

# CURSO DE FUNDAMENTOS DE JAVA

## EJERCICIO

### MANEJO DE VARIABLES



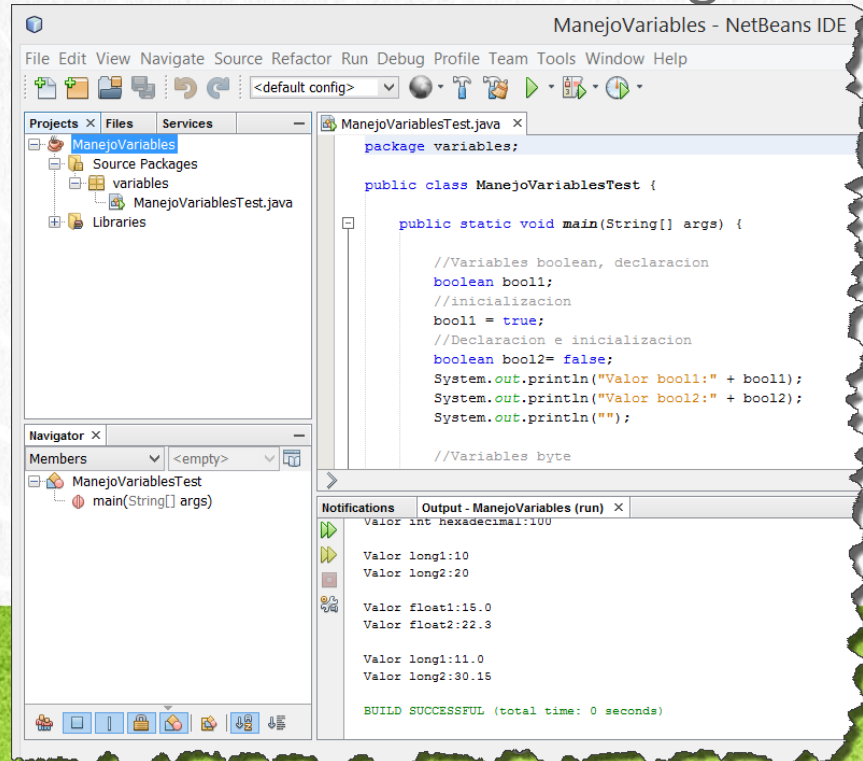
Experiencia y Conocimiento para tu vida

CURSO DE FUNDAMENTOS DE JAVA

[www.globalmentoring.com.mx](http://www.globalmentoring.com.mx)

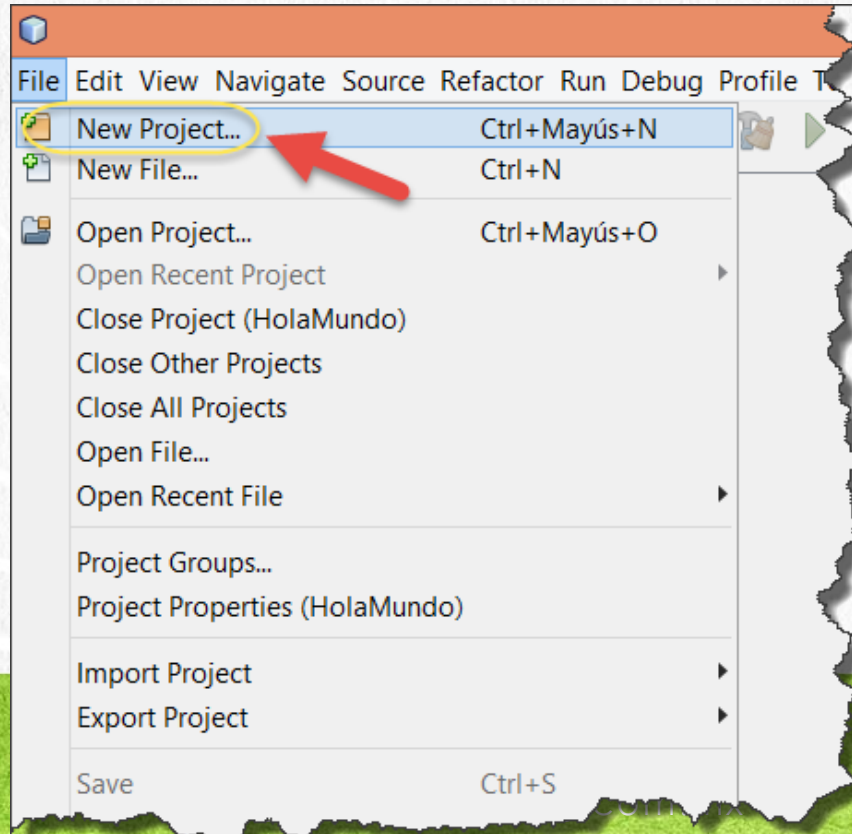
# OBJETIVO DEL EJERCICIO

Crear un programa para practicar la creación de variables en Java. Al finalizar deberemos observar lo siguiente:



# PASO 1. CREACIÓN DEL PROYECTO

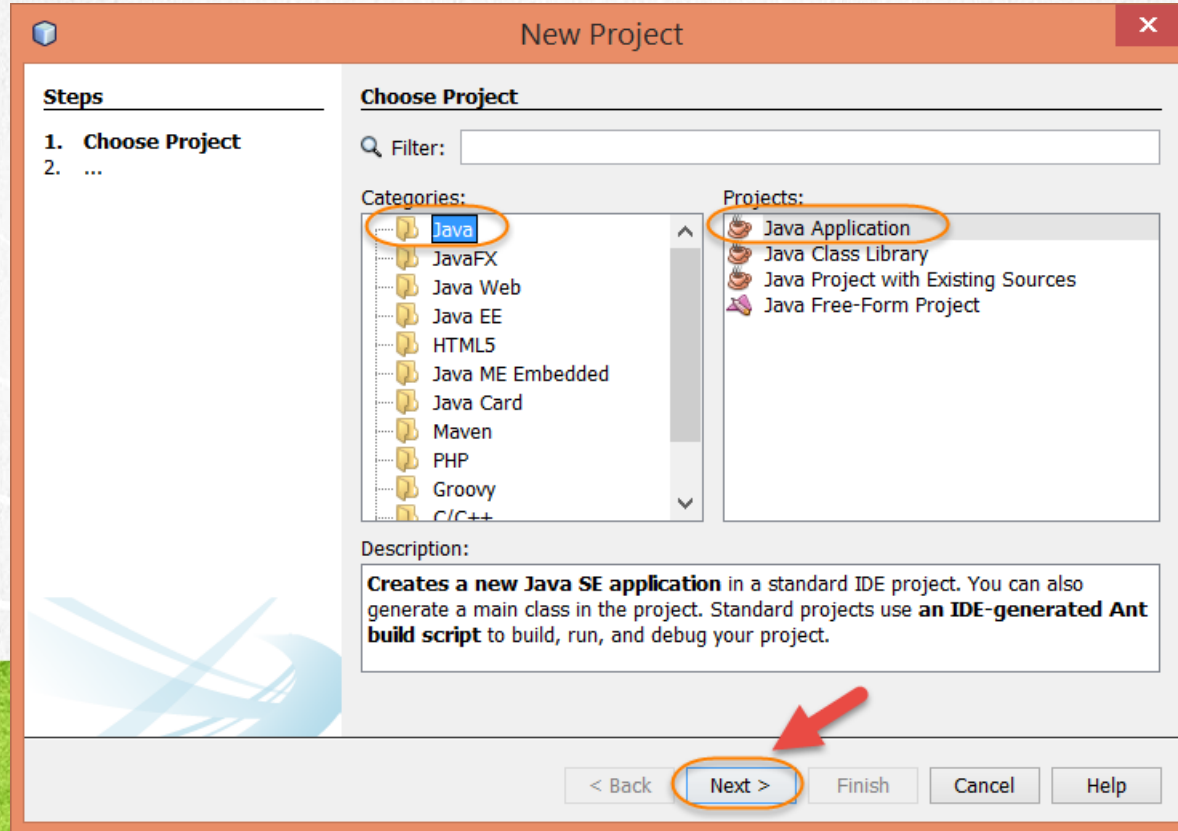
Vamos a crear el proyecto ManejoVariables:





# PASO 1. CREACIÓN DEL PROYECTO (CONT)

Vamos a crear el proyecto ManejoVariables:



# PASO 1. CREACIÓN DEL PROYECTO (CONT)

Vamos a crear el proyecto ManejoVariables:

**Steps**

1. Choose Project
2. **Name and Location**

**Name and Location**

Project Name: ManejoVariables 1

Project Location: C:\Cursos\FundamentosJava\Leccion02 2 Browse...

Project Folder: rsos\FundamentosJava\Leccion02\ManejoVariables

☐ Use Dedicated Folder for Storing Libraries

Libraries Folder: Browse...

Different users and projects can share the same compilation libraries (see Help for details).

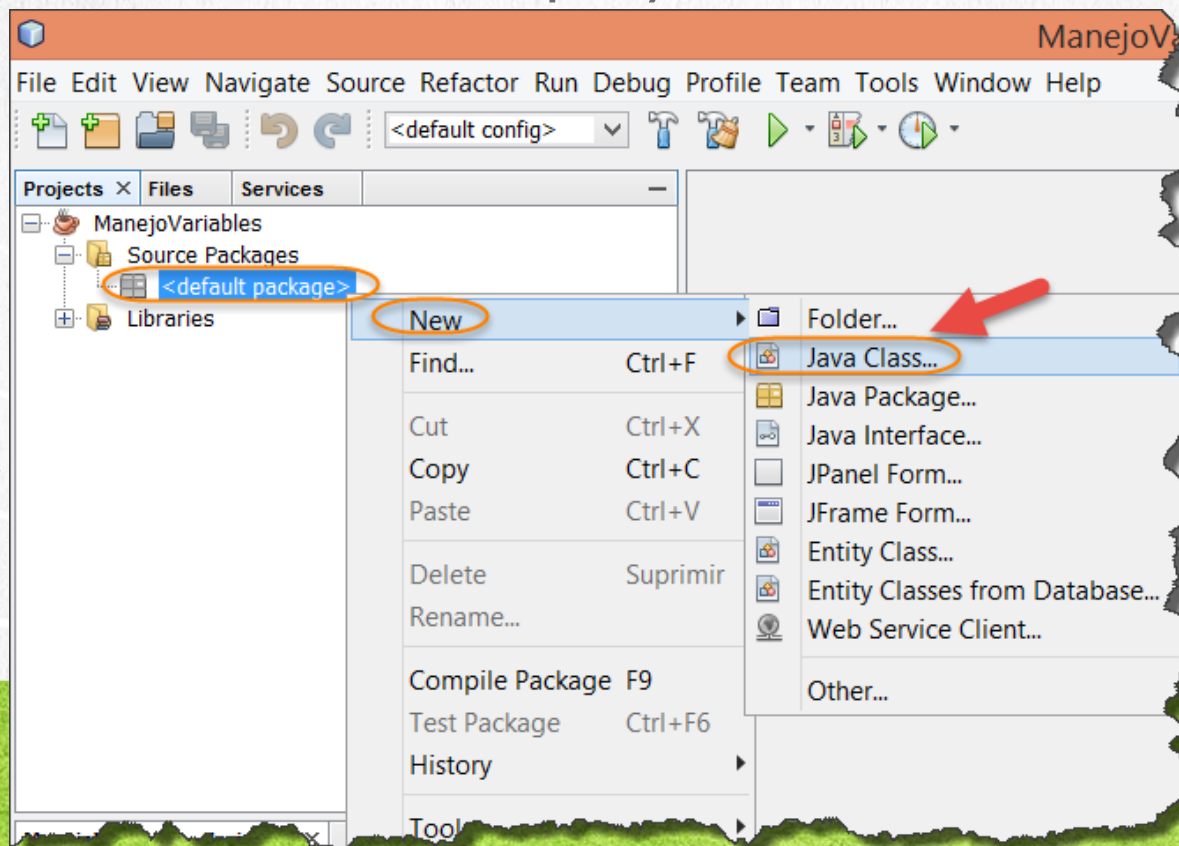
3 ☒ Create Main Class manejovvariables.ManejoVariables

4 Finish

< Back Next > Finish Cancel Help

# PASO 2. AGREGAMOS LA CLASE MAIN

Agregamos una clase main al proyecto:



## PASO 2. AGREGAMOS LA CLASE MAIN (CONT)

Agregamos una clase main al proyecto:

**New Java Class**

**Steps**

1. Choose File Type
2. **Name and Location**

**Name and Location**

Class Name:  1

Project:

Location:

Package:  2

Created File:

< Back   Next >   **Finish** 3   Cancel   Help

**CURSO DE FUNDAMENTOS DE JAVA**

[www.globalmentoring.com.mx](http://www.globalmentoring.com.mx)



# PASO 3. MODIFICAMOS EL CÓDIGO

## Archivo ManejoVariablesTest.java:

```
//Variables boolean, declaracion
boolean bool1;
//inicializacion
bool1 = true;
//Declaracion e inicializacion
boolean bool2= false;
System.out.println("Valor bool1:" + bool1);
System.out.println("Valor bool2:" + bool2);
System.out.println("");

//Variables byte
byte b1 = 10;
//Literal en hexadecimal
byte b2= 0xa;
System.out.println("Valor byte1:" + b1);
System.out.println("Valor byte2:" + b2);
System.out.println("");

//Variables short
short s1 = 2;
System.out.println("Valor char1:" + s1);
System.out.println("");

//Variable char, declaracion e inicializacion en una sola linea
//La primera declaración es en UNICODE
//http://www.icursos.net/referencias/TablaUnicode.html
```

```
char ch1 = 65, ch2 = 'A';
System.out.println("Valor char1:" + ch1);
System.out.println("Valor char2:" + ch2);
System.out.println("");

//Variable enteras
int decimal = 100;
int octal = 0144;//Valor octal inicia con 0
int hexa = 0x64;//Valor hexadecimal onicia con 0x
System.out.println("Valor int decimal:" + decimal);
System.out.println("Valor int octal:" + octal);
System.out.println("Valor int hexadecimal:" + hexa);
System.out.println();

//Variables long
long long1 = 10, long2 = 20L;
System.out.println("Valor long1:" + long1);
System.out.println("Valor long2:" + long2);
System.out.println();

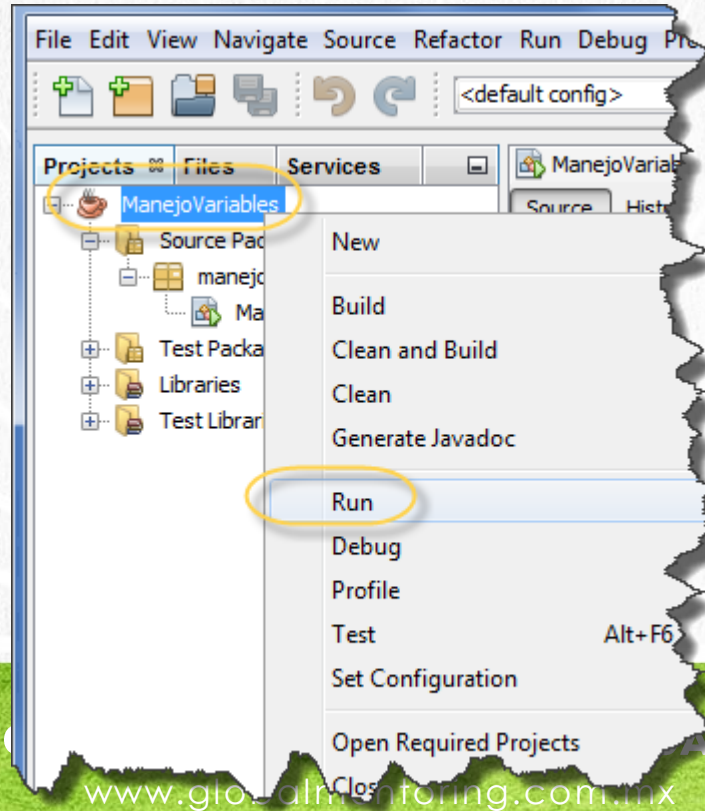
//Variables float
float f1=15, f2=22.3F;
System.out.println("Valor float1:" + f1);
System.out.println("Valor float2:" + f2);
System.out.println();

//Variables double
double d1=11.0, d2=30.15D;
System.out.println("Valor long1:" + d1);
System.out.println("Valor long2:" + d2);
System.out.println();
```



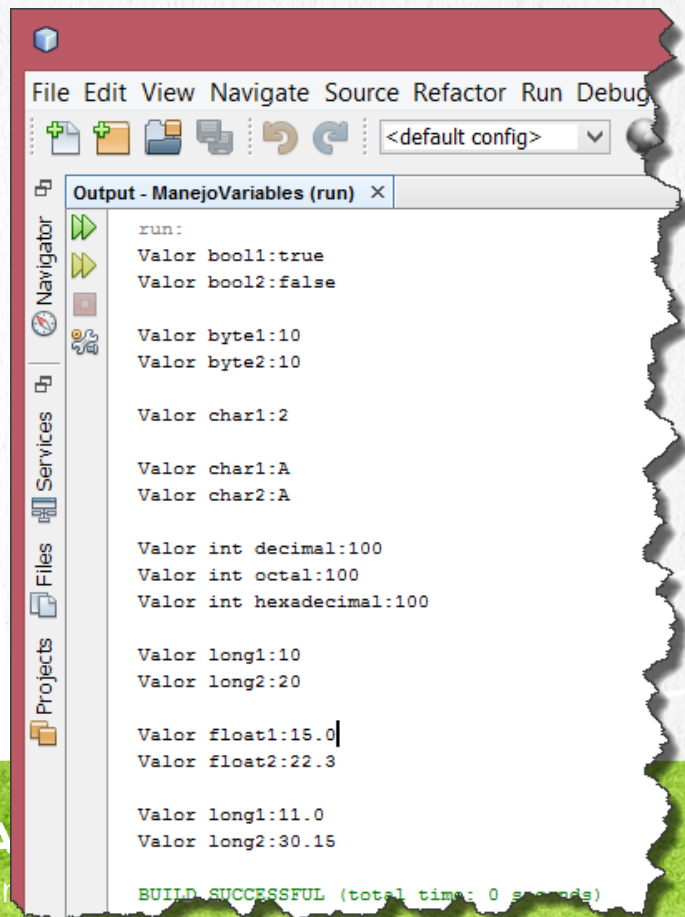
# PASO 3. EJECUTAMOS EL PROYECTO

Ejecutamos nuestro proyecto. Damos click derecho -> Run:



# PASO 3. EJECUTAMOS EL PROYECTO CONT

El resultado es como sigue:



```
run:  
Valor bool1:true  
Valor bool2:false  
  
Valor byte1:10  
Valor byte2:10  
  
Valor char1:2  
  
Valor char1:A  
Valor char2:A  
  
Valor int decimal:100  
Valor int octal:100  
Valor int hexadecimal:100  
  
Valor long1:10  
Valor long2:20  
  
Valor float1:15.0  
Valor float2:22.3  
  
Valor long1:11.0  
Valor long2:30.15  
  
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

# TAREAS EXTRA DEL EJERCICIO

- Probar creando más variables y verificar el resultado.
- Probar con el modo debug del IDE y verificar la inicialización, asignación e impresión de cada variable creada.





# CONCLUSIÓN DEL EJERCICIO

- Con este ejercicio hemos puesto en práctica la creación de variables, las cuales son la base para almacenar la información de manera temporal de nuestro programa.
- Para más información del tema de variables en Java, así como sus tipos de datos, ver:
- <http://docs.oracle.com/javase/tutorial/java/nutsandbolts/variables.html>
- <http://docs.oracle.com/javase/tutorial/java/nutsandbolts/datatypes.html>

**CURSO ONLINE**

# **FUNDAMENTOS DE JAVA**

---

Por: Ing. Ubaldo Acosta



Experiencia y Conocimiento para tu vida

[www.globalmentoring.com.mx](http://www.globalmentoring.com.mx)