

**CURSO DE FUNDAMENTOS DE JAVA**

# **EJERCICIO**

## **USO DE LA PALABRA null EN JAVA**



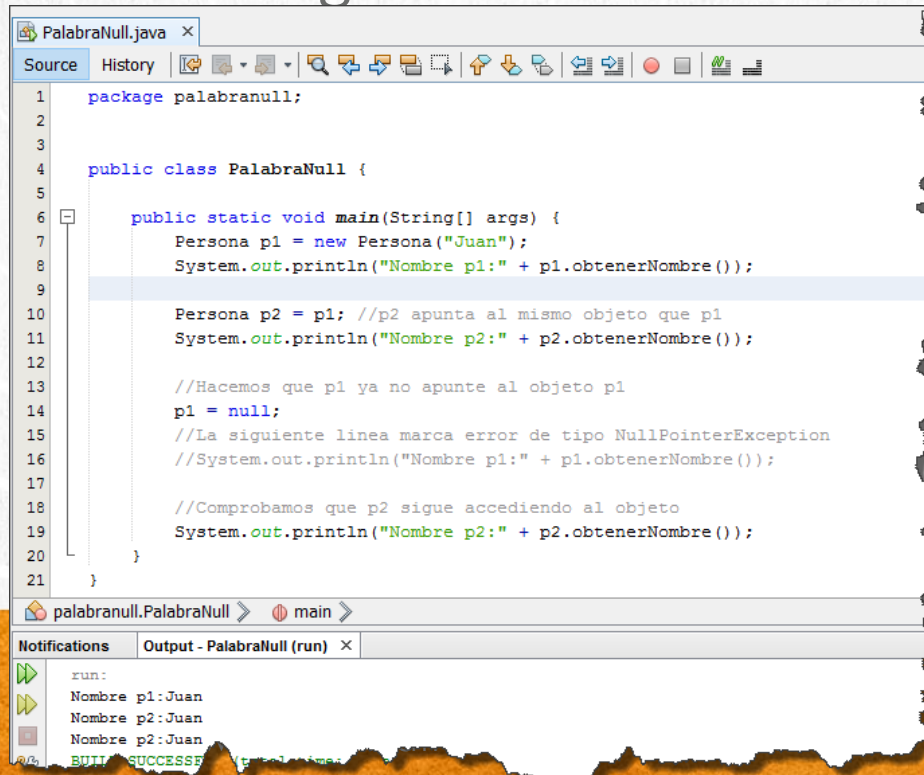
Experiencia y Conocimiento para tu vida

**CURSO DE FUNDAMENTOS DE JAVA**

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

# OBJETIVO DEL EJERCICIO

Poner en práctica el uso de la palabra null en Java. Al finalizar deberemos observar lo siguiente:



```
1 package palabranull;
2
3
4 public class PalabraNull {
5
6     public static void main(String[] args) {
7         Persona p1 = new Persona("Juan");
8         System.out.println("Nombre p1:" + p1.obtenerNombre());
9
10        Persona p2 = p1; //p2 apunta al mismo objeto que p1
11        System.out.println("Nombre p2:" + p2.obtenerNombre());
12
13        //Hacemos que p1 ya no apunte al objeto p1
14        p1 = null;
15        //La siguiente linea marca error de tipo NullPointerException
16        //System.out.println("Nombre p1:" + p1.obtenerNombre());
17
18        //Comprobamos que p2 sigue accediendo al objeto
19        System.out.println("Nombre p2:" + p2.obtenerNombre());
20    }
21 }
```

palabranull.PalabraNull > main >

Notifications Output - PalabraNull (run) x

run:  
Nombre p1:Juan  
Nombre p2:Juan  
Nombre p2:Juan  
BUILD SUCCESSFUL

# PASO 1. CREACIÓN DEL PROYECTO

Vamos a crear el proyecto:

**New Java Application**

**Steps**

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

**Name and Location**

Project Name: PalabraNull

Project Location: C:\Cursos\FundamentosJava\Leccion16 Browse...

Project Folder: C:\Cursos\FundamentosJava\Leccion16\PalabraNull

☐ Use Dedicated Folder for Storing Libraries

Libraries Folder: Browse...

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

☒ Create Main Class palabranull.PalabraNull

< Back Next > **Finish** Cancel Help

# PASO 2. MODIFICAMOS EL CÓDIGO

## Archivo PalabraNull.java:

```
package palabranull;

public class PalabraNull {

    public static void main(String[] args) {
        Persona p1 = new Persona("Juan");
        System.out.println("Nombre p1:" + p1.obtenerNombre());

        Persona p2 = p1; //p2 apunta al mismo objeto que p1
        System.out.println("Nombre p2:" + p2.obtenerNombre());

        //Hacemos que p1 ya no apunte al objeto p1
        p1 = null;

        //Comprobamos que p2 sigue accediendo al objeto
        System.out.println("Nombre p2:" + p2.obtenerNombre());

        //La siguiente linea marca error de tipo NullPointerException
        //System.out.println("Nombre p1:" + p1.obtenerNombre());
        //Solo en caso de que no sea nulo podemos utilizar este método en esta variable
        if(p1 != null){
            System.out.println("Nombre p1:" + p1.obtenerNombre());
        }
    }
}

class Persona {

    String nombre; //valor por default es null

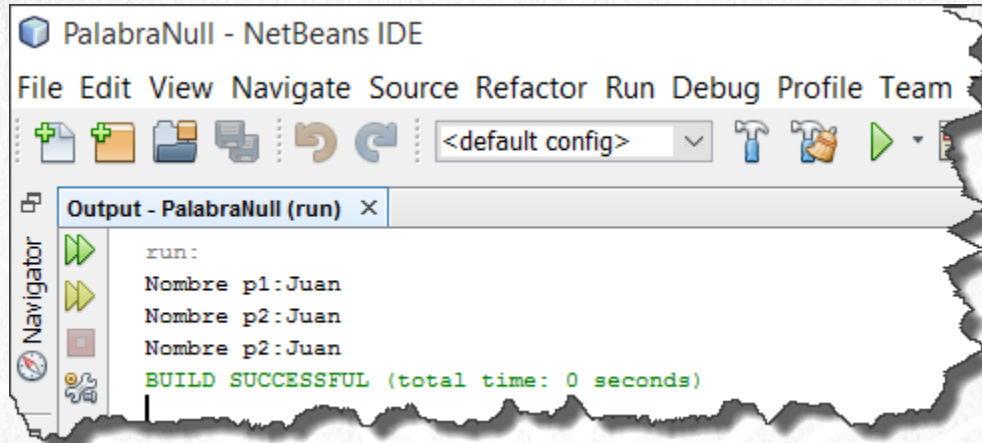
    public Persona(String nombre) {
        this.nombre = nombre;
    }

    public String obtenerNombre() {
        return this.nombre; //Uso opcional de this
    }
}
```



# PASO 3. EJECUCIÓN DEL PROYECTO

Ejecutamos el proyecto:



# TAREAS EXTRA DEL EJERCICIO

- Probar con el modo debug del IDE y verificar paso a paso.
- Aunque más adelante estudiaremos otros temas como son el manejo de excepciones, es importante entender cuando es posible y cuando no utilizar el valor null y qué significa en cada caso.

# CONCLUSIÓN DEL EJERCICIO

Con este ejercicio hemos puesto en práctica el uso de la palabra null.

Hemos visto como al momento de crear variables que apuntan a objetos (referencias) es posible indicar que no apuntan a ningún objeto por medio de la palabra null, y de hecho todos los atributos de nuestras clases su valor por default es null, por ello es muy importante entender a qué nos referimos cuando encontramos el valor null en una variable.



**CURSO ONLINE**

# **FUNDAMENTOS DE JAVA**

---

Por: Ing. Ubaldo Acosta



Experiencia y Conocimiento para tu vida

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