Apuntes Android

**Variables vs. Objetos**

En **Kotlin** *variables vs. objetos* significa otra cosa en comparación a otros lenguajes de programación.

Una **variable** es un espacio en memoria que nosotros reservamos para almacenar un solo dato.

Un **objeto** es un espacio en memoria que es más complejo que una variable, se va a componer de otras variables y otros objetos, acciones, métodos y funcionalidades.

En **Kotlin** todo será un objeto, evitaremos el tipo de datos variables, simples o sencillos (*tipos primitivos*). No debemos declarar valores primitivos (*si podríamos pero no debemos*), pero son definidos cuando no los usamos como objetos.

Ejemplo de dato **primitivo**:

**var** i = 10

i = i \* 2

println(i)

**Kotlin** utiliza *wrappers (clases envoltorio)* para los números, esto se llama *boxing*.

En los operadores de **Kotlin** debemos tratar todo como si fuera un objeto:

| **Expresión** | **Función** | **Se traduce a** |
| --- | --- | --- |
| a + b | plus | a.plus(b) |
| a - b | minus | a.minus(b) |
| a \* b | times | a.times(b) |
| a / b | div | a.div(b) |
| a % b | mod | a.mod(b) |
| a += b | a = a + b | a.plusAssign(b) |
| a -= b | a = a - b | a.minusAssign(b) |
| a \*= b | a = a \* b | a.timesAssign(b) |
| a /= b | a = a / b | a.divAssign(b) |
| a %= b | a = a % b | a.modAssign(b) |

| **Operador** | **Significado** | **Expresión** | **Se traduce a** |
| --- | --- | --- | --- |
| + | Suma unaria | +a | a.unaryPlus() |
| - | Resta unaria | -a | a.unaryMinus() |
| ! | Negación | !a | a.not() |
| ++ | Incremento | ++a | a.inc() |
| -- | Decremento | --a | a.dec() |