
TIPOS DE DATOS PRIMITIVOS EN JAVA.

Los tipos simples no están orientados a objetos y pueden subdividirse en enteros, reales, datos de tipo carácter y lógicos o booleanos, caracterizándose cada uno de estos grupos por el conjunto de valores que pueden tomar y las operaciones que se pueden realizar sobre ellos. Cada tipo de dato tiene un dominio (rango) de valores. El compilador asigna espacio de memoria para almacenar cada variable o constante con arreglo a su tipo.

Enteros (int)

Java ofrece cuatro tipos de enteros, que son: byte, short, int y long. Admiten valores tanto positivos como negativos, y permiten almacenar valores en un determinado rango, definiéndose como valores con signo de 8, 16, 32 y 64 bits respectivamente.

Reales (float)

El lenguaje Java soporta dos formatos de punto flotante: float y double. El tipo float utiliza 32 bits para el almacenamiento y guarda los valores con precisión simple (6 Ó 7 dígitos). El tipo double utiliza 64 bits para el almacenamiento y guarda los valores con mucha mayor precisión (14 ó 15 dígitos).

Carácter (char)

Este tipo de dato emplea 16 bits para el almacenamiento de un carácter y lo gestiona en formato Unicode.

Los caracteres Java utilizan Unicode, que es un esquema universal para codificación de caracteres en 16 bits establecido por el consorcio Unicode para soportar el intercambio, proceso y presentación de los textos escritos en los diferentes idiomas del mundo.

Lógico (boolean)

Un tipo lógico solo puede tomar dos posibles valores; true, false (verdadero falso).

CLASES ENVOLVENTES (WRAPPER).

Para cada tipo de dato primitivo se tiene en java un tipo de dato envolvente tal y como se muestra en la siguiente tabla.

Primitivo.	Wrapper.
boolean.	Boolean.
byte.	Byte.
char.	String.
float.	Float.
double.	Double.
int.	Integer.
long.	Long.
short.	Short