

	Caso 1	Caso 2	Caso 3	Caso 4
Descripción	El usuario solicita activar la Skill	El usuario solicita saber sobre jdk	El usuario solicita saber sobre jre	El usuario solicita saber sobre jvm
Situación	Abrir la skill	Dar una definición de jdk	Dar una definición de jre	Dar una definición de jvm
Usuario	Abre asistente codenow	Quiero saber sobre jdk	dime sobre jre	dime sobre jvm
Alexa	Hola. Dime un tema que te gustaría saber	Es un software desarrollado para hacer que Java funcione. Este entorno nos permite crear nuevas aplicaciones, applets y software utilizando Java como herramienta.	El JRE permite ejecutar un programa escrito en Java. Esto es posible porque el JRE contiene la máquina virtual Java.	Esta máquina virtual es responsable de compilar el código y convertirlo a un código particular de la CPU que está utilizando.

	Caso 5	Caso 6	Caso 7	Caso 8
Descripción	El usuario solicita saber sobre sintaxis	El usuario solicita saber sobre semántica	El usuario solicita saber sobre tipos	El usuario solicita saber sobre tipos primitivos
Situación	Dar una definición de sintaxis	Dar una definición de semántica	Dar una definición de tipos	Dar una definición de tipos primitivos
Usuario	Quiero saber sobre sintaxis	Dime sobre semántica	dame sobre tipos	dame sobre tipos primitivos
Alexa	La sintaxis es la gramática que corresponde a un idioma. Esto se refiere a la forma de expresiones bien construidas.	La semántica se refiere al significado de cualquier tipo de expresiones bien construidas.	Un tipo es un nombre que representa un conjunto de valores. En Java hay dos categorías de tipos: tipos primitivos y tipos de referencia. Los tipos de referencia también se conocen como compuestos	Los tipos primitivos son los tipos básicos que son directamente compatibles con el procesador de una computadora típica.

	Caso 9	Caso 10	Caso 11	Caso 12
Descripción	El usuario solicita saber sobre boolean	El usuario solicita saber sobre byte	El usuario solicita saber sobre short	El usuario solicita saber sobre int
Situación	Dar una definición de boolean	Dar una definición de byte	Dar una definición de short	Dar una definición de int
Usuario	dame sobre boolean	dame sobre byte	dame sobre short	dime sobre int
Alexa	Es un tipo primitivo que solo tiene dos valores: verdadero y falso.	Es un tipo primitivo. Enteros de 8 bits con un rango de valores de -128 a 127.	Es un tipo primitivo. Enteros de 16 bits con un rango de valores entre -32768 y 32767.	Es un tipo primitivo. Enteros de 32 bits con rango de valores entre -2147483648 y 2147483647

	Caso 13	Caso 14	Caso 15	Caso 16
Descripción	El usuario solicita saber sobre long	El usuario solicita saber sobre char	El usuario solicita saber sobre double	El usuario solicita saber sobre variable
Situación	Dar una definición de long	Dar una definición de char	Dar una definición de double	Dar una definición de variable
Usuario	dime sobre long	Quiero saber sobre char	dame sobre double	dime sobre variable
Alexa	Es un tipo primitivo. Enteros de 64 bits con un rango de valores entre -9223372036854775808 y 9223372036854775807.	Es un tipo primitivo. Valores sin signo de 16 bits, de 0 a 65535, que representan caracteres Unicode.	Es un tipo primitivo. Valores de coma flotante de precisión doble, con un rango de valores entre 4.9406564581246544e-324 y 1.79769313486231570e + 308	Una variable es un identificador que almacena un valor. Se dice que las variables describen el estado de un objeto.

	Caso 17	Caso 18	Caso 19	Caso 20
Descripción	El usuario solicita saber sobre operadores	El usuario solicita saber sobre operadores Aritméticos	El usuario solicita saber sobre operador de concatenación	El usuario solicita saber sobre operadores relacionales
Situación	Dar una definición de operadores	Dar una definición de operadores Aritméticos	Dar una definición de operador de concatenación	Dar una definición de operadores relacionales
Usuario	dime sobre operadores	Quiero saber sobre operadores Aritméticos	dame sobre operador de concatenación	dime sobre operadores relacionales
Alexa	Los operadores nos permiten realizar una acción u operación con ciertos parámetros. Los operadores de mayor precedencia dentro de una expresión siempre se aplican primero.	Java tiene cinco operadores aritméticos: suma, resta, división, multiplicación, módulo o residuo.	Este operador permite concatenar dos elementos de tipo String. Es importante mencionar que si solo uno de los operandos es de tipo String, el otro operando se convierte en tipo String.	Todos estos operadores dan un valor booleano, depende de si la relación que representan se cumple o no. Igual a, distinto a, menor que, mayor que, mayor o igual que, menor o igual que.

	Caso 21	Caso 22	Caso 23	Caso 24
Descripción	El usuario solicita saber sobre operadores lógicos	El usuario solicita saber sobre operadores de asignación	El usuario solicita saber sobre clases	El usuario solicita saber sobre modificadores de acceso
Situación	Dar una definición de operadores lógicos	Dar una definición de operadores de asignación	Dar una definición de clases	Dar una definición de modificadores de acceso
Usuario	dime sobre operadores lógicos	Quiero saber sobre operadores de asignación	dame sobre clases	dime sobre modificadores de acceso
Alexa	Los tres operadores lógicos que devuelven un booleano están a continuación: AND, OR, NOT	Estos operadores son binarios, necesitan una variable y un valor del tipo de variable para asignar. Estos operadores asignan un valor a una variable	Una clase es una especificación genérica para un número arbitrario de objetos similares. Las clases permiten construir una taxonomía de un nivel abstracto. Si dos objetos presentan el mismo comportamiento, decimos que pertenecen a la misma clase.	Tenemos tres modificadores de acces: public, hace que una declaración sea accesible por cualquier clase; protected, hace una declaración accesible por cualquier subclase de la clase que se declara, o a cualquier clase dentro del mismo paquete; private, hace una declaración accesible sólo dentro de la clase en que se declara

	Caso 25	Caso 26	Caso 27	Caso 28
Descripción	El usuario solicita saber sobre objetos	El usuario solicita saber sobre atributos	El usuario solicita saber sobre atributos estáticos	El usuario solicita saber sobre atributos constantes
Situación	Dar una definición de objetos	Dar una definición de atributos	Dar una definición de atributos estáticos	Dar una definición de atributos constantes
Usuario	dime sobre objetos	Quiero saber sobre atributos	dame sobre atributos estáticos	dime sobre atributos constantes
Alexa	Las instancias corresponden a los ejemplares que podemos exhibir de una clase dada. Un mismo objeto puede pasar por distintos estados, esto depende del valor de los atributos que formen parte de un objeto.	Las variables de instancia o atributos deben ser escogidos de tal forma que representen el estado de los objetos de una clase. Pueden ser de cualquier tipo, ya sea primitivo o de referencia. Por convención, una variable de instancia comienza con una letra minúscula.	Una variable estática pertenece a una clase y no es única de una sola instancia. Una variable estática es una variable que es compartida por todas las instancias de una misma clase.	Al definir un dato como constante o final le podremos asignar un valor por primera vez y luego de eso no será posible modificarlo. Una vez inicializado el dato, este no podrá cambiar su valor.

	Caso 29	Caso 30	Caso 31	Caso 32
Descripción	El usuario solicita saber sobre métodos	El usuario solicita saber sobre métodos constructores	El usuario solicita saber sobre métodos de acceso	El usuario solicita saber sobre métodos mutantes
Situación	Dar una definición de métodos	Dar una definición de métodos constructores	Dar una definición de métodos de acceso	Dar una definición de métodos mutantes
Usuario	dime sobre métodos	Quiero saber sobre métodos constructores	dame sobre métodos de acceso	dime sobre métodos mutantes
Alexa	Un método es la especificación de una serie de acciones o de una acción propia de un objeto perteneciente a una clase. Las acciones que puede realizar un objeto debe estar definido en la Clase a la cual pertenezca el objeto.	Un método constructor sirve para crear un nuevo objeto de un tipo específico. La declaración de un método constructor no tiene tipo de retorno, y su nombre debe coincidir con el nombre de la clase dentro de la cual es declarado.	Sirven para proporcionar información respecto al estado del objeto. El nombre de estos métodos es get. Regresan un valor del tipo del atributo que deseamos observar.	Se usan para modificar el estado del objeto. El nombre de estos métodos es set. El tipo de regreso es void. Además recibe un parámetro del tipo del atributo que se quiere modificar.

	Caso 33	Caso 34	Caso 35	Caso 36
Descripción	El usuario solicita saber sobre métodos auxiliares	El usuario solicita saber sobre método main	El usuario solicita saber sobre controladores secuenciales	El usuario solicita saber sobre iteración
Situación	Dar una definición de métodos auxiliares	Dar una definición de método main	Dar una definición de controladores secuenciales	Dar una definición de iteración
Usuario	dime sobre métodos auxiliares	Quiero saber sobre método main	dame sobre controladores secuenciales	dime sobre iteración
Alexa	Son métodos que sirven para resolver una subtask. Es un auxiliar para resolver una parte de un problema general. El tipo de regreso y los parámetros que recibe dependen del servicio o problema que se quiera resolver. El tipo de acceso de estos métodos es privado. Representado con la palabra reservada private.	Cuando una clase declara un método main, éste provee de un punto de inicio para la ejecución de un programa utilizando esa clase. Un método main toma un argumento de tipo arreglo de String, llamado args, y contiene cualquier argumento del comando de línea.	La ejecución prosigue, en orden, con cada línea, una después de la otra y siguiendo la organización física. Las tareas se ejecutarán exactamente en el orden que están listadas.	Marca a un cierto conjunto de enunciados secuenciales e indica la manera en que se van a repetir. En Java hay tres formas de generar iteración. Usando las siguientes estructuras de control: while, do... while y for.

	Caso 37	Caso 38	Caso 39	Caso 40
Descripción	El usuario solicita saber sobre while	El usuario solicita saber sobre do while	El usuario solicita saber sobre for	El usuario solicita saber sobre if
Situación	Dar una definición de while	Dar una definición de do while	Dar una definición de for	Dar una definición de if
Usuario	dime sobre while	Quiero saber sobre do while	dame sobre for	dime sobre if
Alexa	El ciclo while se utiliza para ejecutar repetidamente una secuencia de líneas de código, mientras la evaluación de una condición booleana se mantenga como verdadera (true).	El ciclo do permite que las líneas de código que encierra se ejecuten al menos una vez, antes de realizar la evaluación de la expresión booleana. Si tal evaluación resulta con un valor verdadero (true), entonces el ciclo se vuelve a repetir.	El ciclo for permite la repetición controlada de una secuencia de líneas de código. La repetición se controla mediante una serie de expresiones: inicio, condición y actualización	El enunciado if permite una selección en tiempo de ejecución del programa acerca de qué líneas de código se ejecutan o se omiten de la ejecución. En el caso de que la evaluación de la expresión booleana sea verdadera (true), el código que sigue se ejecuta, y en caso contrario (que se evalúe como false), se omite.

	Caso 41	Caso 42	Caso 43	Caso 44
Descripción	El usuario solicita saber sobre switch	El usuario solicita saber sobre operador condicional	El usuario solicita saber sobre string	El usuario solicita saber sobre scanner
Situación	Dar una definición de switch	Dar una definición de operador condicional	Dar una definición de string	Dar una definición de scanner
Usuario	dime sobre switch	Quiero saber sobre operador condicional	dame sobre string	dime sobre scanner
Alexa	El enunciado switch permite escoger una entre varias opciones de secuencias de código a ser ejecutado. Su funcionamiento se basa en considerar una expresión que se va secuencialmente comparando con cada valor constante propuesto (o case) como resultado de su evaluación.	El operador condicional es un operador ternario (toma tres argumentos). Esencialmente, se comporta como una versión comprimida del enunciado if, y permite la elección en la evaluación de dos expresiones.	La clase String representa cadenas de caracteres. Todos los literales de cadena en los programas Java, como abc, se implementan como instancias de esta clase.	Un escáner divide su entrada en tokens utilizando un patrón delimitador, que por defecto coincide con los espacios en blanco. Los tokens resultantes se pueden convertir en valores de diferentes tipos utilizando los siguientes métodos.

	Caso 45	Caso 46	Caso 47
Descripción	El usuario solicita saber sobre arreglos	El usuario solicita saber sobre herencia	El usuario solicita saber sobre extends
Situación	Dar una definición de arreglos	Dar una definición de herencia	Dar una definición de extends
Usuario	dime sobre arreglos	Quiero saber sobre herencia	dame sobre extends
Alexa	Los arreglos son un acercamiento a los datos estructurados. Esto es, una estructura que puede almacenar información, en este caso, la abstracción se representa en objetos. Por lo que un arreglo es una estructura que puede almacenar elementos del mismo tipo. Los arreglos son contenedores de objetos y pueden almacenar un número fijo de elementos (o valores) que se pueden acceder mediante el indexado del propio arreglo. Los corchetes se utilizan para denotar arreglos.	La herencia conlleva a la capacidad de reutilizar código de manera inteligente. La clase original se conoce como superclase con respecto a la nueva; decimos que la subclase hereda los atributos y métodos de la superclase.	Para especificar que una clase extiende a otra se hace con la palabra reservada extends en el encabezado de la clase.

	Caso 48	Caso 49	Caso 50
Descripción	El usuario solicita saber sobre clases abstractas	El usuario solicita saber sobre interfaces	El usuario solicita saber sobre polimorfismo
Situación	Dar una definición de clases abstractas	Dar una definición de interfaces	Dar una definición de polimorfismo
Usuario	dime sobre clases abstractas	dime sobre interfaces	Quiero saber sobre polimorfismo
Alexa	Una clase abstracta (abstract class) es un contenedor para declarar métodos y variables compartidos para usarse por subclases y para declarar una interfaz común de métodos y variables accesibles. Una clase declarada como abstract puede incluir cualquier variable estándar y declaración de métodos, pero no puede ser usada en una expresión.	La declaración de interfaces permite la especificación de un tipo de referencia sin proveer una implementación en la forma en que una clase lo hace. Esto provee de un mecanismo para declarar tipos que son distintos de las clases, lo que da una extensión importante a la forma en que los objetos y la herencia se usan en Java.	La palabra polimorfismo está formada con raíces griegas. Sus componentes léxicos son: polys que significa muchos, morfo que significa forma, más el sufijo -ismo que significa actividad o sistema. Dicho lo anterior, polimorfismo quiere decir cualidad de tener muchas formas.

	Caso 51	Caso 52	Caso 53	Caso 54
Descripción	El usuario solicita saber sobre recursión	El usuario solicita saber sobre excepciones	El usuario solicita saber sobre <code>IllegalArgumentException</code>	El usuario solicita saber sobre <code>IndexOutOfBoundsException</code>
Situación	Dar una definición de recursión	Dar una definición de excepciones	Dar una definición de <code>IllegalArgumentException</code>	Dar una definición de <code>IndexOutOfBoundsException</code>
Usuario	dame sobre recursión	dime sobre excepciones	dime sobre <code>IllegalArgumentException</code>	Quiero saber sobre <code>IndexOutOfBoundsException</code>
Alexa	La recursión, es una manera de especificar cosas basándose en su propia definición. Es una función que está definida en términos de sí misma. Es decir, usa su propia definición para definirse.	Una excepción es un mecanismo muy poderoso que tiene Java para detectar errores de ejecución de todo tipo. También se puede ver como un evento excepcional que ocurre cuando hay una falla en la ejecución de un programa o hay un error	Esta excepción es lanzada cuando métodos de Java o definidos por el usuario detecta que un argumento no es como se esperaba. Por ejemplo, si se desea sacar la raíz cuadrada de un número negativo.	Es lanzado cuando se intenta usar un elemento de un arreglo que no existe, porque el índice dado no está en el rango dado para los índices del arreglo.

	Caso 55	Caso 56	Caso 57	Caso 58
Descripción	El usuario solicita saber sobre NullPointerException	El usuario solicita saber de un tema aleatorio	El usuario solicita saber de un tema aleatorio	El usuario solicita saber de un tema aleatorio
Situación	Dar una definición de NullPointerException	Tomar aleatoriamente un tema del banco de temas	Tomar aleatoriamente un tema del banco de temas	Tomar aleatoriamente un tema del banco de temas
Usuario	dame sobre NullPointerException	Dame un tema aleatorio	Dame tema	Dame un tema aleatorio
Alexa	Se lanza si se trata de usar al objeto referido por una referencia nula.	<Definición de un tema aleatorio>	<Definición de un tema aleatorio>	<Definición de un tema aleatorio>

	Caso 59	Caso 60	Caso 61	Caso 62
Descripción	El usuario solicita saber de un tema aleatorio	El usuario solicita mostrar los temas disponibles de la skill	El usuario solicita la lectura de temas disponibles	El usuario solicita ayuda
Situación	Tomar aleatoriamente un tema del banco de temas	Mostrar temas en una interfaz gráfica	Leer la lista de temas disponibles	Ayudar al usuario con solicitudes disponibles
Usuario	Di un tema	Dame lista de temas	Lee temas	Ayuda
Alexa	<Definición de un tema aleatorio>	Puedes decirme lee temas para decirte los temas disponibles	Los temas disponibles son: <Listado de temas>	Puedes preguntarme sobre métodos, atributos, clases e incluso puedes pedirme algún tema aleatorio. También puedes decir lee temas para decirte los temas disponibles.

	Caso 63	Caso 64	Caso 65
Descripción	El usuario solicita salir de la skill	El usuario solicita salir de la skill	El usuario da una instrucción no reconocida
Situación	Desactivar la skill	Desactivar la skill	Dar mensaje de rechazo a solicitud
Usuario	para	Alexa, cierra la skill	Quiero saber sobre hola mundo
Alexa	Hasta pronto usuario Codenow	Hasta pronto usuario Codenow	Lo siento, no pude entender tu solicitud. Intenta de nuevo.