

Paradigma de programación orientado a objetos

VENTAJAS DE UTILIZAR DATOS PRIMITIVOS Y WRAPPER

Son los tipos de datos predefinidos proporcionados por el lenguaje de programación Java.

- Byte: se utiliza para almacenar un entero de complemento de dos bits con signo de 8 bits.
- Short: se utiliza para almacenar enteros de complemento de dos de 16 bits con signo
- int: se encarga de almacenar el entero del complemento de dos con signo de 32 bits.
- Long: se encarga de almacenar el entero del complemento de dos bits con signo de 64 bits.
- float: se utiliza para almacenar el valor de punto flotante de 32 bits
- double: se utiliza para almacenar el valor de punto flotante de 64 bits.
- Boolean: se utiliza para representar verdadero o falso
- char.: se utiliza para almacenar un solo carácter.

WRAPPER

- ◆ Integer: Se utiliza para para envolver el tipo de dato primitivo
- ◆ Float: Se utiliza para envolver un dato primitivo float.
- ◆ Number: es una clases abstracta que tiene el objetivo de la superclase de los datos numéricos primitivos

<https://es.sawakinome.com/articles/programming/difference-between-wrapper-class-and-primitive-type-in-java.html>

<https://labojava.blogspot.com/2012/05/conceptos-generales-wrappers-de-tipos.html>