

## OPERADORES

Operadores	Operador
Operadores aritméticos	+ , - , * , / , %
Operadores de relación	< , > , <= , >= , != , ==
Operadores lógicos	&& o & ,    o   , ! , ^
Operadores unitarios	~ , -
Operadores a nivel de bits	& ,   , ^ , << , >> , >>>
Operadores de asignación	++ , -- , = , *= , /= , %= , += , -= , <<= , >>= , >>>= , &= ,  = , ^=
Operador condicional	?:
Prioridad y orden de evaluación	( ) , [ ] , . , - ~ ! ++ -- , new (tipo) expresión , * / % , + - , << >> >>> , < <= > >= , == != , & , ^ ,   , && ,    , ?:

Para poder realizar cualquier tipo de calculo y/o crear nuestros algoritmos, es necesario el uso de operadores.

En la tabla mostrada podemos observar los operadores en Java, desde operadores aritméticos, de relación, lógicos, unitarios, a nivel bit, de asignación, condicionales, así mismo la prioridad de cada operador, así como el orden de evaluación de cada uno.

Vamos a realizar algunos ejercicios para poner en práctica esta tabla.

## PALABRAS RESERVADAS EN JAVA

abstract	do	import	public	throws
boolean	double	instanceof	return	transient
break	else	int	short	try
byte	extends	interface	static	void
case	final	long	strictfp	volatile
catch	finally	native	super	while
char	float	new	switch	
class	for	package	synchronized	
continue	if	private	this	
default	implements	protected	throw	
const	goto	Palabras reservadas (sin uso actualmente)		
null	true	false	Literales Reservadas	

Cuando trabajamos con Java, el lenguaje ha definido previamente varias palabras que ya tienen un significado en particular para el compilador, y por lo tanto no las podemos utilizar para nuestros propósitos de asignar un nombre a una variable.

En la figura podemos observar las palabras reservadas existentes en Java y poco a poco iremos conociendo muchas de estas palabras y el significado de cada una de ellas, sin embargo en esta lámina podemos ver concentradas todas ellas para tengamos un conocimiento general de que estas palabras ya han sido reservadas por el lenguaje Java, y así nos sirvan para una referencia futura.