

# Guía de estudio.

## 1. Escribe 3 características de Java.

1. Tiene un entorno de ejecución JVM.

2. Es portable.

3. Es orientado a objetos.

## 2. Escribe 10 palabras reservadas.

- Boolean
- class
- else
- byte
- final
- double
- case
- do
- char
- default

## 3. Escribe los tipos de datos primitivos.

- int
- double
- byte
- short
- float
- char
- long
- boolean

## 4. Escribe cómo funciona el método main.

Es el punto de entrada de un programa ejecutable; es donde se inicia y finaliza el control del programa. Se declara dentro de una clase o estructura.

Public static void main (String[] args)

Modificador Tipo de retorno Nombre del método Argumentos; arreglo de cadenas de texto.

## 5. Escribe 2 ejemplos de tipos de datos clase.

Double -> Números decimales

int -> Numero Entero.

## 6. Escribe 2 operadores lógicos.

|| (ó) && (y)

## 7. Escribe 2 operadores aritméticos.

"+" "-"

Suma resta.



8: Escribe 2 operadores de comparación:  $==$  (Igual),  $>$  (mayor)

9: Escribe 2 operadores de incremento / decremento:

- 1:  $+x$  → valor positivo
- 2:  $++x$  → operador de incremento
- $-x$  (negación)
- $--x$  (valor negativo)

10: Escribe para que sirve el operador  $+=$ .  
Se denomina operador de asignación compuesto y sirve para sumar una cantidad al valor de una variable.

11: Escribe una variable por cada tipo de dato primitivo

- `int numeros;`
- `byte numbyte;`
- `double calificaciones;`
- `long numlong;`
- `float salario;`
- `char caracter;`
- `boolean nfalse;`
- `String nombres;`

12: Escribe una variable por cada tipo de dato primitivo:

- `int → numero = 18;`
- `boolean → nfalse = true;`
- `double → calificaciones = 27.5;`
- `String → nombres = "Jaziel";`
- `Float → salario = 1230.50;`
- `byte → numbyte = 2;`
- `char → caracter = B;`
- `long → numlong = 1.000.347.538;`

13: Escribe una constante por cada tipo de dato primitivo:

- `final int numero = 27;`
- `final boolean opción = true;`
- `final double calificaciones = 37.5;`
- `final String nombre = "Jaziel";`
- `final float salario = 1230.50;`
- `final byte numcarlos = 2;`
- `final char vocal = A;`
- `final long numlong = 1.000.372.255;`



## 7. Escribe para que sirve if-else

Se le conoce como if anidado. Esta sentencia sirve para tener diferentes caminos para evaluar un valor distinto y ejecutar diferentes bloques de código.

## 18. Escribe para que sirve el switch

Serve para tomar decisiones basadas en el valor de una variable, y si deseas comparar una única expresión con múltiples casos posibles.

## 19. Escribe cual es la diferencia entre while y do-while.

La diferencia entre el ciclo while y el do-while es que en el primero la secuencia se ejecuta hasta que la condición es while sea falsa, y en do-while la secuencia se ejecuta y luego se evalúa la condición, si es verdadera se volverá a ejecutar la secuencia hasta que sea falsa.

## 20. Escribe la estructura de un for y explica sus partes.

```
for (int i = 0; i < 5; i++) {  
    cout << "Iteración " << i << endl;  
}
```

1. **Inicialización:** Se ejecuta una vez al principio del bucle y se utiliza para inicializar la variable de control.

2. **Condición:** Es evaluada antes de cada iteración. Si la condición es verdadera, el cuerpo del bucle se ejecuta; de lo contrario el bucle se termina.

3. **Expresión de Iteración:** Se ejecuta después de cada iteración y generalmente se utiliza para actualizar la variable de control.

4. **Cuerpo del bucle:** Es el bloque de código que se ejecuta en cada iteración si la condición es verdadera.