**JavaFX**

    Con ayuda del **SceneBuilder** se puede realizar una interfaz gráfica en JavaFX. El programa crea código .fmxl el cual es muy similar a la estructura de html.

**Tipos de datos de Java; tipos primitivos**

**Enteros:** Representar enteros

Int 4 bytes de espacio de almacenamiento. Desde -2 147483648 hasta 2147483 648

    Short 2 bytes de espacio de almacenamiento, desde -32768 hasta 32767

    Long 8 bytes de almacenamiento. Se especifica el sufijo **L** al final para especificar

    Byte 1 byte de espacio de almacenamiento. Desde -128 hasta 127

**Flotante:** Representar decimales

    Float 4 bytes de espacio de almacenamiento. Aproximadamente 6 a 7 cifras de espacio significativo. Sufijo **F**

    Double 8 bytes de espacio de almacenamiento. Aproximadamente 15 cifras significativas

**Char:** Para representar caracteres

**Boolean:** Solo poseen dos opciones, true o false

**Concepto de variable**:

    Espacio en la memoria del ordenador donde se almacenará un valor que se puede cambiar durante la ejecución

**Concepto de constante:**

    Las constantes al igual que las variables también son espacios donde el ordenador almacena datos, sin embargo, estos no pueden ser modificados después por el programador. Se lea agrega la palabra **final** al iniciar el prefijo del tipo de datos. Ejemplo **final int** numero   = 5 ;

    Se utiliza para evitar modificar el valor por accidente

    Se pueden realizar declaraciones de variables y constantes en una misma line de código; separados por comas.