



© JMA 2018. All rights reserved

INTRODUCCIÓN

© JMA 2018. All rights reserved

Introducción

Historia:

- Lenguaje desarrollado por ingenieros de Sun Microsystems en 1991 destinado a electrodomésticos.
- Netscape incorpora en 1995 a su navegador la versión de Java 1.0 (12 packages).

Versiones de JAVA

- Java JDK 1.0 (1996), java 1.1 (1997)
- Java J2SE 1.2 (1999) (Java 2 Standard Edition)
- Java J2SE 1.3 (2000)
- Java J2SE 1.4 (2002)
- Java 1.5 J2SE (2004)
- Java SE 6 (2006) (Se cambia el nombre y se elimina 1.X)
- Java SE 7 (2011)
- Java SE 8 (2014)
- Java SE 9 (2017), Java SE 10 (2017), Java SE 11 (2017) [semestral]

© JMA 2018. All rights reserved

Introducción

Ediciones:

- J2SE: Standard Edition
- J2EE: Enterprise Edition
- J2ME: Micro Edition
- JAVA EMBEDDED
 - Java SE Embedded
 - Java ME Embedded
- JavaFX (rich client platform), Java DB (Apache Derby), Java Card (smart cards), Java TV (Java ME to smart TV).

Referencia:

<http://java.sun.com/> → <http://www.oracle.com>

© JMA 2018. All rights reserved

Características

Sun lo describe como:

- “simple, orientado a objetos, distribuido, interpretado, robusto, seguro, de arquitectura neutra, portable, de altas prestaciones, multitarea y dinámico”.

Toma su sintaxis del C++.

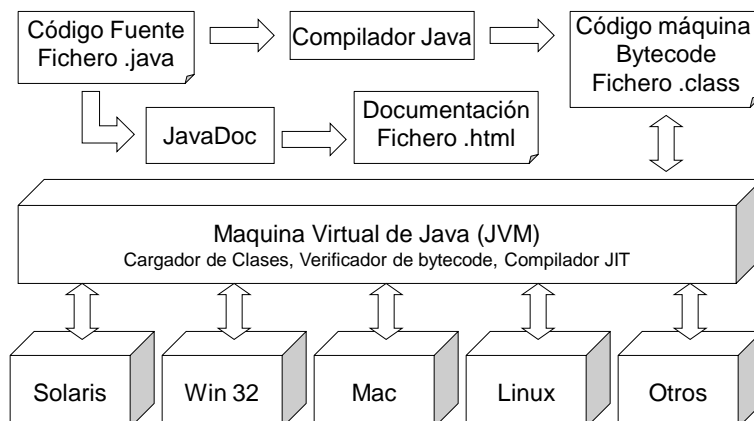
Recoge las tendencias actuales en desarrollo de software.

Soporta:

- Encapsulado
- Herencia simple
- Polimorfismo
- Sobrecarga de métodos
- Tratamiento de excepciones

© JMA 2018. All rights reserved

Arquitectura Java



© JMA 2018. All rights reserved

Desarrollos en Java

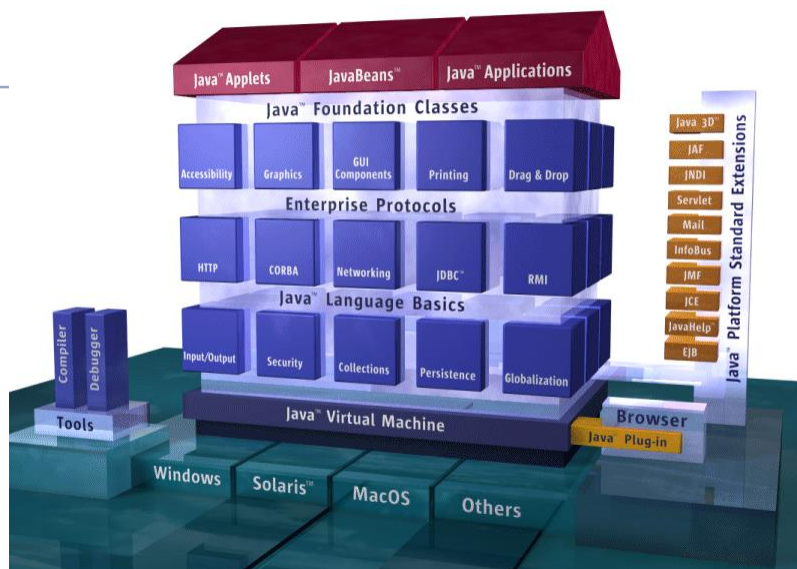
El principal desarrollo de Java se produce en Internet pero NO se limita a ello.

Principalmente se pueden desarrollar varios tipos de aplicaciones:

- Aplicaciones Independientes (Standalone)
- Applets: Aplicaciones que se ejecutan en un navegador.
- Servlets: Aplicaciones que se ejecutan en un servidor.

También es posible desarrollar componentes software, reutilizables con herramientas de desarrollo. Son los denominados JavaBeans.

© JMA 2018. All rights reserved



© JMA 2018. All rights reserved

Entorno de desarrollo

JDK (Java Development Kit)

JRE (Java Runtime Environment)

IDEs (Integrated Development Environment):

- Eclipse, NetBeans, JBuilder, ...

Variables de entorno:

- CLASSPATH
- PATH

Código fuente:

- Un directorio.
- Múltiples ficheros .java

© JMA 2018. All rights reserved

Conceptos O-O

Objetos: Clases e instancias

Miembros: Campos (atributos) y métodos

Constructores y destructores

Encapsulación, reutilización y herencia

Polimorfismo e interfaces

Sobrecarga, reemplazo y sombreado

Clases abstractas

Miembros de clase e instancia

© JMA 2018. All rights reserved

LENGUAJE

© JMA 2018. All rights reserved

Sintaxis

Sensible a mayúsculas y minúsculas.

Sentencias separadas por punto y coma (;).

Formato libre en las sentencias, una sentencia puede utilizar varias líneas y una línea puede incluir varias sentencias.

Los espacios en blanco se compactan a uno solo.

Bloques marcados por llaves: { <sentencias> }

Comentarios:

- // hasta el final de la línea
- /* ... */ una o varias líneas
- /** ... */ una o varias líneas de documentación

59 palabras reservadas (todas en minúsculas).

© JMA 2018. All rights reserved

Separadores

- () para contener listas de parámetros en los métodos, expresiones de control de flujo, tipos de conversión y establecer precedencias en la expresiones.
- { } para definir bloques de código y agrupar elementos de tablas inicializadas automáticamente.
- [] para declarar y referencias tablas.
- ; separar instrucciones.
- , separar identificadores en su declaración y concatenar sentencias dentro del for.
- . Separar paquetes y clases, y clases/instancias de atributos/métodos.

© JMA 2018. All rights reserved

Identificadores

Compuesto de letras, números, _, \$.

Juego de caracteres UNICODE.

NO pueden comenzar con números.

NO pueden ser palabras reservadas ni el nombre de un valor booleano (true / false).

NO debe tener el mismo nombre que otro elemento del mismo ámbito.

Sin limite en el número de caracteres.

© JMA 2018. All rights reserved

Notación recomendada

Utilizar nombres descriptivos: sustantivos para variables y objetos, y verbos para los métodos.

Uso de mayúsculas y minúsculas:

- Métodos, variables e instancia (Camel):
 - nombre, nombreCompuesto
- Clases e Interfaces (Pascal):
 - Nombre, NombreCompuesto
- Constantes:
 - NOMBRE, NOMBRE_COMPUESTO

Uso de mnemotécnicos:

- btnBoton, txtTexto, frmFormulario, ...

© JMA 2018. All rights reserved

Valores constantes

Enteros

- Base 10 dddd...
- Base 8 Oddd
- Base 16 Oxddd
- Binario 0b1001 (v7)

Punto Flotante

- estándar 3.14159
- científica 6.022E23

(v7)

- Para facilitar la lectura de grandes numero, el _ como separador de dígitos (siempre entre dos dígitos)

Booleanos

- true / false

Caracteres

- Unicode - 16 bits
- 'a', '\n', '\\' ...
- octal: \ddd
- hexadecimal: \udddd

Cadenas

- entrecomillas: "..."

Sin referencia:

- null

© JMA 2018. All rights reserved

Variables

Lenguaje fuertemente tipado.

Dos tipos según contenido:

- Primitivos: contienen un único valor de tipo base.
- Referencias: Contienen las referencias a objetos o tablas.

Dos tipos según su ámbito:

- Miembros: Atributos de una clase.
- Locales: Definidos dentro de un bloque.

© JMA 2018. All rights reserved

Tipos Primitivos

- Enteros:
 - byte 8 bits -128 .. 127
 - short 16 bits -32.768 .. 32.765
 - int 32 bits -2.147.483.648 .. 2.147.483.647
 - long 64 bits $-10^{19} .. 10^{19}$ (sufijo L para las constantes)
- Reales:
 - float 32 bits entre 6 y 7 decimales equivalentes
 - double 64 bits unos 15 decimales equivalentes
- boolean 1 byte true o false
 - tipo devuelto en operaciones de comparación
 - requerido en operaciones de control
- char 2 byte 1 carácter UNICODE
 - pueden operarse como enteros
- void
 - indica ausencia de tipo

© JMA 2018. All rights reserved

Declaración de variables

Se declaran como:

- `<tipo> <nombre> [= <valor inicial>];`

Pueden declararse varias a la vez del mismo tipo separando los nombres por comas.

Si no se asigna un valor inicial automáticamente se inicializan a 0 (cero) las numéricas, false las lógicas, " o '\0' los caracteres y a null las referencias.

Se pueden declarar en cualquier punto, pero siempre antes de utilizarlas. Se recomienda definir las al principio del bloque.

Las definidas en bloques interiores solapan a las de bloques superiores con el mismo nombre.

Alcance:

- desde donde se definen hasta el final del bloque.

© JMA 2018. All rights reserved

Referencias

Permiten direccionar instancias de los objetos.

Al declarar una variable de tipo referencia, NO se crea una instancia del objeto.

Contiene null hasta que se le asigna un objeto.

Se declaran:

- `<Nombre Clase> <nombre> [= <valor inicial>];`
- `<Nombre Clase> <nombre> [= new <Nombre Clase> (<lista de parámetros>)];`

© JMA 2018. All rights reserved

Inferencia de tipos (v.10)

La inferencia de tipos permite al compilador obtener un tipo estático basándose un valor inicial sin que sea necesario expresarlo de forma explícita.

La inferencia de tipos para variables locales se declaran como:

- `var <nombre> = <valor inicial>;`

No está permitido en retornos, parámetros, propiedades, variables sin inicializar, ni asignar null pero en Java 11 el uso de var se permite en los parámetros de una expresión lambda

© JMA 2018. All rights reserved

Casting

El Java es un lenguaje fuertemente tipado, por lo que hace comprobación de tipos antes de realizar cualquier operación.

La conversión de un tipo de menor precisión a uno de mayor es automática.

Se denomina casting a la operación que fuerza la conversión de un tipo a otro.

Se realiza:

- `(<nuevo tipo>) <expresión>`

La conversión de tipos de mayor precisión a uno de menor implica la pérdida de las posiciones altas.

© JMA 2018. All rights reserved

Tablas (I)

Las tablas son un tipo especial de objetos en Java.

Los elementos pueden ser de cualquier tipo, pero todos los elementos de una tabla deben ser del mismo tipo.

Se declaran (se crea una referencia):

- `<Tipo> <nombreTabla> [] [= <Iniciación>];`
- `<Tipo> [] <nombreTabla> [= <Iniciación>];`

Se dimensionan:

- `<nombreTabla> = new <Tipo> [<Dimensión>];`
- `<nombreTabla> = {<lista de elementos>};`
 - La dimensión puede ser una expresión.
 - Los elementos de la lista separados por comas. El número de los mismos fijan la dimensión.

© JMA 2018. All rights reserved

Tablas (II)

Los elementos se inicializan al valor por defecto de su tipo.

Se referencian:

- `<nombreTabla> [<Índice>]`
- Rango de los índices: `0 .. <Dimensión> - 1`
- No se puede acceder a elementos fuera del rango.

La dimensión de la tabla se obtiene dinámicamente con la propiedad:

- `<nombreTabla>.length`

La asignación de una tabla a otra implica un cambio de referencia no una copia.

© JMA 2018. All rights reserved

Tablas Multidimensionales

Tablas bidimensionales:

- Se pueden crear directamente:
 - `<Tipo> <nombreTabla> [] [] = new <Tipo> [<Dimensión 1>] [<Dimensión 2>];`
- o por dimensión:
 - `<Tipo> <nombreTabla> [] [] = new <Tipo> [<Dimensión 1>] [];`
 - `<nombreTabla> [<Índice>] = new <Tipo> [<Dimensión 2>];`
 - Las segunda dimensión puede no coincidir en los diferentes elementos.

Una tabla bidimensional se considera como una tabla de referencias a otras tablas, por lo que se pueden implementar tablas multidimensionales.

Se recomienda no superar las tres dimensiones por la dificultad de su manejo conceptual.

© JMA 2018. All rights reserved

Operadores (I)

Asignación

- Simple: `<Destino> = <Expresión>`

Aritméticos

- Suma (+)
 - si el primer operando es una cadena se concatena.
- Resta (-)
- Producto (*)
- División (/)
 - La división de enteros es un entero.
- Resto (%)
- Acumulativa:
 - `+=, -=, *=, /=, %=`

Operadores relacionales

- `>` : mayor
- `>=` : mayor o igual
- `<` : menor
- `<=` : menor o igual
- `==` : igual
- `!=` : distinto

Operadores lógicos (los operandos son booleanos)

- `&&` : AND Optima
- `||` : OR Optima
- `!` : NOT
- `&` : AND Completo
- `|` : OR Completo

© JMA 2018. All rights reserved

Operadores (II)

Binarios

- >> : Desplazamiento Derecha
- << : Desplazamiento Izquierda
- >>> : Desplazamiento Derecha con signo
- & : AND binario
- | : OR binario
- ^ : XOR binario
- ~ : complemento
- Acumulativos:
 - >>=
 - <<=
 - >>>=
 - &=
 - |=
 - ^=
 - ~=

Incremento/decremento

- ++<Variable>
 - Se incrementa en 1
 - Se consulta.
- --< Variable >
 - Se decrementa en 1
 - Se consulta.
- < Variable >++
 - Se consulta
 - Se incrementa en 1.
- < Variable >--
 - Se consulta
 - Se decrementa en 1.

© JMA 2018. All rights reserved

Operadores (III)

Operador condicional:

- <Condición> ? <Expresión true> : <Expresión false>

Operador instanceof:

- informa si el operando pertenece a una determinada clase.

Operador new:

- crea una instancia de la clase
 - ... new <NombreClase>([<Lista de Parámetros>])

© JMA 2018. All rights reserved

Prioridad de Operadores

1.	postfijos	[] . (params) expr++ expr--
2.	operadores unarios	++expr --expr +expr -expr ~ !
3.	creación o cast	new (type)expr
4.	multiplicativo	* / %
5.	aditivo	+ -
6.	desplazamiento	<< >> >>>
7.	relacional	< > <= >= instanceof
8.	igualdad	== !=
9.	bitwise	&
10.	bitwise	^
11.	bitwise	
12.	lógico	&&
13.	lógico	
14.	condicional	? :
15.	asignación	= += -= *= /= %= &= ^= = <<= >>= >>>=

© JMA 2018. All rights reserved

Bifurcación simple

```
if(<Condición>)  
<Instrucción>; o { <Bloque de instrucciones> }  
[  
else  
<Instrucción>; o { <Bloque de instrucciones> }  
]
```

- Sin limite en los anidamientos.
- La parte else es opcional. Para evitar confusión es correcto crear bloques cuando existan anidamientos.

© JMA 2018. All rights reserved

Bifurcación Múltiple

```
switch(<Expresión>) {  
  case <Valor 1> :  
    <Bloque de instrucciones>  
    [break;]  
  case <Valor 2> :  
    <Bloque de instrucciones>  
    [break;]  
  ...  
  [default:  
    <Bloque de instrucciones>]  
}  
<Expresión> debe ser un tipo primitivo (a partir de la v5 permite  
enumerados y de la v7 permite String).
```

© JMA 2018. All rights reserved

Bucles

Bucle Mientras

```
while(<Condición>)  
  ; o <Instrucción>; o {<Bloque de instrucciones>}  
– Se ejecuta de 0 a n veces, mientras se cumpla la condición.
```

Bucle Repetir

```
do {  
  <Bloque de instrucciones>  
} while(<Condición>);  
– Se ejecuta de 1 a n veces, mientras se cumpla la condición.
```

© JMA 2018. All rights reserved

Bucle Para

```
for(<Inicio>; <Final>; <Iteración>)  
; o <Instrucción>; o {<Bloque de instrucciones>}
```

Apartados:

- <Inicio> : Se ejecutan antes de comenzar.
 - Lista de expresiones separadas por comas.
- <Final> : Expresión condicional de finalización, se ejecuta mientras se cumpla la condición.
- <Iteración> : Se ejecutan en cada iteración.
 - Lista de expresiones separadas por comas.

© JMA 2018. All rights reserved

Bucle Para en iteradores

```
for(<Tipo> varDest : <Colección>)  
<Instrucción>; o {<Bloque de instrucciones>}
```

Equivale a:

```
for (Iterator i = <Colección>.iterator(); i.hasNext(); )  
{  
    <Tipo> varDest = (<Tipo>) i.next();  
    ...  
}
```

© JMA 2018. All rights reserved

Control de Flujo

<NombreEtiqueta> :

- Define un punto de reentrada.

break [<NombreEtiqueta>;

- Sale de la instrucción actual.
- En caso de aparecer la etiqueta, salta a ella.

continue [<NombreEtiqueta>;

- Fuerza la evaluación de la condición.
- En caso de aparecer la etiqueta, salta a ella.

return <Expresión>;

- Termina un método y devuelve un valor.

© JMA 2018. All rights reserved

Condicional de Error

try {

 <Bloque de instrucciones vigiladas>

}

catch(<TipoExcepción> <Referencia> {

 <Instrucciones de tratamiento de la excepción>

}

... [<Otros tratamientos de excepción>

finally {

 <Sentencias que se ejecutan siempre>

}

- Los catch y el finally son opcionales pero debe aparecer al menos un tratamiento de error aunque no haga nada.

throw <Excepción>

© JMA 2018. All rights reserved

Definición de Clases

```
[<modificador>] class <Nombre> [<herencia>]
[<interface>] {
    <Cuerpo de la clase>
}
```

Modificadores:

- abstract : clase abstracta no instanciable.
- public: clase publica instanciable e importable, debe coincidir con el nombre del fichero.
- final : clase instanciable que no admite herencia.
- Sin modificador es una clase publica para el paquete.

© JMA 2018. All rights reserved

Miembros

Atributos

- Se declaran como las variables
- [<acceso>] [<modificador>] <tipo> <nombre> [= <valor inicial>];

Métodos

```
[<acceso>] [<modificador>] <tipo> <nombre>
([<ListaDeParámetros>]) [<excepciones>] {
    <Cuerpo del Método>
}
```

Se invocan (mensaje):

- <nombreInstancia>.<nombre>
- <nombreInstancia>.<nombre> ([<Lista de Argumentos >])

© JMA 2018. All rights reserved

Paso de argumentos

La lista de parámetros se define:

- <nombreMetodo>(<Tipo> <Nombre>[, <Tipo> <Nombre>, ...])
- No es obligatorio definir parámetros, en cuyo caso aparecerán los paréntesis vacíos.

La argumentos se separan por comas, y deben ser compatibles con los tipos definidos por los parámetros. Si el método no recibe parámetros aparecerán los paréntesis vacíos.

Todos los argumentos se pasan por valor:

- Los tipos primitivos no permiten modificar su valor.
- Las referencias no pueden cambiar la instancia que referencian.
- Se pueden utilizar métodos que cambien el contenido de las instancias.

© JMA 2018. All rights reserved

Varargs

Lista de argumentos variables:

- Solo un parámetro.
- Deben ser el último de la lista.
- Puede no recibir ningún argumento.

```
void Tradicional(int fijo1, int fijo2, int[] lista) {  
    //...  
}  
void Nueva(int fijo1, int fijo2, int... lista) {  
    //...  
    for(int i : lista)  
        //...  
}  
Tradicional(1, 2, new int[] { 3, 4, 5 });  
Nueva(1, 2, 3, 4, 5);
```

© JMA 2018. All rights reserved

Sobrecarga

Se denomina sobrecarga a la existencia de varias versiones del mismo método dentro de la misma clase.

Las versiones del método se diferencian por el número y/o tipo de parámetros. El valor de retorno no influye.

El sistema determina qué método se está invocando por la lista de argumentos y sus tipos:

1. Coinciden exactamente
2. Promoviendo los tipos actuales a tipos superiores

En muchos casos es necesario forzar la conversión de tipos mediante un casting.

© JMA 2018. All rights reserved

Control de acceso

private

- solo accesible desde la clase donde está definido.

protected

- accesible desde la clase donde está definido, sus subclases y el resto de las clases del paquete.
- Las subclases definidas en otros paquetes accederán los heredados pero no tendrán acceso a los protegidos de las instancias de su superclase.

public

- accesible por todos.

sin definir

- accesible desde el resto del paquete.

© JMA 2018. All rights reserved

Modificador: static

Indica que el atributo o el método es de clase.

Una única copia del atributo para todas las instancias de la clase. Se crean cuando se carga la clase.

- `<NombreClase>.<atributo>`
 - (desde fuera de la clase)

Los métodos son comunes para la clase, solo acceden a los atributos de clase. Se invocan:

- `<NombreClase>.<nombreMetodo> (<Param>)`

© JMA 2018. All rights reserved

Modificador: final

Indica que el atributo es una constante y no se puede modificar.

- `[<acceso>] final <tipo> <NOMBRE> = <valor>;`
- El valor puede ser el resultado de evaluar una expresión.
- Se invocan:
 - `<NombreClase>.<CONSTANTE>`
 - `<NombreInstancia>.<CONSTANTE>`

Los métodos finales no pueden ser redefinidos por las subclases.

© JMA 2018. All rights reserved

Modificador: transient

[<acceso>] transient <tipo> <NOMBRE> [= <valor>];

Se aplica solamente a atributos.

Especifica que un atributo es transitorio y no interviene en los procesos de serialización.

Por defecto todos los atributos son persistentes.

© JMA 2018. All rights reserved

Modificador: volatile

[<acceso>] volatile <tipo> <NOMBRE> [= <valor>];

Se aplica solamente a atributos.

Especifica que un atributo es modificado de forma asíncrona (normalmente por procesos concurrentes).

Obliga a la máquina a consultar su valor inmediatamente antes de ser usado.

© JMA 2018. All rights reserved

Modificador: synchronized

```
<modificador> synchronized <tipo> <nombre> ([<Lista de  
Parámetros>]) {  
<Cuerpo del Método>  
}
```

Se aplica solamente a métodos y en programación multihilo.

Impide que más de un hilo pueda ejecutar el método a la vez.

Evita los problemas de sobreecritura.

© JMA 2018. All rights reserved

Modificador: native

```
<modificador> native <tipo> <nombre> ([<Lista de  
Parámetros>]) ;
```

Se aplica solamente a métodos.

Indica que la implementación del método se ha realizado en código nativo y de forma externa.

Los métodos nativos necesitan ser cargados en el inicializador de la clase. Para cargar un método se utiliza:

- System.load(“...”);
- System.loadLibrary(“...”);

Solo se utilizarán métodos nativos cuando sea estrictamente necesario y la seguridad lo permita.

© JMA 2018. All rights reserved

Herencia

```
<Modificador> class <Nombre> extends <SuperClase> {  
    <Cuerpo de la clase>  
}
```

La clase (subclase) hereda todos los atributos y métodos de su superclase y, opcionalmente, redefinirlos.

No acepta herencia múltiple.

No se puede heredar de una clase final.

En caso de no definir herencia explícita, se asume que la clase hereda de la metaclass Object.

© JMA 2018. All rights reserved

Clases Abstractas

```
<Modificador> abstract class <Nombre> [<herencia>] [<interface>] {  
    <Cuerpo de la clase>  
}
```

Se definen para sintetizar conocimiento.

Se utilizan en la herencia.

No pueden ser instanciadas.

Pueden definir métodos abstractos.

- <modificador> abstract <tipo> <nombre> ([<Lista de Parámetros>]) ;
- No implementan el método.
- Solo pueden aparecer en clases abstractas.
- Obliga a sus subclases (no abstractas) a implementar el método.
- Permiten definir el interfaz de sus herederos.

© JMA 2018. All rights reserved

Sobreescritura de Métodos

Una subclase puede redefinir los métodos heredados.

El tipo de retorno, el nombre y la lista de parámetros debe ser iguales a los del método heredado. En caso contrario se denomina sobrecarga, y debe seguir las limitaciones de la misma.

No puede lanzar excepciones no definidas para el método de la superclase, aunque puede restringir dicha lista.

Los modificadores no pueden restringir el acceso definido en la superclase, pero si pueden ampliarlo.

No se pueden sobrescribir métodos finales.

Los métodos sobreescritos solapan a los métodos originales. Para acceder a los métodos originales es necesario hacer referencia a la superclase.

© JMA 2018. All rights reserved

Referencias especiales

this

- Referencia a la instancia con la que se está trabajando.
- Solo es necesaria cuando en la implementación de los métodos de la clase es necesario hacer una referencia a la instancia del propio objeto.

super

- Cualificador de ámbito a la superclase.
- Se emplea para invocar a los métodos originales redefinidos por la subclases y los atributos suplantados en las subclases.

© JMA 2018. All rights reserved

Constructores

Dirigen la creación e inicialización de las instancias de la clase.

Son métodos que se denominan de la misma forma que la clase y no devuelven ningún tipo.

Aceptan sobrecarga, pueden existir varias versiones con diferentes parámetros.

Un constructor puede invocar otro constructor de la misma clase o de su superclase.

Aceptan modificadores de acceso. Si se define como `private`, solo podrá ser invocado por otro constructor.

Se invocan con el operador `new` en el proceso de instanciación.

© JMA 2018. All rights reserved

Inicializadores

Dirigen la creación e inicialización de la clase.

Inicializan los atributos de clase, cargan los métodos nativos, permiten gestionar excepciones.

Se invocan una sola vez para toda la clase.

Se definen como métodos de clase sin nombre y sin tipo de retorno:

```
static {  
    <Cuerpo del inicializador>  
}
```

© JMA 2018. All rights reserved

Finalizadores

Dirigen la destrucción de las instancias.

Son invocados automáticamente por el recolector de la basura cuando va a destruir la instancia.

Cierra, detiene y libera los recurso que utiliza.

No es necesario que libere memoria, salvo la reservada por métodos nativos.

Es un método de objeto, sin tipo de retorno, sin argumentos y se llama siempre finalize:

```
finalize() {  
<Cuerpo del finalizador>  
[super.finalize()]  
}
```

© JMA 2018. All rights reserved

Vida de un objeto

Al crear la primera instancia de la clase o al utilizar el primer método o variable static se localiza la clase y se carga en memoria.

Se ejecutan los inicializadores static (sólo una vez).

Cada vez que se quiere crear una nueva instancia:

- se comienza reservando la memoria necesaria
- se da valor por defecto a las variables miembro de los tipos primitivos
- se ejecutan los constructores

Destrucción de un objeto

- El sistema destruirá todas las instancias que no tengan referencias.
- Para quitar una referencia a una instancia se asigna a la referencia:
 - otra instancia
 - el valor null
- El objeto no se destruye inmediatamente, periódicamente el recolector de basura revisara la memoria para eliminar dichos objetos.

© JMA 2018. All rights reserved

Administrador de Memoria

El sistema de forma automática ejecuta el recolector de basura (garbage collector) que elimina los objetos que no tienen referencias.

Se puede sugerir que se ejecute:

- `System.gc();`

o que ejecute todos los finalizadores pendientes:

- `System.runFinalization();`

© JMA 2018. All rights reserved

Clases Internas

Clases Internas static

- Se declaran dentro de otra clase o interface a máximo nivel.
- Pueden utilizar los miembros de clases de la clase contenedora.
- Son accesibles como clases del paquete: `contenedor.clase`.

Clases Internas miembro

- Se declaran dentro de otra clase a máximo nivel.
- Pueden utilizar los miembros de la clase contenedora.
- Solo son accesibles a través de la propia clase contenedora.

Clases Internas locales

- Se declaran dentro de un bloque.
- Solo son accesibles el propio bloque donde están definidas.

Clases anónimas

- Se declaran y se instancian al ser pasadas como argumento.

© JMA 2018. All rights reserved

Interfaces

```
[public] interface <Nombre> [extends <ListaDeSuperInterfaces>] {  
    [<Declaración de constantes>]  
    <Métodos del Interfaz>  
}
```

Aceptan herencia múltiple, la lista debe ir separada por comas.

Por defecto el acceso al interface es de paquete, con el modificador public permite acceso a todos, en cuyo caso el nombre del interface debe coincidir con el nombre del fichero.

Se pueden crear referencias del tipo del interfaz pero no instancias.

Los métodos del interface son siempre public y abstract de modo implícito.

Los métodos NO se implementan en el cuerpo del interface, solo se declaran.

© JMA 2018. All rights reserved

Implementación de Interfaces

```
[<modificador>] class <Nombre> implements <ListaDeInterfaces> {  
    <Cuerpo de la clase>  
}
```

Una clase puede implementar varios interfaces, en cuyo caso los nombres irán separados por comas.

Las subclase heredan los interfaces de las superclases.

Las clases están obligadas a implementar todos los métodos de sus interfaces, con excepción de las clases abstractas que podrán implementarlo parcialmente, siendo responsabilidad de sus subclases completarlos.

© JMA 2018. All rights reserved

Métodos por defecto y estáticos en interfaces (v8)

Ahora se puede añadir una implementación por defecto a los métodos de los interfaces:

```
public interface Persona {  
    String getNombre();  
    String getApellidos();  
    default String toStringDatos() { return getNombre() + " " + getApellidos(); }  
}
```

Definiendo métodos estáticos en las interfaces se evitar tener que crear clases de utilidad.

```
public interface Calc {  
    int add(int a, int b);  
    static int multiply(int a, int b) { return a * b; }  
}
```

© JMA 2018. All rights reserved

Interfaces funcionales (v8)

- Una interfaz funcional es aquella que solo tiene un método abstracto (sin implementación).
- Para definir una interfaz funcional se puede usar la anotación `@FunctionalInterface` y pueden representarse con una expresión lambda.
- Algunos ejemplos de interfaces funcionales son `Runnable`, `ActionListener`, `Comparator` y `Callable`.

```
@FunctionalInterface  
public interface ICalculadoraLambda {  
    public int operacion (int x,int y);  
}
```

© JMA 2018. All rights reserved

Expresiones lambda (v8)

Importadas de la programación dinámica del paradigma funcional.

Facilitan la implementación del patrón Delegate. Es el compilador el encargado de la creación de las clases anónimas.

```
public interface ICompararLambda {  
    public boolean operacion(String a, String b);  
}  
  
String extrae(String[] lista, ICompararLambda operar) { ... }  
  
String[] lst = {"hola", "adios"};  
String s = extrae(lst, new ICompararLambda() {  
    @Override  
    public boolean operacion(String a, String b) {  
        return a.compareTo(b) > 0;  
    }  
});  
s = extrae(lst, (a, b) -> a.compareTo(b) > 0);
```

© JMA 2018. All rights reserved

Expresiones lambda (v8)

Sintaxis:

```
p -> exp  
(p1, p2) -> { ... }  
() -> exp
```

- Los nombres de los parámetros son los que se utilizarán en la expresión o implementación del método.
- Si solo tiene un parámetro los paréntesis son opcionales.
- Si no tiene parámetros los paréntesis vacíos son obligatorios.
- El cuerpo puede ser una expresión, en cuyo caso la {} son opcionales y, en caso de ser una función, tiene un return implícito del valor.
- Si el cuerpo está compuesto de instrucciones deben ir entre {} como bloque, terminadas en ; y, en caso de ser una función, tiene que hacerse un return explícito del resultado.

© JMA 2018. All rights reserved

Referencias de método (v8)

Se pueden utilizar métodos existentes como expresiones lambda.

Requieren el selector `::` para evitar la invocación directa del método:

- Referencia a un método estático
`ContainingClass::staticMethodName`
- Referencia a un método de instancia de un objeto determinado
`containingObject::instanceMethodName`
- Referencia a un método de instancia de un objeto arbitrario de un tipo particular
`ContainingType::methodName`
- Referencia a un constructor
`ClassName::new`

© JMA 2018. All rights reserved

Tipos Genéricos o parametrizados

Java Generics es un mecanismo introducido en Java 1.5 para “especializar” las clases “genéricas”, similares a las plantillas en lenguaje C++

Gracias a los generics podemos especificar el tipo de objeto que introduciremos en la colección, de forma que el compilador conozca el tipo de objeto que vamos a utilizar, evitándonos así el casting.

Ventajas:

- Ahorra estar constantemente haciendo conversiones (castings) y capturando las posibles excepciones.
- Sirve principalmente para tener colecciones “genéricas” especializadas.

© JMA 2018. All rights reserved

Tipos Genéricos o parametrizados

```
Modificador class Nombre<T, ...> ... {  
    // T stands for "Type"  
    private T t;  
  
    public void procedure(T t) {  
        ...  
    }  
    public T fuction() {  
        ...  
        return t;  
    }  
    ...  
}
```

© JMA 2018. All rights reserved

Tipos Genéricos o parametrizados

El tipo genérico puede ser cualquier tipo de dato de referencia, no tipos valor (pero si su tipo envolvente).

Convenciones: Por convención los tipos genéricos son letras mayúsculas únicas, sin esta convención sería difícil leer el código y decir la diferencia entre una variable genérica y una clase ordinaria o un nombre de una interface.

- E – Elemento (Usado extensivamente en las colecciones en java)
- K – Key
- N – Number
- T – Type
- V – Value
- S, U, V etc. – 2nd, 3rd, 4th types

Para limitar los tipos genéricos:

<T extends MySuper & MyInterface & ...>

© JMA 2018. All rights reserved

Tipos Genéricos en métodos

```
public <U> void method(U u) { ... }
```

El tipo U se infiere del parametro pasado.

Se puede limitar con:

```
public <U extends MySuper> void method(U u) { ... }
```

Los constructores tambien aceptan genéricos:

```
- <T> MyClass(T t) {  
-   // ...  
- }
```

© JMA 2018. All rights reserved

Inferencia de tipos (v7)

Inferencia de tipos para la creación de instancia genérico:

- Se puede sustituir los argumentos de tipo necesarios para invocar el constructor de una clase genérica con los paréntesis angulados de tipo vacíos (<>), informalmente llamados operador diamante, porque el compilador puede inferir los argumentos de tipo del contexto.

La expresión:

```
Map<String, List<String>> myMap = new HashMap<String,  
List<String>>();
```

Equivale a:

```
Map<String, List<String>> myMap = new HashMap<>();
```

© JMA 2018. All rights reserved

Enumerados (v5)

Tipo que restringe los valores permitidos a un conjunto de nombres de valores predefinidos.

Los enumerados son un tipo especial de clase en Java, extienden implícitamente a `java.lang.Enum`, y pueden declarar constructores, métodos y variables.

Por convención, los nombres de valores deben ir en mayúsculas.

Los nombres de valores pueden tener asociados valores primitivos.

```
public enum Day {  
    SUNDAY(1), MONDAY(2), TUESDAY(3), WEDNESDAY(4),  
    THURSDAY(5), FRIDAY(6), SATURDAY(7)  
}
```

© JMA 2018. All rights reserved

Estructura de un programa

```
[package <nombre_paquete>;]  
[<Importación de paquetes>]
```

```
public class <NombreAplicación> [<herencia>]  
[<interface>] {  
    ...  
    public static void main(String arg[]) {  
        ...  
    }  
    ...  
}
```

© JMA 2018. All rights reserved

Paquetes

Un paquete es una colección de clases e interfaces.

- Agrupan una serie de clases relacionadas.
- Resuelven los conflictos de nombre (nombre.paquete.NombreClase).
- Controlan la accesibilidad.

Definición de paquete:

- Implícita: Todas la clases de un directorio.
- Explícita: Utilizando en la primera línea no comentada del fichero de clase la cláusula:
 - `package <nombre_paquete>;`
 - Se recomienda:
 - usar minúsculas en el nombre.
 - Comenzar con el dominio propio invertido: `com.miempresa.clasifica`

© JMA 2018. All rights reserved

Paquetes

Importación de paquetes para referencia directa de clases:

- `import <paquete>.<clase>;`
- `import <paquete>.*;`
 - El `*` hace referencia a todas las clases del paquete.

```
import java.lang.Math;
double r = Math.cos(Math.PI * theta);
```

Importaciones estáticas:

- Permiten el acceso a miembros estáticos de otras clases como si fueran propios:

```
import static java.lang.Math.PI;
import static java.lang.Math.*;
double r = cos(PI * theta);
```

© JMA 2018. All rights reserved

Paquetes básicos

java.lang

- Objetos fundamentales del lenguaje, es el único que no necesita importación.

java.util

- Clases auxiliares que permiten el manejo de estructuras de datos.

java.io

- Clases de entrada/salida a ficheros

java.applet

- Clase base de los applets.

java.awt, javax.swing

- Contiene la mayoría de las clases para implementar el interface gráfico de usuario.

© JMA 2018. All rights reserved

Paquetes Avanzados

java.sql

- Proporciona las clases e interfaces para acceso a bases de datos con JDBC (Java Database Connectivity)

java.beans

- Soporte para el desarrollo de componentes

java.text

- Clases relacionadas con el formato de textos internacionales.

java.math

- Soporte avanzado de operaciones matemáticas en forma de métodos estadísticos.

© JMA 2018. All rights reserved

Paquetes de Red

java.net

- Soporte de red: TCPI/IP, HTTP y soporte Internet y WWW

java.rmi

- Soporte para objetos distribuidos (Invocación Remota de Métodos).

java.security

- Clases que permiten el establecimiento de comunicaciones seguras.

java.servlet

- Soporte para desarrollo de aplicaciones servidor.

java.util.mime

- Soporte para las extensiones de correo Internet multiproposito.

© JMA 2018. All rights reserved

Otras Ingenierías

Java Foundation Classes (JFC) y Java 2D

- Desarrollo de interfaces gráficos de usuarios (GUI), sustituye al AWT por componentes swing, permitiendo elegir el estilo, ampliando la funcionalidad y realizar operaciones de arrastrar y soltar. Incluye mejoras en el tratamiento de gráficos y textos en 2D.

Java Media Frameworks (JMF)

- Ingeniería que permite trabajar con elementos multimedia. Incorpora el Java 3D, que permite la manipulación de geometrías complejas en 3D.

Java IDL

- Permite la conectividad entre objetos distribuidos utilizando el estándar CORBA.

Java Native Interface (JNI)

- Es el interface de programación Java para ejecutar código nativo.

© JMA 2018. All rights reserved

Framework

Es un conjunto de clases que definen un diseño abstracto para solucionar un conjunto de problemas relacionados.

¿Qué contiene un Framework?

- Un conjunto de clases e interfaces
- Modelo de uso de esas clases e interfaces
- Modelo de funcionamiento del framework.

© JMA 2018. All rights reserved

TRATAMIENTO DE ERRORES Y LOGS

© JMA 2018. All rights reserved

Tratamiento de Errores y logs:

Errores en tiempo de ejecución. Excepciones y Assertions.

Errores en tiempo de compilación.

Captura y lanzamiento de excepciones.

Gestion de logs con Log4Java.

Librería commons-logging.

Prácticas recomendadas para el registro de logs.

© JMA 2018. All rights reserved

Excepciones

Situaciones anómalas que impiden la correcta ejecución del código y, en caso de no tratarlas, provocan la detención del programa.

Dos tipos de tratamiento:

- Antes de que se puedan producir se investigan todas las posibles causas de error.
- Después de producidas se trata el error.

Las excepciones derivan de la clase Throwable:

- Error: Errores irreversibles de compilación, del sistema o de la JVM.
- Exception: Excepciones recuperables:
 - Implícitas: RuntimeException: muy frecuentes, normalmente por errores de programación.
 - Explícitas: El resto de las excepciones, el Java obliga a tratarlas.

© JMA 2018. All rights reserved

Métodos de las Excepciones

La causa de la excepción se identifica por la clase de la instancia generada en la situación anómala.

Todas las excepciones derivan de la clase Throwable, por lo tanto cuentan con una serie de métodos comunes:

- String getMessage()
 - Extrae el mensaje asociado con la excepción.
- String toString()
 - Devuelve una cadena que describe la excepción.
- void printStackTrace([PrintStream stream])
 - Imprime la traza de métodos donde se produjo la excepción.

Todas las excepciones cuentan con un constructor que acepta una cadena con la descripción de la excepción.

© JMA 2018. All rights reserved

Tratamiento de las Excepciones

try

- Bloque de instrucciones vigiladas.

catch(<TipoExcepción> <Instancia de la Excepción>)

- Captura un tipo de excepción y realiza el tratamiento de la misma. En algunos casos pueden no tener tratamiento.
- Pueden existir múltiples cláusulas catch aunque son opcionales.

finally

- Sentencias que se ejecutan siempre, aunque no se produzca una excepción.
- Es opcional y única.

throw <Instancia de la excepción>;

- Lanza una excepción.
- Throw new <TipoExcepción>("...Mensaje de la Excepción...");

© JMA 2018. All rights reserved

Captura de múltiples tipos de excepción (v7)

Para tratamientos similares de diferentes tipos de excepciones:

```
catch (IOException ex) {  
    logger.log(ex);  
    throw ex;  
}  
catch (SQLException ex) {  
    logger.log(ex);  
    throw ex;  
}
```

Se puede:

```
catch (IOException|SQLException ex) {  
    logger.log(ex);  
    throw ex;  
}
```

© JMA 2018. All rights reserved

Relanzar Excepciones

Es obligatorio tratar las excepciones implícitas.

No es necesario tratarlas en el momento de producirse, es posible relanzarlas para que sean tratadas a un nivel superior.

```
[...] <tipo> <nombreMétodo> ([<ListaDeParámetros>]) throws  
<ListaDeExcepciones> {  
    <Cuerpo del Método>  
}
```

- La lista de excepciones separada por comas.
- Las excepciones que no aparezcan en la lista debes ser tratadas dentro del método.
- Las excepciones relanzadas deben ser tratadas por el método superior o, a su vez, ser relanzadas.

© JMA 2018. All rights reserved

Crear nuevas Excepciones

Se pueden crear excepciones propias.

Se crean heredando de la clase `Exception` o una de sus subclases.

Es conveniente crearlas con dos constructores:

- Un constructor sin argumentos.
- Un constructor que recibe la cadena con la descripción de la excepción.

```
Class <NombreExcepción> extends Exception {  
    public <NombreExcepción>() {  
        super();  
    }  
    public <NombreExcepción>(String descripcion) {  
        super(descripcion);  
    }  
}
```

© JMA 2018. All rights reserved

Aserciones

Las aserciones, como invariantes, permiten comprobar en cualquier parte del código de un método que se cumplen los invariantes establecidos.

Una aserción tiene la siguiente sintaxis:

```
assert condicion;  
assert condición : mensaje;
```

donde la condición es una expresión lógica que debe cumplirse en el momento en que se evalúa la aserción.

Si la condición no se cumple, el programa termina con un `AssertionError`.

Tras el operador dos puntos puede ponerse un `String` con el mensaje que se devuelve como error.

Las aserciones pueden ser desactivadas una vez terminada la fase de depuración y pruebas.

Run Configurations > VM arguments: -ea

© JMA 2018. All rights reserved

Aserciones como precondiciones

Como convenio, las precondiciones de un método público en Java es preferible que se comprueben mediante una condición y lancen la excepción `IllegalArgumentException`, `IndexOutOfBoundsException`, `NullPointerException` o la excepción apropiada de acuerdo con el error encontrado.

Sin embargo, en un método no público, sí se puede sustituir esa comprobación por una aserción que asegure que el método se utiliza de forma consistente en la clase.

© JMA 2018. All rights reserved

Aserciones como postcondiciones

En este caso sí se recomienda el uso de aserciones para la comprobación de las postcondiciones de un método, pues se supone que el método se encuentra bien implementado.

En este caso, el uso de postcondiciones permite asegurar que se cumplen en todas las ejecuciones que se hacen del método.

© JMA 2018. All rights reserved

Auto cierre (v7)

```
try {  
    BufferedReader br = new BufferedReader(new FileReader(path));  
    try {  
        // ...  
    } catch (IOException e) { ... }  
    } finally { br.close(); }  
    }  
} catch (Exception e) { ... }  
}
```

Para cualquier objeto que implemente `java.lang.AutoCloseable`:

```
try (BufferedReader br = new BufferedReader(new FileReader(path))) {  
    // ...  
} catch (IOException e) { ... }
```

© JMA 2018. All rights reserved

ANOTACIONES

© JMA 2018. All rights reserved

Metadatos

Las anotaciones son metadatos (o decoradores), con información adicional sobre el código que está escrito, destinado a las herramientas que manejan el código (que pueden utilizar esta información adicional si así lo desean) y sin significado en el propio código.

Aparecen en la versión 5.

Comienzan por @

Preceden inmediatamente al elemento que complementan (clase, interfaz, método, atributo, ...)

Pueden llevar parámetros

Pueden ser usadas por el propio código a través de la reflexión (reflection).

© JMA 2018. All rights reserved

Anotaciones predefinidas

java.lang

@Deprecated Indica a los compiladores que adviertan cuando se utilizan que el elemento está en desuso o es obsoleto.

@Override Indica que el método está sobrescribiendo un método de la superclase y que debe existir en la misma.

@SuppressWarnings Indica a los compiladores que no muestren determinados avisos.

java.lang.annotation

@Documented Indica que las anotaciones de un tipo que deben ser documentados por javadoc de forma predeterminada.

@Target Indica el tipo de elemento en el que es aplicable un tipo de anotación.

@Inherited Indica que un tipo de anotación se hereda automáticamente.

© JMA 2018. All rights reserved

Crear nuevas anotaciones

```
public @interface Anotacion { }  
public @interface AnotacionParametro { String parametro(); }  
public @interface AnotacionParametros { int id(); String valor(); }  
  
@Anotacion  
public class AlgunaClase {  
    // Cuando es un solo parametro se puede omitir el nombre y el '='  
    @AnotacionParametro("parametro")  
    public void algunMetodo() { ... }  
    @AnotacionParametros(id=1, valor="algo")  
    public void algunOtroMetodo() { ... }  
}
```

© JMA 2018. All rights reserved

EL DOCUMENTADOR: JAVADOC

© JMA 2018. All rights reserved

Documentar clases

El Java permite introducir comentarios que documenten las clases y aporta herramientas que convierten dichos comentarios en páginas HTML con la documentación de la clase.

Deben documentarse los siguientes elementos: las clases, los interfaces, los atributos y los métodos.

Se documentan los elementos precediendolos por un comentario de tipo:

```
/**
 * Descripción del elemento
 * @etiquetas
 */
```

Las descripciones de los elementos y de las etiquetas pueden ser formateadas con etiquetas HTML.

© JMA 2018. All rights reserved

Etiquetas de javadoc

@author Nombres de los autores

- Solo clases.

@exception NombreExcepción Explicación

- Solo métodos. Indica cada excepción que genera y se explica por qué se produce y como tratarla.

@param NombreParámetro Descripción

- Solo métodos. Indica cada parámetro y para que se emplea.

@see NombreClase#Miembro

- Aparece bajo la etiqueta “Véase también” (See Also) los enlaces relacionados. El #Miembro es opcional.

@since Descripción

- Solo clases. Indica a partir de que versión del Java es operativa.

@return Descripción

- Solo métodos. Describe el tipo y valor de retorno del método.

@version Número

- Solo clases. Número de la versión de la clase.

© JMA 2018. All rights reserved

PAQUETE JAVA.LANG

© JMA 2018. All rights reserved

La clase Object

Todas las clase en Java derivan de la clase Object:

- Implícitamente: si no se define herencia, el sistema automáticamente le define como subclase de Object.
- Explícitamente: La jerarquía de clases tiene como origen a la clase Object.

Todas las clases heredan, por lo tanto, con los siguientes métodos:

- clone() : Crea un duplicado del objeto.
 - equals(Object obj) : Comparacion de dos objetos.
 - toString() : Devuelve una cadena con la representación del objeto.
 - getClass() : Devuelve objeto Class de la clase (final).
 - finalize() : Implica que todos los objetos tienen un destructor.
 - hashCode() : Devuelve un código hash para el objeto.
 - notify(), notifyAll() y wait() : Métodos relacionados con threads (finales).
-

© JMA 2018. All rights reserved

Clases envolventes

Clases diseñadas para ser un complemento de los tipos primitivos.

Las clases son:

- (Byte, Short, Integer, Long, Float, Double): Number, Character, Boolean

Permiten implementar un mecanismo para pasar los tipos primitivos por referencia a los métodos.

No permiten el uso de operadores.

Amplían la funcionalidad de los tipos primitivos.

La clase Math (final) encapsula las funciones matemáticas y cuenta con las constantes PI y el número E.

© JMA 2018. All rights reserved

Clases para Cadenas

La clase String

- Permite el manejo de cadenas de longitud fija.
- Cuenta con métodos que permiten la comparación, manipulación y conversión de cadenas y subcadenas.
- Aceptan el operador + como operador de concatenación.

La clase StringBuilder

- Permite el manejo de cadenas de longitud variable.
- Cuenta con métodos que permiten la manipulación y cambio de tamaño de cadenas.
- Aceptan el operador + como operador de concatenación.

La clase StringBuffer

- Versión síncrona de StringBuilder.

© JMA 2018. All rights reserved

La clase System

Clase estática final que permite acceder a los recursos del sistema.

Propiedades:

- in : fichero de entrada estándar (InputStream).
- out : fichero de salida estándar (PrintStream).
- err : fichero de salida de error estándar (PrintStream).

Métodos:

- arraycopy(...) : Copia tablas elemento a elemento.
- currentTimeMillis() : Devuelve la hora actual en milisegundos (1/1/1970).
- exit(...) : Termina la ejecución de la aplicación.
- gc(), runFinalization() y runFinalizersOnExit() : Gestionan la memoria.
- setIn(), setOut() y setErr() : Cambian la entrada/salida estándar.
- load() y loadLibrary() : Cargan métodos nativos.
- getenv(), getProperties(), getProperty(), setProperty() : Permite la gestión de propiedades del sistema.

© JMA 2018. All rights reserved

La clase Runtime

Clase estática final que permite acceder a la JVM.

Métodos:

- exec(...) : Permite ejecutar comandos y aplicaciones del S.O.
- exit(...) : Termina la ejecución y retorna al proceso padre.
- freeMemory() y totalMemory() : Informan de la disponibilidad de memoria.
- getRuntime() : Devuelve la instancia asociada a la aplicación.

© JMA 2018. All rights reserved

PAQUETE JAVA.UTIL

© JMA 2018. All rights reserved

Clases auxiliares

Random

- Generador de números pseudo-aleatorios.

Date, DateFormat, Calendar, GregorianCalendar, TimeZone, SimpleTimeZone

- Permiten manejar fechas y horas de distintos formatos y usos horarios.

Locale

- Representa las bases de internacionalización en programas Java.

BitSet

- Manejo de conjuntos de bits sin limitación de longitud.
-

© JMA 2018. All rights reserved

java.time (v8)

Este paquete es una extensión de la versión Java 8 a las clases `java.util.Date` y `java.util.Calendar` que eran un poco limitadas para el manejo de fechas, horas y localización.

Las clases definidas en este paquete representan los principales conceptos de fecha - hora, incluyendo instantes, fechas, horas, periodos, zonas de tiempo, etc. Están basados en el sistema de calendario ISO (`aaaa-mm-ddThh:mm:ss`) que es el calendario mundial de-facto y sigue las reglas del calendario Gregoriano.

Cuenta con:

- Enumerados de mes y de día de la semana
- Las clases de fecha como el `java.time.LocalDate` manejan la fecha, pero, a diferencia del `java.util.Date`, es que solo trabaja fecha, y no hora.
- La clase `java.time.LocalDateTime` es similar `java.util.Date` pero se centra únicamente en la hora.
- La clase `java.time.LocalDateTime` manipula la fecha y la hora sin importar la zona horaria. Esta clase es usada para representar la fecha (año, mes, día) junto con la hora (hora, minuto, segundo, nanosegundo) y es, en efecto, la combinación de `LocalDate` y `LocalTime`.

© JMA 2018. All rights reserved

Clases para Cadenas

La clase `StringTokenizer`

- Ayuda a dividir un string en substrings o tokens, en base a otro string (normalmente un carácter) separador entre ellos denominado delimitador.
- Implementa el interface `Enumeration`, por tanto define las funciones `nextElement` y `hasMoreElements`.

La clase `Scanner`

- Es un iterador que permite analizar una fuente de texto y extraer los tipos primitivos y cadenas usando expresiones regulares.
- Cuenta con los métodos `hasNextXXX()` y `nextXXX()`, donde `XXX` es el nombre del tipo primitivo.

© JMA 2018. All rights reserved

Clases para Cadenas

La clase Formatter

- Permite formatear cadenas al estilo de printf.
 - Similar a `String.format` pero permite globalización.
- `%[argument_index$][flags][width][.precision]conversion`
- `%b` Booleano
 - `%h` Hashcode
 - `%s` Cadena
 - `%c` Caracter unicode
 - `%d` Entero decimal
 - `%o` Entero octal
 - `%x` Entero hexadecimal
 - `%f` Real decimal
 - `%e` Real notación científica
 - `%g` Real notación científica o decimal
 - `%a` Real hexadecimal con mantisa y exponente
 - `%t` Fecha u hora

© JMA 2018. All rights reserved

Colecciones

El Java da un amplio soporte para la creación y manejo de estructuras abstractas de datos.

Una colección es una estructura que permite el almacenamiento de un conjunto de objetos.

Colecciones vs Tablas:

- Los elementos no tienen que ser del mismo tipo.
- La capacidad es variable.

Para implementar las colecciones aporta:

- Clases ya implementadas.
- Clases abstractas.
- Interfaces.
- Genéricos

© JMA 2018. All rights reserved

Interfaz Collection

Define una serie de métodos que nos servirán para acceder a los elementos de cualquier colección de datos, sea del tipo que sea.

Métodos:

- `boolean add(Object o)`: Añade un elemento (objeto) a la colección.
- `void clear()`: Elimina todos los elementos de la colección.
- `boolean contains(Object o)`: Indica si la colección contiene el elemento (objeto) indicado.
- `boolean isEmpty()`: Indica si la colección está vacía (no tiene ningún elemento).
- `Iterator iterator()`: Proporciona un iterador para acceder a los elementos de la colección.
- `boolean remove(Object o)`: Elimina un determinado elemento (objeto) de la colección, devolviendo `true` si dicho elemento estaba contenido en la colección, y `false` en caso contrario.
- `int size()`: Nos devuelve el número de elementos que contiene la colección.
- `Object [] toArray()`: Nos devuelve la colección de elementos como un array de objetos.

© JMA 2018. All rights reserved

Tipos de colecciones

- **Listas**: Una lista ordenada, o secuencia. Normalmente permiten duplicados y tienen acceso aleatorio (es decir, puedes obtener elementos alojados en cualquier índice como si de un array se tratase).
- **Sets**: Colecciones que no admiten dos elementos iguales. Es decir, colecciones que no admiten que un nuevo elemento B pueda añadirse a una colección que tenga un elemento A cuando `A.equals(B)`.
- **Maps**: Colecciones que asocian un valor a una clave. Parecido a la estructura de “array asociativo” que se encuentra en otros lenguajes. Un Map no puede tener dos claves iguales.
- **Pilas y Colas**: Colecciones que permiten crear colas LIFO o FIFO. No permiten acceso aleatorio, solo pueden tomarse objetos de su principio, final o ambos, dependiendo de la implementación.

© JMA 2018. All rights reserved

Listas de elementos

Este tipo de colección se refiere a listas en las que los elementos de la colección tienen un orden, existe una secuencia de elementos en la que cada elemento estará en una determinada posición (índice) de la lista.

Las listas vienen definidas en la interfaz List.

Métodos:

- void add(int indice, Object obj): Inserta un elemento (objeto) en la posición de la lista dada por el índice indicado.
- Object get(int indice): Obtiene el elemento (objeto) de la posición de la lista dada por el índice indicado.
- int indexOf(Object obj): Nos dice cual es el índice de dicho elemento (objeto) dentro de la lista. Nos devuelve -1 si el objeto no se encuentra en la lista.
- Object remove(int indice): Elimina el elemento que se encuentre en la posición de la lista indicada mediante dicho índice, devolviéndonos el objeto eliminado.
- Object set(int indice, Object obj): Establece el elemento de la lista en la posición dada por el índice al objeto indicado, sobrescribiendo el objeto que hubiera anteriormente en dicha posición. Nos devolverá el elemento que había previamente en dicha posición.

© JMA 2018. All rights reserved

Tipos de Lista

- **ArrayList:** Muy rápida accediendo a elementos, relativamente rápida agregando elementos si su capacidad inicial y de crecimiento están bien configuradas. Es la lista que deberías usar casi siempre.
- **LinkedList:** Una lista que también es una. Más rápida que ArrayList añadiendo elementos en su principio y eliminando elementos en general. Utilízala en lugar de ArrayList si realizas más operaciones de inserción (en posición 0) o de eliminación que de lectura. La diferencia de rendimiento es enorme.
- **Vector:** Vector es una colección deprecated (obsoleta), así que usadla únicamente si necesitáis un ArrayList concurrente. El rendimiento de Vector es superior al de Collections.synchronizedList(new ArrayList()).
- **CopyOnWriteArrayList:** Colección concurrente que es muy poco eficiente en operaciones de escritura, pero muy rápida en operaciones de lectura. Usala sobre Vector (o synced ArrayList) cuando el número de lecturas concurrentes sea mucho mayor al número de escrituras.

© JMA 2018. All rights reserved

Clase Vector

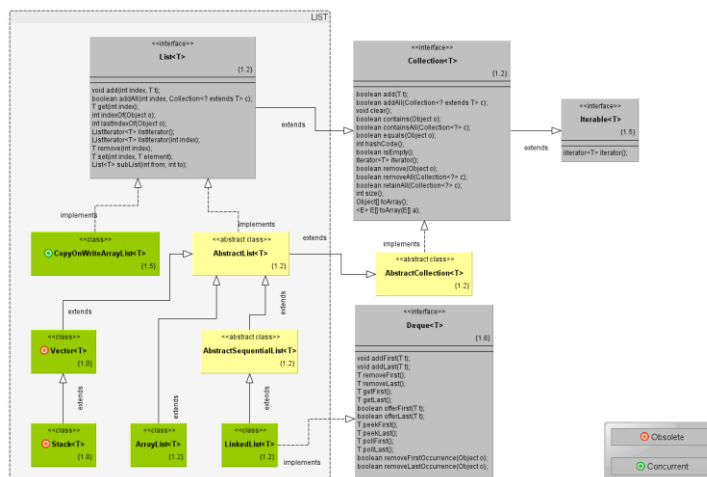
Matriz de longitud variable de referencias a objetos.

Métodos:

- `addElement()`, `insertElementAt()`, `setElementAt()` :
 - Permiten introducir elementos en el vector.
- `removeElement()`, `removeAllElements()`, `removeElementAt()` :
 - Eliminan elementos del vector.
- `capacity()`, `ensureCapacity()`, `isEmpty()`, `setSize()`, `size()` :
 - Recuperan y manipulan el tamaño del vector.
- `contains()`, `elementAt()`, `indexOf()`, `firstElement()`, `lastElement()` :
 - Buscan y recuperan elementos.
- `elements()` :
 - Devuelve una enumeración para el recorrido del vector.

© JMA 2018. All rights reserved

Jerarquía de Listas



© JMA 2018. All rights reserved

Conjuntos

Los conjuntos son grupos de elementos en los que no encontramos ningún elemento repetido.

Consideramos que un elemento está repetido si tenemos dos objetos `o1` y `o2` iguales, comparándolos mediante el operador `o1.equals(o2)`.

De esta forma, si el objeto a insertar en el conjunto estuviese repetido, no nos dejará insertarlo.

El método `add` devolvía un valor booleano, que servirá para este caso, devolviéndonos `true` si el elemento a añadir no estaba en el conjunto y ha sido añadido, o `false` si el elemento ya se encontraba dentro del conjunto.

Un conjunto podrá contener como máximo un elemento `null`.

Los conjuntos se definen en la interfaz `Set`

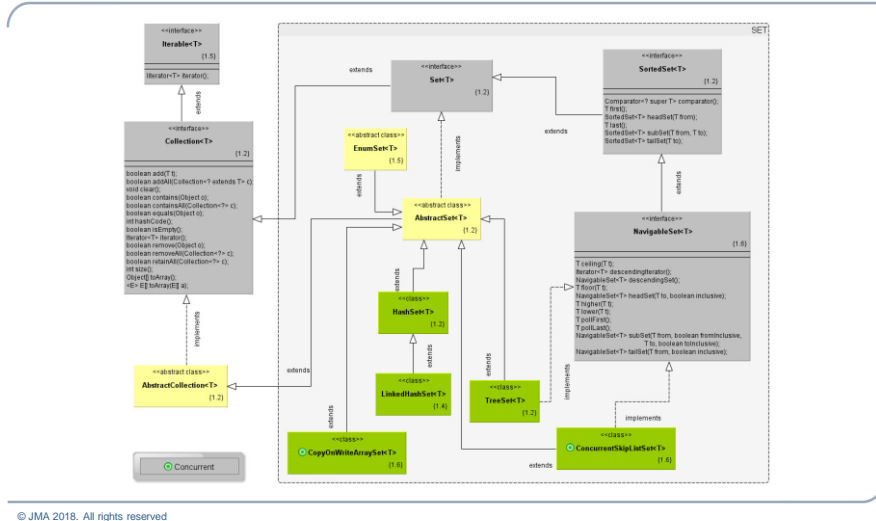
© JMA 2018. All rights reserved

Tipos de Set

- **HashSet**: La implementación más equilibrada de la interfaz `Set`. Es rápida y no permite duplicados, pero no tiene ningún tipo de ordenación. Utilízala si necesitas un control de duplicados pero no ningún tipo de ordenación o acceso aleatorio.
- **LinkedHashSet**: Un `HashSet` que incluye ordenación de elementos por orden de entrada, una velocidad de iteración mucho mayor y un rendimiento mucho peor a la hora de añadir elementos. Utilízala si necesitas un `Set` ordenado por orden de inserción o si vas a usar un `Set` que vaya a realizar solamente operaciones de iteración.
- **TreeSet**: Un `set` que incluye una implementación de un árbol binario de búsqueda equilibrado. Este `Set` puede ser ordenado, pero su rendimiento es mucho peor en cualquier operación (menos iteración) respecto aun `HashSet`. Utilízalo solo si necesitas un `Set` con un criterio de ordenación específico y ten cuidado con las inserciones.
- **EnumSet**: La mejor implementación de `Set` para tipos enumerados (`Enum`).
- **CopyOnWriteArraySet**: `Set` concurrente que tiene un gran rendimiento de lectura, pero pésimo de escritura, eliminado y contains. Úsalo solo en `Sets` concurrentes que apenas tengan estas operaciones.
- **ConcurrentSkipListSet**: `Set` concurrente y ordenable. Utilízalo solo cuando requieras un `Set` ordenable (como `TreeSet`) en entornos de concurrencia. En `Sets` de tamaños muy grandes su rendimiento empeora notablemente.

© JMA 2018. All rights reserved

Jerarquía de Conjuntos



Pilas y Colas

Las colas son estructuras que ofrecen un gran rendimiento al obtener elementos de su principio o de su final, representando colas LIFO / FIFO, aunque también veremos colas ordenadas en función de otros criterios.

Deberás usar una cola cuando vayas a recuperar siempre el primer o último elemento de una serie. Se usan para implementar las mencionadas colas LIFO / FIFO, así como colas de prioridades (como puede ser un sistema de tareas o de procesos).

Cabe destacar que hay dos tipos de colas, Queues y Deques. Las primeras solo proporcionan métodos para acceder al último elemento de la cola, mientras que las Deques permiten acceder a cualquiera de los dos extremos.

Tipos de colas

- **ArrayDeque:** Una implementación de Deque de rendimiento excepcional. Implementa tanto cola LIFO como FIFO al ser una Deque y es la cola que deberías usar si quieres implementar una de estas dos estructuras.
- **LinkedBlockingDeque:** Una Deque concurrente que has de usar cuando quieras usar un ArrayDeque en entornos multihilo.
- **LinkedList:** LinkedList, anteriormente mencionada en la sección de listas, también es una Deque, sin embargo, su rendimiento es muy inferior al de ArrayDeque. No deberías usar LinkedList cuando quieras usar una cola.
- **PriorityQueue:** Una cola que se ordena mediante un Comparator, permitiendo crear una Cola donde el primer elemento no dependerá de su tiempo de inserción, sino de cualquier otro factor (tamaño, prioridad, etc). Deberemos usarlo cuando necesitemos este comparador, ya que ArrayDeque no lo permite.
- **PriorityBlockingQueue:** La versión concurrente de PriorityQueue.

© JMA 2018. All rights reserved

Clase Stack

Subclase de Vector que implementa una pila de tipo LIFO (último en entrar, primero en salir).

Métodos:

- `empty()`: Indica que la pila está vacía.
- `peek()`: Devuelve el elemento superior de la pila.
- `pop()`: Devuelve el elemento superior de la pila y lo elimina.
- `push()`: Añade un elemento.
- `search()`: Busca un elemento

© JMA 2018. All rights reserved

Interface Queue

El interface Queue permite implementar colas de tipo FIFO (primero en entrar, primero en salir).

Métodos:

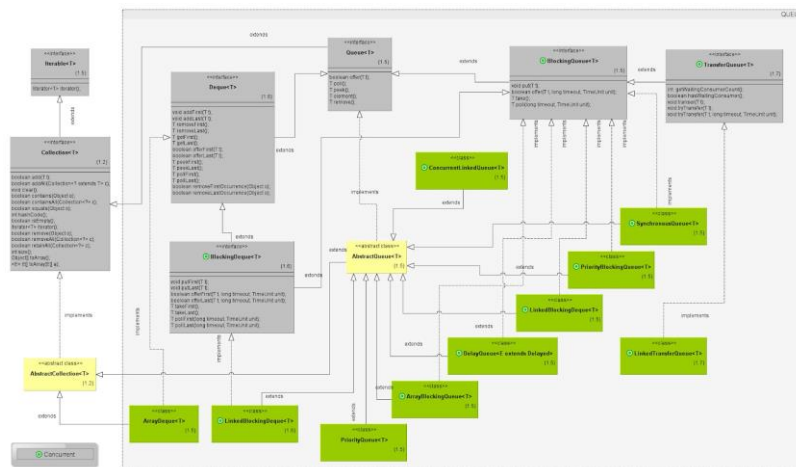
- add(): Añade un elemento a la cola
- poll(): Devuelve el primer elemento de la cola y lo elimina de ella
- peek(): Devuelve el primer elemento de la cola sin sacarlo
- size(): Número de elementos de la cola
- iterator(): Devuelve un elemento Iterator para poder recorrer la cola.
- isEmpty(): Indica si la cola está vacía o no.
- remove(): Elimina el primer elemento de la Cola

Implementaciones:

- java.util.LinkedList
- java.util.PriorityQueue

© JMA 2018. All rights reserved

Jerarquía de Colas



© JMA 2018. All rights reserved

Mapas

Aunque muchas veces se hable de los mapas como una colección, en realidad no lo son, ya que no heredan de la interfaz `Collection`. Los mapas se definen en la interfaz `Map`.

Un mapa es un objeto que relaciona una clave (key) con un valor. Contendrá un conjunto de claves, y a cada clave se le asociará un determinado valor.

En versiones anteriores este mapeado entre claves y valores lo hacía la clase `Dictionary`, que ha quedado obsoleta. Tanto la clave como el valor puede ser cualquier objeto.

Métodos:

- `Object get(Object clave)`: Nos devuelve el valor asociado a la clave indicada
- `Object put(Object clave, Object valor)`: Inserta una nueva clave con el valor especificado. Nos devuelve el valor que tenía antes dicha clave, o null si la clave no estaba en la tabla todavía.
- `Object remove(Object clave)`: Elimina una clave, devolviendonos el valor que tenía dicha clave.
- `Set keySet()`: Nos devuelve el conjunto de claves registradas
- `int size()`: Nos devuelve el número de parejas (clave,valor) registradas.

© JMA 2018. All rights reserved

Tipos de Map

- **HashMap**: La implementación más genérica de `Map`. Un array clave→valor que no garantiza el orden de las claves (de la misma forma que un `HashSet`). Si necesitas un `Map` no-concurrente que no requiera ordenación de claves, este es el tuyo. Si os fijáis en el código de `HashSet`, veréis que curiosamente utiliza un `HashMap` internamente.
- **LinkedHashMap**: Implementación de `map` que garantiza orden de claves por su momento de inserción; es decir, las claves que primero se creen serán las primeras. También puede configurarse para que la orden de claves sea por tiempo de acceso (las claves que sean accedidas precederán a las que no son usadas). Itera más rápido que un `HashMap`, pero inserta y elimina mucho peor. Utilízalo cuando necesites un `HashMap` ordenado por orden de inserción de clave.
- **TreeMap**: Un `Map` que permite que sus claves puedan ser ordenadas, de la misma forma que `TreeSet`. Úsalo en lugar de un `HashMap` solo si necesitas esta ordenación, ya que su rendimiento es mucho peor que el de `HashMap` en casi todas las operaciones (excepto iteración).

© JMA 2018. All rights reserved

Tipos de Map

- **EnumMap**: Un Map de alto rendimiento cuyas claves son Enumeraciones (Enum). Muy similar a EnumSet. Usadlo si vais a usar Enums como claves.
- **WeakHashMap**: Un Map que solo guarda referencias blandas de sus claves y valores. Las referencias blandas hacen que cualquier clave o valor sea elegible por el recolector de basura si no hay ninguna otra referencia al mismo desde fuera del WeakHashMap. Usa este Map si quieres usar esta característica, ya que el resto de operaciones tienen un rendimiento pésimo. Comúnmente usado para crear registros que vayan borrando propiedades a medida que el sistema no las vaya necesitando y vaya borrando sus referencias.
- **HashTable**: Map deprecated y concurrente. Básicamente, es un HashMap concurrente que no debes usar nunca. En su lugar, utiliza ConcurrentHashMap.
- **ConcurrentHashMap**: Un Map concurrente que no permite valores nulos. Sustitución básica de HashTable. Usala si necesitas un HashMap concurrente.

© JMA 2018. All rights reserved

Clase abstracta Dictionary

Clase abstracta que permite el almacenamiento de conjuntos de pares clave/valor.

Métodos:

- put(): Permiten introducir un elemento.
- get(): Recupera un valor por su clave.
- remove(): Elimina un elemento.
- isEmpty(), size(): Recuperan el tamaño del vector.
- elements(): Devuelve una enumeración de los valores.
- keys(): Devuelve una enumeración de las claves.

© JMA 2018. All rights reserved

Clase Hashtable

Subclase instanciable de la clase Dictionary.

Implementa el mecanismo de hashing (valor único) de claves para el almacenamiento y recuperación de elementos.

La clase de los objetos utilizados como clave deben sobrescribir los métodos hashCode() y equals(). La clase String implementa los dos métodos.

Métodos adicionales:

- clear(): Borra toda la tabla.
- contains(), containsKey(): Busca si contiene el valor o la clave.
- rehash(): Recalcula la tabla y sus claves.

© JMA 2018. All rights reserved

Clase Properties

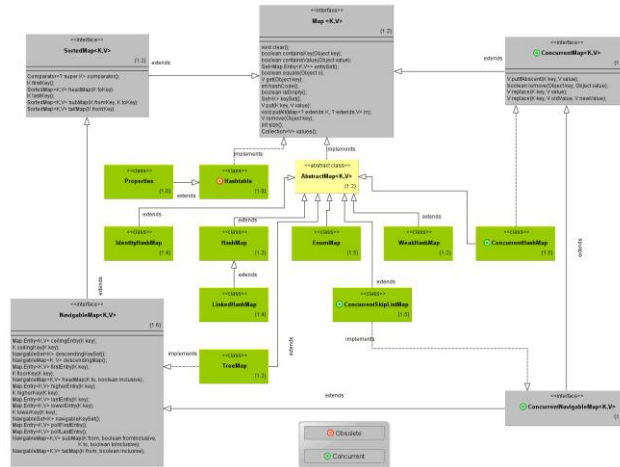
Subclase persistente de Hashtable, donde las claves y los valores son cadenas.

Métodos adicionales:

- getProperty(): Devuelve el valor de una propiedad.
- list(): Envía una lista de las propiedades y sus valores
- load(): Recupera la tabla.
- save(): Guarda la tabla.
- propertyNames(): Devuelve una enumeración de las claves.

© JMA 2018. All rights reserved

Jerarquía de Mapas



© JMA 2018. All rights reserved

Genéricos

Las versiones iniciales de las colecciones, en la mayoría de los casos, utilizaban como tipo base el `Object` dado que permiten almacenar referencias a cualquier clase.

Podemos tener colecciones de tipos concretos de datos, lo que permite asegurar que los datos que se van a almacenar van a ser compatibles con un determinado tipo o tipos.

Además, con esto nos ahorramos las conversiones cast al tipo que deseemos, puesto que la colección ya se asume que será de dicho tipo.

A partir de JDK 1.5 deberemos utilizar genéricos siempre que sea posible.

Si creamos una colección sin especificar el tipo de datos que contendrá normalmente obtendremos un warning.

© JMA 2018. All rights reserved

Inferencia de tipos (v7)

Inferencia de tipos para la creación de instancia genérico:

- Se puede sustituir los argumentos de tipo necesarios para invocar el constructor de una clase genérica con los paréntesis angulados de tipo vacíos (<>), informalmente llamados operador diamante, porque el compilador puede inferir los argumentos de tipo del contexto.

La expresión:

```
Map<String, List<String>> myMap = new HashMap<String,  
List<String>>();
```

Equivale a:

```
Map<String, List<String>> myMap = new HashMap<>();
```

© JMA 2018. All rights reserved

Interfaz Enumeration

Define los métodos que permiten recorrer los elementos de un conjunto de objetos.

Métodos:

- boolean hasMoreElements()
 - Indica si quedan elementos por recorrer.
- Object nextElement()
 - Devuelve el siguiente elemento del conjunto.

© JMA 2018. All rights reserved

Recorrer las colecciones

Originalmente, mediante la interfaz Enumeration:

```
while (enum.hasMoreElements()) {  
    Object item = enum.nextElement();  
    // Hacer algo con el item leido  
}
```

Posteriormente, mediante la interfaz Iterator:

```
while (iter.hasNext()) {  
    Object item = iter.next();  
    if(condicion_borrado(item))  
        iter.remove();  
}
```

A partir de JDK 1.5:

```
ArrayList<String> a = new ArrayList<String>();  
for(String cadena: a)  
    System.out.println (cadena);
```

© JMA 2018. All rights reserved

Expresiones lambda (v8)

En la versión 8 se agregó la implementación del interfaz Stream<T> a los array, enumeraciones y colecciones de la biblioteca estándar.

Permite acceder a sus elementos de una nueva forma distinta a los Iterator, recorrerlos como una secuencia de elementos con soporte para operaciones de agregación secuenciales y paralelo así como el uso de expresiones lambda.

Un flujo consiste una fuente (una colección), varias operaciones intermedias (de filtrado o transformación) y una operación final que produce un resultado (suma, cuenta...).

```
int sum = widgets.stream()  
    .filter(w -> w.getColor() == RED)  
    .mapToInt(w -> w.getWeight())  
    .sum();
```

© JMA 2018. All rights reserved

Expresiones lambda (v8)

Java Stream nos permite realizar operaciones de tipo filtro/mapeo/reducción sobre colecciones de datos

Modelo filtro/mapeo/reducción

- Filtro: se seleccionan los datos que se van a procesar
- Mapeo: se convierten a otro tipo de dato
- Reducción: y al final se obtiene el resultado deseado.

Las estructuras que soportan esta nueva API se encuentran en el paquete `java.util.stream`

Se han modificado los paquetes de colecciones, IO, ... para que incorporen el métodos `stream()` para poder usarlos con la nueva API.

© JMA 2018. All rights reserved

Expresiones lambda (v8)

Los streams actúan en modo perezoso: las operaciones solo se realizan cuando se llama a la operación final.

Son mas eficientes, no necesitando en algunos casos procesar todos los elementos del stream para devolver el resultado final.

Permiten dividir las operaciones en varias instrucciones, aplicando condicionales, devolviendo como valor de retorno y postergando la ejecución.

```
Stream<Person> query = lista.stream();
if(cond1)
    query = query.filter(e -> e.getGender() == Person.Sex.FEMALE);
if(cond2)
    query = query.sorted().skip(3);
// ...
query.forEach(e -> e.setSalar(e.getSalar() * delta));
```

© JMA 2018. All rights reserved

Java Stream

Características:

- Inmutable. El origen no es modificado
- Sólo se pueden «consumir» elementos que estén en el stream. Al acabarlos, el stream desaparece.
- Una cadena de operaciones puede ocurrir sólo una vez en stream determinado
- Puede ser de serie (por defecto) o en paralelo

El método filter de un stream actúa como una tubería, y realizar un filtrado de los elementos de la colección.

- Los datos no son modificados
- Sólo puede existir una sección de filtros y después de cada filtrado devuelve el elemento de la colección o no.
- Método de filtro utiliza predicado lambda para seleccionar elementos.

© JMA 2018. All rights reserved

Comparación de objetos

Comparar objetos es fundamental para hacer ciertas operaciones y manipulaciones en estructuras de datos.

Disponemos de diferentes mecanismos:

- Sobrecarga de equals
- Implementación de Comparable
- Implementación de Comparator

© JMA 2018. All rights reserved

Sobrecarga de equals

Todas las clases heredan de la clase `Object` el método `equals(Object o)` que es sobre escribible (también conviene sobrecargar el método `hashCode`):

```
@Override
public boolean equals(Object o) {
    // return true o false, según un criterio
}
```

Cuando se sobrecarga el método `equals` se deben cumplir las siguientes propiedades:

- Reflexividad: `x.equals(x)` devuelve siempre verdadero, si no es nulo.
- Simetría: para cualquier par de instancias no nulas, `x.equals(y)` devuelve verdadero si y sólo si `y.equals(x)` también devuelve verdadero.
- Transitividad: si `x.equals(y)==true` y `y.equals(z)==true`, entonces `x.equals(z)` también será verdadero, para cualesquiera instancias no nulas.
- Consistencia: múltiples llamadas al método con las mismas instancias devuelven el mismo resultado.
- Comparación con null falsa: `x.equals(null)` devuelve falso

© JMA 2018. All rights reserved

Implementación de Comparable

Los algoritmos, como `Collections.sort()`, requieren que los objetos implementen la interfaz `Comparable` para que tengan un método `compareTo()` que devuelva un número negativo, positivo o cero, según si un objeto es menor que el otro, mayor, o igual.

Por supuesto, no todos los objetos se pueden comparar en términos de mayor o menor. Así que, el hecho de que una clase implemente `Comparable`, nos indica que una colección de dichos objetos podría ordenarse.

```
public class Persona implements Comparable<Persona> {
    public int id;
    public String apellido;
    ...
    @Override
    public int compareTo(Persona p) {
        return this.id - p.id;
    }
    ...
}
```

© JMA 2018. All rights reserved

Implementación de Comparator

En muchas colecciones la ordenación podría realizarse por diferentes criterios, por lo que se debe utilizar un comparador externo.

Para ello tenemos que implementar la interfaz `Comparator` que nos obliga a implementar el método `compare`. No debemos hacerlo dentro de la propia clase cuyas instancias vamos a comparar, es necesario crear una clase adicional que puede ser anónima:

```
public class ComparaPersonaPorNombre implements Comparator<Persona>{  
    public int compare(Persona p1, Persona p2) {  
        return p1.nombre.compareToIgnoreCase(p2.nombre);  
    }  
}
```

Para ordenar la colección:

```
Collections.sort(personas); //Comparable.compareTo  
Collections.sort(personas, new ComparaPersonaPorNombre());  
//Comparator.compare
```

© JMA 2018. All rights reserved

Wrappers

La clase `Collections` aporta una serie de métodos para cambiar ciertas propiedades de las listas. Los wrappers son objetos que 'envuelven' al objeto de nuestra colección, pudiendo de esta forma hacer que la colección esté sincronizada o que pase a ser de solo lectura.

Podemos conseguir que las operaciones se ejecuten de forma sincronizada envolviendo nuestro objeto de la colección con un wrapper, que será un objeto que utilice internamente nuestra colección encargándose de realizar la sincronización cuando llamemos a sus métodos. Para obtener estos wrappers utilizaremos los siguientes métodos estáticos de `Collections`:

- `Collection synchronizedCollection(Collection c)`, `List synchronizedList(List l)`, `Set synchronizedSet(Set s)`, `Map synchronizedMap(Map m)`, `SortedSet synchronizedSortedSet(SortedSet ss)`, `SortedMap synchronizedSortedMap(SortedMap sm)`

Para obtener versiones de sólo lectura de nuestras colecciones:

- `Collection unmodifiableCollection(Collection c)`, `List unmodifiableList(List l)`, `Set unmodifiableSet(Set s)`, `Map unmodifiableMap(Map m)`, `SortedSet unmodifiableSortedSet(SortedSet ss)`, `SortedMap unmodifiableSortedMap(SortedMap sm)`

© JMA 2018. All rights reserved

Métodos factoría para colecciones (v.9)

```
// Java 8
List<String> list =
    Collections.unmodifiableList(Arrays.asList("a", "b", "c"));
Set<String> set = Collections.unmodifiableSet(new
    HashSet<>(Arrays.asList("a", "b", "c")));
Map<String, Integer> map = new HashMap<>();
map.put("a", 1);

// Java 9
List<String> list = List.of("a", "b", "c");
Set<String> set = Set.of("a", "b", "c");
Map<String, Integer> map = Map.of("a", 1);
```

© JMA 2018. All rights reserved

Tipos primitivos en las colecciones

Los tipos primitivos del Java son: boolean, int, long, float, double, byte, short, char.

Cuando trabajamos con colecciones los elementos que contienen éstas son siempre objetos, por lo que en un principio no podríamos utilizar tipos valor.

Para hacer esto posible tenemos una serie de clases envolventes que se encargarán de envolver a estos tipos primitivos, permitiéndonos tratarlos como objetos y por lo tanto utilizarlos como elementos de colecciones. Las clases e envolventes tienen nombre similares al del tipo primitivos que encapsulan, empezando con mayúscula: Boolean, Integer, Long, Float, Double, Short, Character.

El autoboxing/unboxing es una característica aparecida en JDK 1.5, que realiza automáticamente la conversión de tipo valor a clase y viceversa en función al tratamiento que se de al dato.

© JMA 2018. All rights reserved