**DOCUMENTACIÓN**

**1.- INTRODUCCIÓN A JAVA**

**TIPOS DE DATOS**

**Números enteros:**

byte: Representa enteros de 8 bits con signo. Rango: -128 a 127.

short: Representa enteros de 16 bits con signo. Rango: -32,768 a 32,767.

int: Representa enteros de 32 bits con signo. Rango: -2,147,483,648 a 2,147,483,647.

long: Representa enteros de 64 bits con signo. Rango: -9,223,372,036,854,775,808 a 9,223,372,036,854,775,807.

**Números de punto flotante:**

float: Representa números de punto flotante de 32 bits. Rango: aproximadamente ±1.4e-45 a ±3.4e+38. El tipo float tiene una precisión limitada en comparación con el tipo double.

double: Representa números de punto flotante de 64 bits. Rango: aproximadamente ±4.9e-324 a ±1.7e+308. El tipo double proporciona una mayor precisión que el tipo float.

**Caracteres:**

char: Representa un solo carácter Unicode de 16 bits. Puede almacenar caracteres individuales y valores numéricos Unicode. Rango: '\u0000' (0) a '\uffff' (65,535).

**Booleanos:**

boolean: Representa un valor booleano que puede ser true o false. No se puede especificar el rango de almacenamiento ya que solo existen dos valores posibles.

**MÉTODOS**

1. Métodos sin retorno (void): Estos métodos no devuelven ningún valor. Son utilizados cuando solo se necesita ejecutar un conjunto de instrucciones sin retornar un resultado específico.
2. Métodos con retorno: Estos métodos devuelven un valor de un tipo específico. El tipo de retorno se especifica al declarar el método, y el resultado se devuelve mediante la palabra clave return.
3. Métodos con retorno de tipo primitivo: Pueden devolver valores de tipos primitivos, como int, double, boolean, etc.
4. Métodos con retorno de tipo objeto: Pueden devolver objetos de una clase específica. El tipo de retorno debe ser el nombre de la clase o una superclase del objeto devuelto.