PUNTO 4 UTILITY CLASS

B.Las utily class son clases que tienen métodos que su suelen utilizar muy a menudo, constan de atributos estáticos, estas clases deben ser públicas para poder ser accedidas desde cualquier parte, y también han de ser finales para que no puedan ser alteradas, sus métodos también tienen que ser estáticos dejándonos entonces con:

-Clase principal Static Final

-Atributos public static

-Metodos public static

B. ejemplos

\*Para poder leer datos desde consola usamos Scanner para esto importamos java.util.Scanner;

Uso:

Import java.util.Scanner;

Scanner sc = new Scanner (System.in) ;

Int pepito = sc.nextInt();

\*Para saber cual es el tamaño de un arreglo usamos uno de los metodos predefinidos de los arreglos el .lenght, con esto podemos recorrer arreglos sin sobre pasar su limite de posiciones

Uso

String [] galletas = new String [42];

For(Int pepito=0; pepito<=galletas.lenght;pepito++){

//logica de lo que se supone haremos en el ciclo

}

\*Podemos usar la clase Math para determinar el valor absoluto de un numero siendo esto un ejemplo, muy Bueno para cuando el usuario quiere dañar el programa ingresando datos negativos, esta la importamos usando java.util.math;

Uso:

Import java.util.Math;

Import java.util.Scanner;

Scanner sc= new Scanner(System.in);

System.out.println(“Por favor digite un numero positivo”);

Int pepito=sc. nextInt();

If(pepito<0){

Abs(pepito)

}

C. Para demostrar un ejemplo de una utily class simple voy a crear una que me imprimirá una cadena de caracteres como un numero entero, flotante y doublé, útil por si queremos el código aski de nuestros caracteres o simplemente hacer un casteo a alguno de estos tipos de dato.

public class EjemploUtility {

public static void main(String[] args) {

 String s = "654.908000054";

 float b = Float.parseFloat(s);

 double c = Double.parseDouble(s);

 int a = (int)b;

 System.out.println(a);

 System.out.println(b);

 System.out.println(c);

}

}