



Java Variables y Constantes



Octavio Robleto



octavio.robleto@gmail.com



<https://octaviorobleto.com>



Introducción

- Para manejar y/o manipular información dentro de un sistema necesitamos almacenarla en algún lugar mientras se procesan y así terminaran en una base de datos o un archivo que persista en el tiempo para después volverla a recuperar.
- Para este propósito los lenguajes de programación nos ofrecen las **Variables** (Pueden cambiar su valor a los largo del tiempo) y **Constantes** (No cambian su valor una vez asignado) que se almacenaran de forma temporal en la memoria de nuestra computadora,
- Por ello debemos asignarle un identificador “Nombre” a ese espacio de memoria que guardara nuestro dato.

Puedes leer mi artículo [acá...](#)



Identificador

- Se puede decir que gran tiempo que dedicamos a programar es para darle un nombre a nuestras variables y constantes, porque aunque le podemos asignar cualquier identificador es recomendable darles un nombre significativo y que describa para que va a ser usado en nuestro software.
- Hay ciertas reglas que debemos tomar en cuenta para asignarle los nombres:
 - No deben contener espacios.
 - Los únicos caracteres permitidos son el guion bajo _ y el \$
 - Pueden contener números y letras.
- También es recomendable cuando necesitamos utilizar nombres compuestos utilizar la convención [Camel Case](#).
- **Ejemplos:** numero1, edad, nombre, razonSocial, \$contador, nombre_apellido...



Sintaxis de JAVA

- La sintaxis son las reglas que nos da el lenguaje para trabajar con el. La estructura con la que se declaran las variables y Constantes son las siguiente:

Primera Forma

- Palabra reservada final (solo para constantes)
- Tipo de dato, por convención y buenas practicas las constantes van en MAYÚSCULAS.
- Identificador.
- Punto y Coma.

```
//CONSTANTES  
final tipoDato IDENTIFICADOR;  
final tipoDato IDENTIFICADOR = Valor;
```

```
//VARIABLES  
tipoDato identificador;  
tipoDato identificador = Valor;
```

Segunda Forma

- Palabra reservada final (solo para constantes)
- Tipo de dato.
- Tipo de dato, por convención y buenas practicas las constantes van en MAYÚSCULAS.
- Símbolo de igualdad.
- Valor:
 - Numéricos: literal del numero.
 - Booleanos: literales true o false.
 - Carácter: carácter encerrado entre comillas simples.
 - Cadena de Caracteres: cadena encerrada entre comillas.
- Punto y Coma.



Tipos de Variables:

NOMBRE	TIPO	DEFINICIÓN	RANGO APROXIMADO	VALORES POSIBLES
Primitivos	byte	Entero	1 byte	-128 a 127
	short	Entero	2 bytes	-32768 a 32767
	int	Entero	4 bytes	$2 \cdot 10^9$
	long	Entero	8 bytes	Muy grande
	float	Decimal simple	4 bytes	Muy grande
	double	Decimal doble	8 bytes	Muy grande
	char	Carácter simple	2 bytes	[caracteres simples]
	boolean	Verdadero y Falso	1 byte	[true/false]
Objetos	String	Cadena de caracteres	Depende de la cantidad de caracteres	Cadena de Caracteres





