Length i numchar sobren.

**IMPLEMENTACIONS CLASSE LINE:**

1. ArrayList
2. String
   1. És una clase que els seus valors no es poden modificar, per a modificar-lo, he de crear un nou objecte String amb el nou valor modificat.
   2. Aquestes classes s’anomenen inmutables.
   3. Programació és més segura però uses més recursos en memòria.
3. StringBuffer
   1. Quan s’usa una o l’altra? És una classe que té mètodes per a canviar posicions concretes del string.
4. Array de chars
   1. Cal ferme un petita implementació del stringbuffer però amb un array de chars.

“In software there aren’t solutions, only alternatives !”

**Vocabulari:**

Programació funcional.

Convenció dels javadocs

Codi escalable

Expressió regular: Representar de manera concisa i precisa un conjunt de strings individuals i meta símbols per a diferenciar un de l’altre.

**Què fer per a evitar els if anidats?**

Per a millorar el codi:

- Enlloc de comparar amb el caràcter a comparar, miro si no és el ESCAPE, tècnica de retorns anticipats.

- Com definir un caràcter a partir del seu nombre:

Es poden posar caràcters en octal o en unicode, però normalment en hexadecimal:

ESC = ‘/033’ = ‘0b001b’ no pots en unicode

**Tractament d’errors:**

Quan una sequencia falli perquè no reconeix, és problema del usuari, llavors retornar el caràcter que fa fallar la última seqüència.

**Boolean match(String patt):**

1. Usant mètodes de BufferedReader
2. Guardant un prefix (StreamingBuffer)

En general.