* **Programación orientada a objetos.**

Es un paradigma de programación que usa objetos y sus interacciones, para diseñar aplicaciones y programas informáticos. Está basado en varias técnicas, incluyendo herencia, abstracción, polimorfismo y encapsulamiento.

* **Metodos.**

Es un paradigma de programación que usa objetos y sus interacciones, para diseñar aplicaciones y programas informáticos. Está basado en varias técnicas, incluyendo herencia, abstracción, polimorfismo y encapsulamiento de instancia.

* **Tipos de datos en Java.**

Byte, short, int, long, float, double, boolean, char.

* **Clase String.**

La claseString es una de las más utilizadas en las aplicaciones Java. Los desarrolladores utilizan cadenas para almacenar y procesar texto, incluyendo el texto capturado de la entrada del usuario o leer fuentes externas. Los objetos String pueden crear y utilizar cualquier aplicación Java.

* **Clase math.**

En ocasiones nos vemos en la necesidad de incluir **cálculos**, **operaciones matemáticas**, **estadísticas**. En nuestros **programas java**. Es cierto que muchos cálculos se pueden hacer simplemente utilizando los operadores aritméticos que **java** pone a nuestra disposición, pero existe una opción mucho más sencilla de utilizar, sobre todo para **cálculos complicados**. Esta opción es la **clase Math** del paquete **java.lang**.