

PALABRAS RESERVADAS

- Las palabras reservadas son identificadores, pero como su nombre indica, estas palabras están reservadas, y no se pueden usar como identificadores de usuario.

•abstract	•continue	•for	•new	•switch
•assert	•default	•goto	•package	•synchronized
•boolean	•do	•if	•private	•this
•break	•double	•implements	•protected	•throw
•byte	•else	•import	•public	•throws
•case	•enum	•instanceof	•return	•transient
•catch	•extends	•int	•short	•try
•char	•final	•interface	•static	•void
•class	•finally	•long	•strictfp	•volatile
•Const	•Float	•native	•super	•while

PALABRAS RESERVADAS

REGLAS PARA DECLARACIÓN DE VARIABLES EN JAVA

- NO DEBEN INICIAR CON CARACTERES EXTRAÑOS (``´¡¿#)
- PUEDE INICIAR CON MAYUSCULAS, MINUSCULAS CON _, CON \$
- NO SE DEBE UTILIZAR PALABRAS RESERVADAS
- LO QUE RECOMENDAMOS ES LA REGLA CAMEL CASE, ES DECIR INICIAR LA PALABRA O NOMBRE DE VARIABLE CON MINUSCULA Y CADA LETRA INICIAL DE LAS SIGUIENTES PALABRAS CON MAYUSCULA `miVariable=0;`

PALABRAS RESERVADAS

ALGUNOS EJEMPLOS DE DECLARACION DE VARIABLES

1. DECLARACION E INICIALIZACION DE UNA VARIABLE

```
public int miEdad=10;
```

- DECLARACION DE VARIABLES E INICIALIZACION EN UNA MISMA LINEA

```
public int miEdad=35, miPeso=80;
```

- DECLARANDO E INICIALIZANDO LAS VARIABLES EN DIFERENTES LINEAS

```
int miEdad;  
miEdad=35;
```

- OTRAS ASIGNACIONES A VARIABLES

```
int precio;  
precio=35;  
int iva = 16;  
precio = precio + iva;
```

VARIABLES Y TIPOS DE DATOS PRIMITIVOS

- DEFINICIÓN DE VARIABLE
- SINTAXIS DE VARIABLES
- TIPOS DE DATOS PRIMITIVOS

VARIABLES Y TIPOS DE DATOS PRIMITIVOS

- DEFINICIÓN DE VARIABLE

Una **variable** en Java es un identificador que representa una palabra de memoria que contiene información

VARIABLES Y TIPOS DE DATOS PRIMITIVOS

- SINTAXIS DE UNA VARIABLE

[**modificador**] tipo identificador [=valor];

```
public int i;  
public int miVariable=0;
```

VARIABLES Y TIPOS DE DATOS PRIMITIVOS

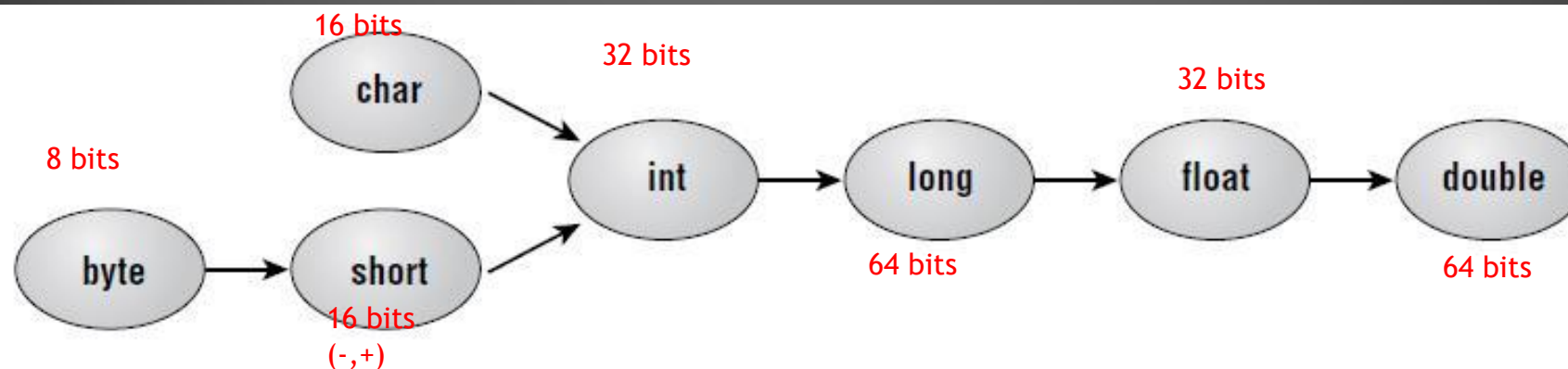
- TIPOS DE DATOS PRIMITIVOS

Tipo	Representación / Valor	Tamaño (en bits)	Valor mínimo	Valor máximo	Valor por defecto
boolean	true o false	1	N.A.	N.A.	false
char	Carácter Unicode	16	\u0000	\uFFFF	\u0000
byte	Entero con signo	8	-128	128	0
short	Entero con signo	16	-32768	32767	0
int	Entero con signo	32	-2147483648	2147483647	0
long	Entero con signo	64	-9223372036854775808	9223372036854775807	0
float	Coma flotante de precisión simple Norma IEEE 754	32	$\pm 3.40282347E+38$	$\pm 1.40239846E-45$	0.0
double	Coma flotante de precisión doble Norma IEEE 754	64	$\pm 1.79769313486231570E+308$	$\pm 4.94065645841246544E-324$	0.0

CONVERSIONES A TIPOS PRIMITIVOS

```
5      int valorEntero = 10 / 3;           //32 bits
6      float valorFlotante = 10f / 3f;    //32 bits
7      double valorDouble = 10d / 3d;     //64 bits
8      byte valorByte=valorEntero;        //8 bits
9
```

```
4      public static void main(String args[]) {
5          incompatible types: possible lossy conversion from int to byte //32 bits
6          ---- //32 bits
7          (Alt-Enter shows hints) //64 bits
8          byte valorByte=valorEntero; //8 bits
9          Cast ...valorEntero to byte
10         Change type of valorByte to int valor entero = " + valorEntero);
11         System.out.println("Valor Flotante = " + valorFlotante);
```



CONVERSIONES A TIPOS PRIMITIVOS

SOLUCIÓN??????

- El casting es un procedimiento para transformar una variable primitiva de un tipo a otro, o transformar un objeto de una clase a otra
- **Implícito:** no se necesita escribir código para que se lleve a cabo. Ocurre cuando se realiza una conversión, es decir, cuando se coloca un valor pequeño en un contenedor grande.
- **Explícito:** sí es necesario escribir código. Ocurre cuando se realiza una conversión estrecha, es decir, cuando se coloca un valor grande en un contenedor pequeño. Son susceptibles de pérdida de datos.

CONSTANTES Y OPERADORES

- Una constante es una variable del sistema que mantiene un valor inmutable a lo largo de toda la vida del programa.
- Las constantes en JAVA se definen mediante el modificador final
- Su sintaxis **static final NOMBRE_CONSTANTE = valor;**