**Tipos de datos primitivos**

// declarar un char

char a = 'G';

//valor entero

int i=89;

//tipo byte y short, si los recursos de memoria son limitados

byte b = 4;

//esto genera un error ya que el número excede el rango

// byte b1 = 7888888955;

short s = 56;

//esto genera un error ya que el número excede el rango

// short s1 = 87878787878;

//tipos flotantes

// por defecto decimales son tipo double

double d = 4.355453532;

//para especificar float acompañar de la letra f

float f = 4.7333434f;

System.out.println("char: " + a);

System.out.println("integer: " + i);

System.out.println("byte: " + b);

System.out.println("short: " + s);

System.out.println("float: " + f);

System.out.println("double: " + d);

**Estructuras de Control**

**If/Else/Else If**

int cuenta =4;

if (cuenta > 2) {

System.out.println("Cuenta mayor a 2");

} else {

System.out.println("Cuenta menor a 2");

}

if (cuenta >0 && cuenta<=10) {

System.out.println("Numero entre 1 y 10");

}

int num = 10;

if (num > 0)

{

System.out.println("Numero positivo");

}

else if (num < 0)

{

System.out.println("Numero negativo");

}

else

{

System.out.println("Numero es cero");

}

//operador ternario

System.out.println(cuenta > 2 ? "Cuenta mayor a 2" : "Cuenta menor a 2");

**Switch**

switch (cuenta) {

case 0:

System.out.println("Cuenta es igual a 0");

break;

case 1:

System.out.println("Cuenta es igual a 1");

break;

default:

System.out.println("Cuenta es negativo o mayor a 1");

break;

}

Lazos for y while

for (int i = 1; i <= 10; i++) {

System.out.println("Hola!");

}

int contador = 1;

while (contador <= 10) {

contador++;

}

System.out.println("Contador:"+contador);

int contador2 = 1;

do {

contador2++;

}while (contador2 < 10) ;

System.out.println("Contador2:"+contador2);

**Break y continue**

//break y continue

int contador3 = 1;

while (contador3 < 10) {

if (contador3==5) break;

contador3++;

}

System.out.println("Contador3:"+contador3);

int contador4 = 0;

while (contador4 < 10) {

contador4++;

if ((contador4%2)==1) continue;

System.out.println("Contador4:"+contador4);

}

**Arreglos**

//declaracion e inicializacion del arreglo

String utiles []={"pelota", "zapatilla","mochila","polo"};

double precios[]={35.5,89.60,45.99,25.70};

System.out.println("Lista de Productos y sus precios");

for (int u=0;u<utiles.length;u++){

System.out.println(utiles[u]+ " : "+ precios[u]);

}

//arreglo con numeros aleatorios

int[] arreglo = new int[20]; // creamos un arreglo para almacenar 20 elementos

System.out.println("los numeros aleatorios son:");

for(int i = 0; i < arreglo.length; i++) {

arreglo[i] = (int)(Math.random()\*20+1); //generamos un numero aleatorio

//en el rango buscado y lo almacenamos en el arreglo

System.out.print(arreglo[i] + " ");

}

int mayor = 0;

//buscamos el mayor numero

for(int i = 0; i < arreglo.length; i++) {

if(arreglo[i] > mayor) {

mayor = arreglo[i];

}

}

System.out.println();

System.out.println("el mayor elemento del arreglo es: " + mayor);