**Nidia González Morales**

**Tipos de datos primitivos:** Establecer el tipo y el nombre de la variable:

**Byte:** El tipo de dato byte es un entero de 8 bits complemento a dos. Su valor mínimo es -128 y el máximo 127.

**Short**: El tipo de dato short es un entero de 16 bits complemento a dos. Su valor mínimo es -32,768 y el máximo 32,767.

**int**: El tipo de dato int es un entero de 32 bits complemento a dos. Su valor mínimo es -2,147,483,648 y el máximo 2,147,483,647.

**long**: El tipo de dato long es un entero de 64 bits complemento a dos. Su valor mínimo es -9,223,372,036,854,775,808 y el máximo 9,223,372,036,854,775,807.

**float**: El tipo de dato float es un dato en coma flotante IEEE 754 de 32 bits y precisión simple.

**double**: El tipo de dato double es un dato en coma flotante IEEE 754 de 64 bits y precisión doble.

**boolean**: El tipo de dato boolean solamente tiene dos valores posibles: true (verdadero) y false (falso).

**char**: El tipo de dato char es un solo carácter Unicode de 16 bits.

**Tipos de datos no primitivos:**

**Arreglos:** son estructuras de datos homogéneos en el sentido de que todos los elementos que lo componen son del mismo tipo de dato. Se almacenan en posiciones consecutivas en la memoria principal de la computadora. Todos estos elementos tienen un mismo nombre o identificador y lo que los diferencia uno del otro es la posición que ocupan en el arreglo.

**Registros:** son estructuras de datos heterogéneas en el sentido de que todos los elementos que la componen no necesariamente son del mismo tipo de dato. Todos los registros se componen de elementos denominados variables miembro o campo.

**Archivos:** Es una estructura de datos o agrupación de información que se encuentran en los dispositivos de almacenamiento secundario.

**Run time:** período de tiempo en que se ejecuta un programa. Comienza cuando se abre (o ejecuta) un programa y termina cuando se cierra o cierra el programa.

**Compile time:** se refiere a las operaciones realizadas por un compilador, a los requisitos del lenguaje de programación que debe cumplir el código fuente para que se compile con éxito o a las propiedades del programa que pueden razonarse en el momento de la compilación. Las operaciones realizadas en tiempo de compilación generalmente incluyen análisis de sintaxis, varios tipos de análisis semántico y generación de código.

**Modificadores de acceso:** determinan desde qué clases se puede acceder a un determinado elemento. En Java tenemos 4 tipos: public, private, protected y el tipo por defecto, que no tiene ninguna palabra clave asociada, pero se suele conocer como default o package-private.

**Apuntador:** un puntero o variable manipulable que referencia una región de memoria.

**Referencia:** Las referencias en Java son identificadores de instancias de las clases Java. Una referencia dirige la atención a un objeto de un tipo específico.

**Stack:** es una región especial de la memoria de su computadora que almacena variables temporales creadas por cada función.

**Heap:** es una región de la memoria de su computadora que no se administra automáticamente