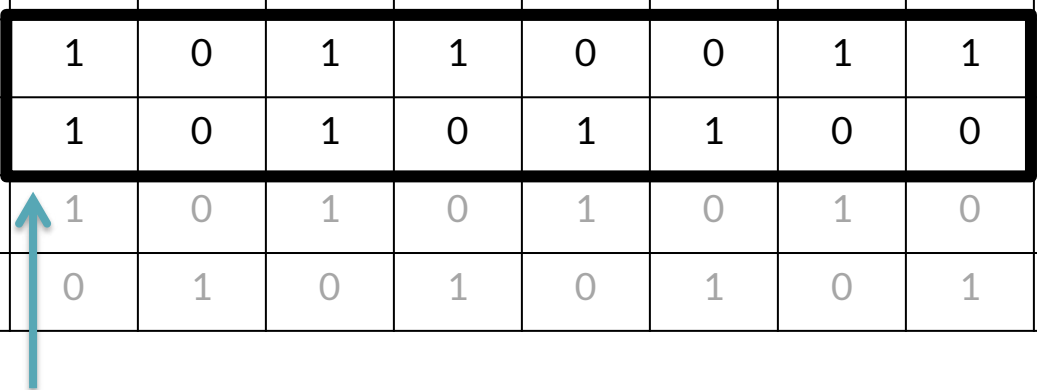
- ▶ Es la forma de almacenar un dato en un programa.
- ▶ Deben guardarse en la memoria del ordenador.
- ▶ A nivel físico, estos solo entienden en lenguaje de 0 y 1.



VARIABLE

- **CONCLUSIÓN:** Es una zona delimitada de la memoria del ordenador, a la que se le asigna un nombre y un tipo (de dato).

0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
0	1	0	1	1	0	0	1	1	1
0	1	0	1	0	1	1	0	0	0
0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
1	0	1	0	1	0	1	0	1	0



Tipo: número **Nombre:** *precio* **Valor decimal:** 45996

TIPOS DE DATOS PRIMITIVOS



DECLARACIÓN e INICIALIZACIÓN

- Como norma general, hay que declarar e inicializar una variable antes de usarla.

```
public static void main(String[] args) {  
  
    int numero = 7;  
  
    char letra = 'a';  
  
    System.out.println(numero);  
  
    System.out.println(letra);  
  
}
```

CÓMO NOMBRAR VARIABLES

- ▶ Nombre *autodescriptivo*
- ▶ *Case-sensitive*
- ▶ No espacios en blanco.
- ▶ Deben comenzar por una letra (también por \$ o _, pero no está recomendado)
- ▶ No pueden ser una palabra reservada del lenguaje (por ejemplo, *class*).
- ▶ Notación *camelCase*.
- ▶ Los valores constantes suelen ir en mayúsculas, y separan las palabras con _.

ÁMBITO DE UNA VARIABLE

- ▶ Período de tiempo que el programa almacena dicho valor en memoria.
- ▶ Como norma general, el ámbito de una variable es el bloque donde ha sido definida.

```
public static void main(String[] args) {  
  
    int numero = 7;  
  
    char letra = 'a';  
  
    System.out.println(numero);  
    System.out.println(letra);  
  
}
```