

CURSO DE PROGRAMACIÓN CON JAVA

EJERCICIO

EJERCICIO AUTOBOXING / UNBOXING EN JAVA



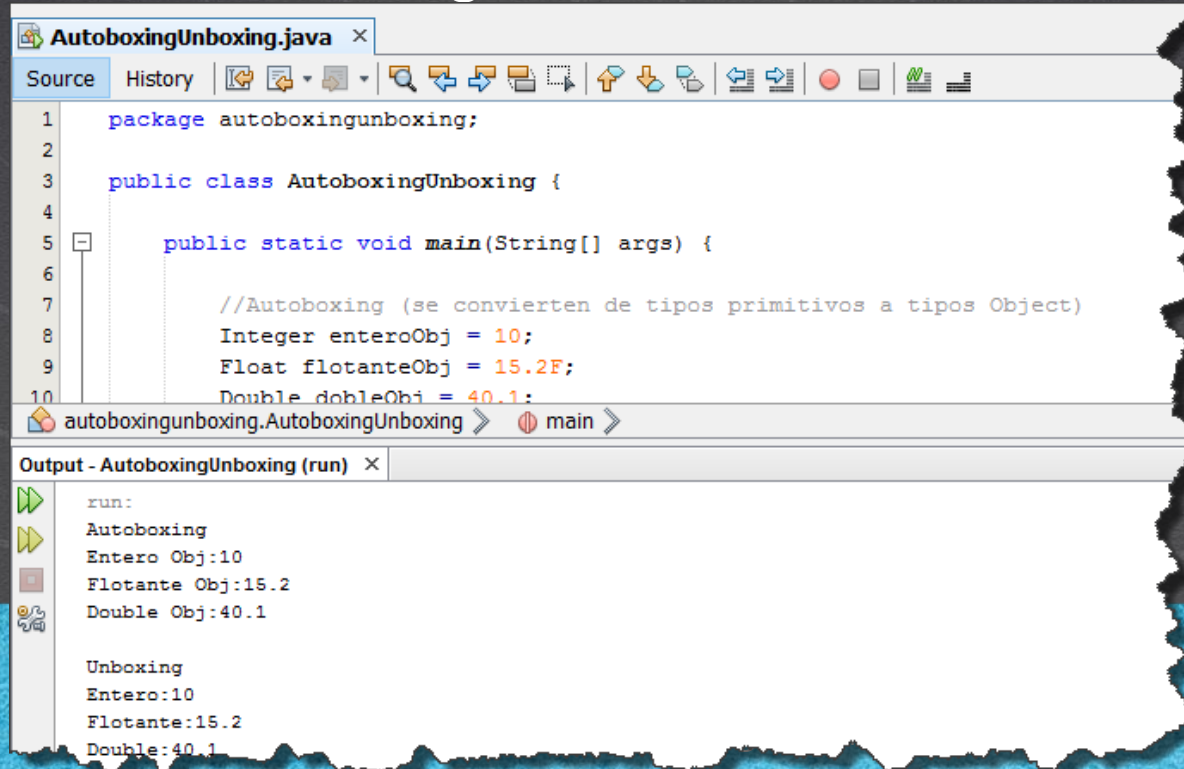
Experiencia y Conocimiento para tu vida

CURSO DE PROGRAMACIÓN CON JAVA

www.globalmentoring.com.mx

OBJETIVO DEL EJERCICIO

Crear el ejercicio de Autoboxing/unboxing. Al finalizar deberemos observar lo siguiente:



The screenshot shows an IDE window titled "AutoboxingUnboxing.java". The code defines a package, a public class, and a main method. Inside the main method, it demonstrates autoboxing by assigning primitive values to wrapper objects. The output window shows the results of the program execution, including the autoboxing and unboxing steps.

```
1 package autoboxingunboxing;
2
3 public class AutoboxingUnboxing {
4
5     public static void main(String[] args) {
6
7         //Autoboxing (se convierten de tipos primitivos a tipos Object)
8         Integer enteroObj = 10;
9         Float flotanteObj = 15.2F;
10        Double dobleObj = 40.1;
11
12        autoboxingunboxing.AutoboxingUnboxing > main >
13
14        run:
15        Autoboxing
16        Entero Obj:10
17        Flotante Obj:15.2
18        Double Obj:40.1
19
20        Unboxing
21        Entero:10
22        Flotante:15.2
23        Double:40.1
```

PASO 1. CREACIÓN DEL PROYECTO

Vamos a crear el proyecto:

New Java Application

Steps

1. Choose Project
2. **Name and Location**

Name and Location

Project Name:

Project Location:

Project Folder:

☐ Use Dedicated Folder for Storing Libraries

Libraries Folder:

Different users and projects can share the same compilation libraries (see Help for details).

☒ Create Main Class

PASO 3. MODIFICAMOS EL CÓDIGO

Archivo AutoboxingUnboxing.java:

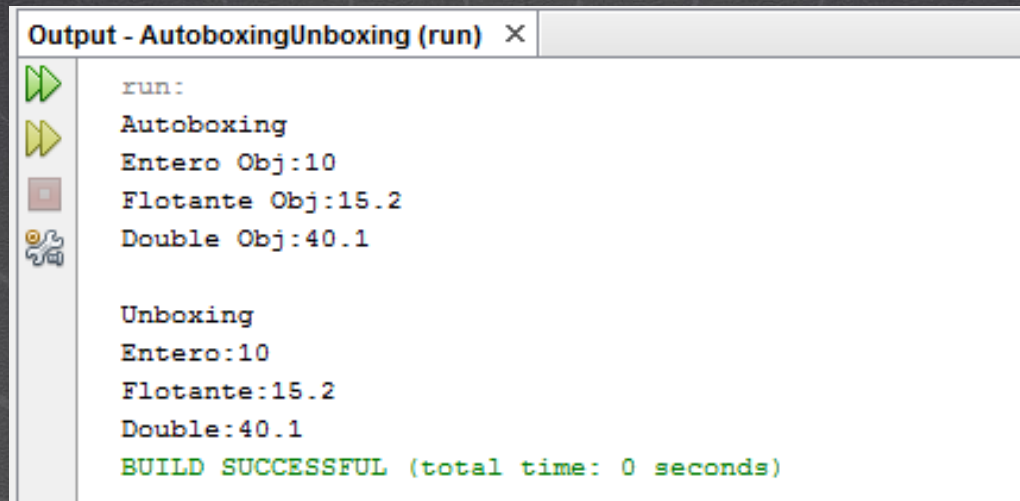
```
package autoboxingunboxing;

public class AutoboxingUnboxing {
    public static void main(String[] args) {
        //Autoboxing (se convierten de tipos primitivos a tipos Object)
        Integer enteroObj = 10;
        Float flotanteObj = 15.2F;
        Double dobleObj = 40.1;
        System.out.println("Autoboxing");
        System.out.println("Entero Obj:" + enteroObj.intValue());
        System.out.println("Flotante Obj:" + flotanteObj.floatValue());
        System.out.println("Double Obj:" + dobleObj.doubleValue());

        //Autounboxing (se convierten de objetos a tipos primitivos)
        int entero = enteroObj;
        float flotante = flotanteObj;
        double doble = dobleObj;
        System.out.println("\nUnboxing");
        System.out.println("Entero:" + entero);
        System.out.println("Flotante:" + flotante);
        System.out.println("Double:" + doble);
    }
}
```

PASO 3. EJECUTAMOS EL PROYECTO

El resultado es como sigue:



```
Output - AutoboxingUnboxing (run) X
run:
Autoboxing
Entero Obj:10
Flotante Obj:15.2
Double Obj:40.1

Unboxing
Entero:10
Flotante:15.2
Double:40.1
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

CURSO DE PROGRAMACIÓN CON JAVA

www.globalmentoring.com.mx

TAREAS EXTRA DEL EJERCICIO

- Probar con el modo debug del IDE y verificar paso a paso.
- Probar con distintos valores y verificar el resultado.



Experiencia y Conocimiento para tu vida

CURSO DE PROGRAMACIÓN CON JAVA

www.globalmentoring.com.mx

CONCLUSIÓN DEL EJERCICIO

- Con este ejercicio hemos puesto en práctica el concepto de Autoboxing/unboxing.
- Para más información consultar:
- <https://docs.oracle.com/javase/tutorial/java/data/autoboxing.html>

CURSO ONLINE

PROGRAMACIÓN CON JAVA

Por: Ing. Ubaldo Acosta



Experiencia y Conocimiento para tu vida

CURSO DE PROGRAMACIÓN CON JAVA

www.globalmentoring.com.mx