# Operadores

#### Aritméticos

Se emplean con tipos numéricos primitivos para realizar operaciones aritméticas en un programa:+,-,\*,/,%,++,--

```
int a=3;

a++; //equivale a=(int)(a+1);

int x=6, y=10, z;

z=y/x; //el resultado es 1, la división entre enteros es un entero
```

➤Los operadores ++ y -- se aplican solo con tipos enteros y pueden ir delante o detrás de la variable:

```
int a=3, b; int a=3, b; b=++a; //b toma el valor 4 b=a++; //b toma el valor 3
```

Primero asigna y luego incrementa!

## Asignación

- > El operador = Asigna el resultado de una expresión a una variable.
- $\triangleright$ Los operadores +=, -=, \*=, /=, %=, realizan la operación entre un dato y la variable y asignan el resultado a la variable

Esto provoca error de compilación, pues una operación con int (los literales enteros son int) siempre da como resultado int

#### Condicionales

> Evalúan dos operandos y dan como resultado un valor boolean:

➤Salvo == y !=, que puede utilizarse con objetos, los demás solo se pueden emplear con tipos primitivos, y entre tipos compatibles:

```
int a=3;
double c=9.5;
boolean x=false;
if(a>c) //ok
if(a<x) //error de compilación</pre>
```

### Lógicos

> Evalúan expresiones de tipo boolean:

```
int a=3;
int c=9;
int n=0;
if(a>n && a<c) //verdadero
if(!(n==0)) //falso</pre>
```

**►**Los operadores && y || funcionan en modo cortocircuito:

```
boolean b=(a<n && a<++c);
//muestra 9, la segunda condición no llega a evaluarse
System.out.println(c);
```

#### Otros

> new. Creación de objetos a partir de la clase

```
ArrayList lista=new ArrayList();
```

≻Instanceof. Comprueba si un objeto es de un tipo dado

```
String s="hello";
//muestra true
System.out.println(s instanceof String);
```

### Precedencia operadores

- > Por regla general , las operaciones se ejecutan de izquierda a derecha
- Sin embargo, hay operaciones que tienen preferencia sobre otras

Operador
() []
++
* / %
+ -
>>= < <=
== !=
&&
?:
= += -= *= /= %=