

Ventajas de datos primitivos y wrappers

Datos Primitivos

Estos datos son los definidos por el mismo lenguaje, los cuales son 8, el *byte*, *short*, *int*, *long*, *float*, *double*, *boolean* y *char*. El tipo de datos de *byte* se utiliza para almacenar un entero de complemento de dos bits con signo de 8 bits. El tipo de datos cortos se utiliza para almacenar enteros de complemento de dos de 16 bits con signo. Se utiliza un tipo de datos *int* para almacenar el entero del complemento de dos con signo de 32 bits, mientras que el tipo de datos largos se usa para almacenar el entero del complemento de dos bits con signo de 64 bits. El flotador se utiliza para almacenar el valor de punto flotante de 32 bits de precisión simple y el doble se utiliza para almacenar el valor de punto flotante de 64 bits de precisión doble. El booleano se utiliza para representar verdadero o falso. El *char* se utiliza para almacenar un solo carácter.

Dato wrapper

Los datos de tipo *wrappers* son datos para convertir datos primitivos en objetos estos datos incluso funcionan para almacenar matrices y objetos almacenados en un vector para esto se ocupan las clases de tipo envoltorio o *wrappers* Las clases de envoltorio correspondientes para los tipos primitivos *char*, *byte*, *short* e *int* son *Character*, *Byte*, *Short* e *Integer*. Las clases de envoltorio correspondientes para *long*, *float*, *double* y *boolean* son *Long*, *Float*, *Double* y *Boolean*

cuales son sus ventajas

Las ventajas de los tipo envoltorio son el uso de clases para trabajar con los datos primitivos y a estos hacerlos objetos con los cuales trabajar y también un objeto traerlo a un tipo de dato primitivo estas clases sirven también para asignarle tareas a los datos primitivos y trabajar con ellos los datos primitivos por su parte tienen la peculiaridad que no necesitan tanta memoria para ser empleados y también ya vienen predefinidos en el lenguaje JAVA

Referencias :

Diferencia entre la clase Wrapper y el tipo primitivo en Java / Programación. (s. f.). La diferencia entre objetos y términos similares. Recuperado 13 de marzo de 2022, de <https://es.sawakinome.com/articles/programming/difference-between-wrapper-class-and-primitive-type-in-java.html>