Realizar la tarea 1 del libro de FP.  Desde la página 115 hasta la página 117.

Responda:

- ¿Qué es un literal de un tipo de dato? Escriba un ejemplo de literal para el tipo de dato boolean y para char.

- ¿Qué es un tipo ?

- ¿Cómo se convierten los valores reales a enteros?  Escriba un ejemplo.

- ¿Para qué sirve el operador %?, explique con un ejemplo.

- ¿Cuál de las siguientes operaciones produce un error, explique:

private char car;

car=”A”;

car=’a’;

car=1;

- ¿Qué es una constante?

- ¿Qué es el dominio de un atributo?

- ¿Como se pueden representar valores inmutables?

- ¿Cómo  se usan las constantes desde una clase distinta a las que las declaró?

- ¿Cuál es la convención para declarar constantes?

- ¿Que es la cardinalidad de una asociación?

- ¿Cuál es la cardinalidad de una asociación opcional y cuándo se utiliza?

- ¿Qué es null, cuando se utiliza y qué pasa si se intenta llamar un método de una asociación que tiene como valor null?

Nuevos tipos de datos y nuevas técnicas para representar las características de las clases.

Casos en el cuerpo de un método. Anteriormente solo podíamos asignar un valor a un atributo, pedir un servicio a un objeto con lo que se tiene una asociación, o retornar un resultado.

Clasificar los métodos de una clase: asignación de responsabilidades, dado que la solución se divide entre muchos algoritmos repartidos por todas las clases, se debe tener clara la manera de definir quien debe hacer qué.

Definición de la interfaz del usuario

Hace parte de la solución del problema

Nuevos elementos del modelado

Tipos simples de datos:

(boolean y char). Double sirve para modelar valores reales decimales y int para enteros junto con String para “texto”, todos estos son datos constantes para convertir a int se debe colocar (int) antes del número. % calcula el residuo de la división de dos valores. Boolean (v o f). char, representa un carácter se presenta atreves de un código numérico y se colocan entre ‘A’ o con un numero que representa el carácter

Constantes para definir el dominio del atributo

Se puede asignar un numero para cada atributo. los nombres asociados se llaman constantes y se escribe algo como public final static int sdasasdas = 1; y se tiene que declara un atributo llamado tipo y luego es conveniente agregar una zona para declarar las constante algo como

Tipo= papeleria;

Tipo = supermercado;

Tipo = drogueria;

La ventaja de usar una constante (papeleria) en lugar de un literal (1) es que el programa es más fácil de leer

Constantes para representar valores inmutables

Private final static double kasndasn= 2.0; las constants deven de declararse privadas si no van a ser usadas fuera de la clase y para inicializar ina constante se debe elegir un literal del mismo tipo de la constante o una expresión.

Las constantes sólo sirven para reemplazar el valor que representan.

Manejo de asociaciones opcionales

La cardinalidad es que las asociaciones son opcionales o no. 0..1 y si se tiene un 1 es que existe si o si el objeto.para indicar que el objeto corresponde a una asociación que no esta presente se utiliza el valor especial null ( p1 = null; ).