# UNIDAD TEMÁTICA 1: Revisión de conceptos básicos

## REFLEXIÓN RÁPIDA “minute paper”

(responde rápidamente, en pocos minutos)

1. ¿Cuál es el concepto más importante que has aprendido o reforzado en esta Unidad Temática?

En esta unidad, por más que fue en parte revisión de conceptos que ya había trabajado en cursos anteriores, me quedo con algunos que en la transición a java me costaron al principio entender del todo e implementarlos. No fue hasta después de que empecé a utilizarlos en los ejercicios grupales y la apelación al rat que los termine de reforzar.

* Concepto de Package: Un package es una agrupación de clases. Existen una serie de packages incluidos en el lenguaje (ver jerarquía de clases que aparece en el API de Java). Además el usuario puede crear sus propios packages.
* Tipos Primitivos de Variables: Se llaman tipos primitivos de variables de Java a aquellas variables sencillas que contienen los tipos de información más habituales: valores boolean, caracteres y valores numéricos enteros o de punto flotante.
* valores true y false (boolean); tipo para almacenar caracteres (char), y 6 tipos para guardar valores numéricos, cuatro tipos para enteros (byte, short, int y long) y dos para valores reales de punto flotante (float y double), estos dependen de los rangos y mem que ocupa cada uno
* Bucle do while: Es similar al bucle while pero el control está al final del bucle (lo que hace que el bucle se ejecute al menos una vez, independientemente de que la condición se cumpla o no). Una vez ejecutados los statements, se evalúa la condición: si resulta true se vuelven a ejecutar las sentencias incluidas en el bucle, mientras que si la condición se evalúa a false finaliza el bucle.
* Arrays: se tratan como objetos de una clase predefinida. Los arrays son objetos, pero con algunas características propias. Los arrays pueden ser asignados a objetos de la clase Object y los métodos de Object pueden ser utilizados con arrays.
  + 1. Los arrays se crean con el operador new seguido del tipo y número de elementos.
  + 2. Se puede acceder al número de elementos de un array con la variable miembro implícita length (por ejemplo, vect.length).
  + 3. Se accede a los elementos de un array con los corchetes [] y un índice que varía de 0 a length-1.
  + 4. Se pueden crear arrays de objetos de cualquier tipo. En principio un array de objetos es un array de referencias que hay que completar llamando al operador new.
  + 5. Los elementos de un array se inicializan al valor por defecto del tipo correspondiente (cero para valores numéricos, la cadena vacía para Strings, false para boolean, null para referencias).
  + 6. Como todos los objetos, los arrays se pasan como argumentos a los métodos por referencia.
  + 7. Se pueden crear arrays anónimos (por ejemplo, crear un nuevo array como argumento actual en la llamada a un método).

1. ¿Cuál es la pregunta más relevante que puedas tener y que creas que no ha sido correctamente respondida, analizada o revisada en esta Unidad Temática?

Lo que más destaco de esta unidad temática fue el ejercicio de apelar las preguntas del rat. Personalmente nunca había tenido que apelar sobre alguna respuesta de rat, si bien si he tenido discusiones o diferencias sobre las respuestas, siempre habían sido en formato oral. Me paso en esta unidad temática que al ser conceptos básicos, por momentos sentí que la clase iba un poco rápido, y al final no me terminé sintiendo muy cómoda con mi aprendizaje. Sentí que pasé de un ejercicio al otro muy rápido y al trabajar en grupo siempre surgían dudas y/o discusiones sobre cómo encarar el ejercicio o distintas perspectivas. Lo que hizo que no terminara de abordar el problema y a la hora de la puesta en común sentí que estaba muy atrasada en comparación al resto.