

Repaso de conceptos

A. Arquitectura de un proyecto → un proyecto se compone de un:

- nombre
- paquete
- clase
- librerías

B. Estructura mental básica de un desarrollador. → La estructura incluye las etapas de:

- Entrada → variables
- proceso
- Salida → Respuesta

C. Elementos en un desarrollador de P.O.O.
Los elementos de un desarrollador de Programación P.O.O se componen de:

- Proyecto
- Paquete → import - using
- clases
- comentarios → `/* línea, /* bloque */`

D. Identificadores → Se dividen en dos grupos

Grupo 1: se compone de Proyecto, Paquetes, Clases, constructores y métodos siguen la técnica de Camel Case Ej: HolaMundo

Grupo 2: se compone de variables y se recomienda camel case o en su defecto el uso de underlines. Ej: nVar

E. variables

- Definición de variables
- Tipos de variables → (dinámicas y estáticas)

las variables son:

- Constantes
- Rango

F. Roles de una variable → las variables cumplen unos roles

- Públicas / Globales
- Privadas / Locales

G. Uso de las variables → pueden usarse como:

- Auxiliares
- Contadores
- Acumuladores
- Banderas / flags
- Centinelas

H. Estados iniciales de una variable

- Nombramiento → declaración de variables
- inicialización → asignación de valores
- Fijación → declaración de constantes