

Objetivo:

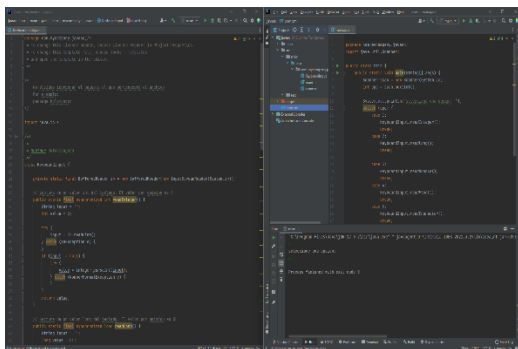
Crear programas que implementen variables y constantes de diferentes tipos de datos, expresiones y estructuras de control de flujo.

Previo:

*Revisión de la clase

KeyboardInput.java

Importación al proyecto generado en la práctica 1.



*¿Qué son las abreviaturas Netbeans?

Cuando se codifica cualquier algoritmo, es necesario que tomemos más tiempo para pensar en la lógica, que en escribir el código. Aquí la importancia de conocer algunos mecanismos o formas de ahorrarte el tiempo de digitar el código es haciendo uso algunas de las abreviaturas de las palabras, que se completaran al presionar la tecla TAB.

Menciona al menos 10 abreviaturas

psvm:

```
public static void main(String[] args){}
```

St: String **cl:** Class

Fl: float **br:** break

Bo: Boolean **eq:** equals

Fori: for (int i = 0; i < arr.length; i++) {}

St: static **pu:** public

*¿Que son los snippets?

Muchos desarrolladores contamos con lo que se suele denominar como, memoria atrofiada, somos capaces de recordar procedimientos y algoritmos para realizar ciertas tareas, pero a la hora de recordar sintaxis o nombre específicos de funciones, nos quedamos totalmente en blanco. Por lo que un programador debe trabajar siempre con una conexión a Internet, para en los momentos de ayuda, poder consultar la comunidad del lenguaje en el que estemos desarrollando.

Actividades:

- Crear variables y constantes de diferentes tipos de datos.

Al determinar un tipo para una variable, indicamos cuál es la información que vamos a poder almacenar en esta variable y las operaciones que podremos efectuar con ella.

Java dispone de dos categorías de tipos de variables:

Los tipos por valor: la variable contiene realmente la información.

Los tipos por referencia: la variable contiene la dirección de memoria donde se encuentra la información.

El lenguaje Java dispone de siete tipos primitivos que se pueden clasificar en tres categorías:

Los tipos decimales

El tipo carácter

El tipo booleano

- Crear diversas expresiones (operadores, declaraciones, etc.).

En el programa que se anexa en la práctica se puede observar a detalle cuales son los tipos de datos que se mencionaron anteriormente.

- Implementar estructuras de control de flujo.

Se crearon dos flujos switch e if.

Switch para implementar los tipos de errores de KeyboardInput (primer programa) e if, para elegir el valor que tomará el booleano que se imprime en pantalla

Se anexa el programa en la tarea

Conclusiones:

Al codificar programas, nos es muy útil conocer la información que contiene esta práctica, para poder llevar acabo el código de una forma ordenada y práctica, ordenada por los tipos de datos que se presentan y práctica por las abreviaturas y snippets hechos para facilitar la elaboración del código.