

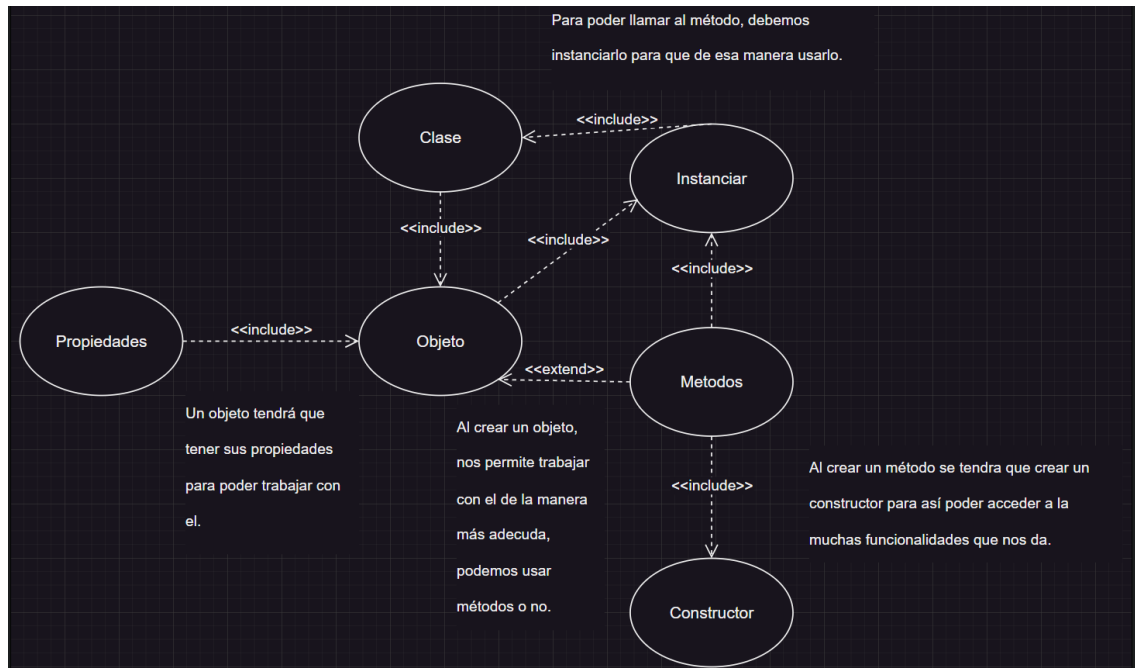
1

Clase: Plantilla de un objeto real donde se define los atributos(propiedades) y comportamiento(métodos)

Objeto: Instancia de una clase, almacena un valor y donde definimos los atributos y métodos de la clase

Método: Bloque de código reutilizable, en vez de repetir código usamos un método y lo llamamos

Constructor: Método donde definimos los valores que tendrán las propiedades de la clase



- 2.1

```
Public class MyClass{  
private float num;  
private String letter;  
}  
  
Class MyClass (float num, String letter){  
this.num=num;  
this.letter=letter;  
}  
  
float getFloar{  
return float;  
}
```

```
String getString{
return String;
}

@Override
String.toString{
return "Ejemplo " + num + " " + letter;
}
```

- 2.2

```
Public class ColorUtils{
Class emotionConveys{
    System.out.println("Para saber que emoción transmite tu color: " color "consulta la teoría
del color");
}
```

```
Public Static Void Main(String[] args){
Scanner scanner = scanner;
System.out.println("Escribe un color");
color= scanner.nextLine;
}
```

- Switch

```
switch(valor){
case valor1:
    break;
case valor2:
    break;
default:
}
```

- If-Else

```
If(condition){  
}Else if(condition2){  
}Else {  
}
```

- Ternary:

Valor valorNum = condición ? Si fueravverdadero : Si fuerafalso

Se deberá elegir dependiendo del problema, si es algo relativamente “básico” o simple, podríamos utilizar el if-else, no obstante, si es algo más amplio con varias variables que pueda haber, es recomendable usar un switch. Y para el uso de Ternary para lanzar una condición dependiendo si se cumpliera, como en el esquema “Si fuera verdadero : Si fuera falso”