|  |  |
| --- | --- |
|  | Mecanismos de almacenamiento de datos primitivos u objetos con nombre definidos en un programa. El |
| variable y constante | valor asignado puede cambiar o no (constantes). |
| Operador aretmetico | Se utilizan símbolos para sumar, restar, multiplicar y dividir, y aritmética modular en expresiones y fórmulas matemáticas. |
| datos primitivos | Grupo de tipos de datos de Java que no utiliza la palabra clave new cuando se declara o inicializa. Los tipos de datos primitivos almacenan el valor en el mismo lugar de la memoria que el nombre de la variable. |
| byte | El tipo primitivo de Java más pequeño (1 byte) que puede contener un valor entero. |
| long | Este tipo de dato (8 bytes) es el tipo entero más grande. |
| Inicializacion | Convenciones de formato y nomenclatura que siguen las mayoría de los programadores. |
| int | Este tipo de dato primitivo de Java (4 bytes) puede contener valores enteros. |
| long | Este tipo de dato primitivo de Java (8 bytes) es el primitivo más grande que puede contener un valor decimal. |
| inicializa | Cuando se asigna un valor a una variable por primera vez. |
| float | Este tipo de dato primitivo de Java (4 bytes) puede inicializarse con un número decimal precediendo a la letra f. Por ejemplo: float x = 3.5f; |
| Valor inicial | Puede ser cualquier número, texto o información que represente un valor; se utiliza para inicializar un tipo primitivo. |
| Declaracion de variable | Sentencia Java cuando se define una variable pero no se le asigna necesariamente un valor. Ejemplo: int x; |
| presedencia | Esta palabra describe la prioridad matemática de una variable en un programa Java. |
| char | Este tipo de dato primitivo de Java (2 bytes) puede contener valores de un solo carácter. Ejemplo: “a”, “#”, o “X” |
| corchetes | Se utilizan para describir el bloque de código cuando existe una variable en un programa. {} indica la existencia de un bloque de código. |
| Conversion de tipo | Proceso de modificar explícitamente un tipo de dato para que se convierta en otro tipo de dato diferente. |
| Redondeo | Concepto por el que un número se redondea siempre al entero más cercano. |
| Asignacion | Signo igual “=” utilizado en una sentencia Java para asignar un valor a una variable. |
| short | Proceso de modificar un tipo de dato para que se convierta en otro tipo de dato diferente, ya sea este implícito o explícito. |
| short | Tipo de dato primitivo de Java (2 bytes) que contiene números enteros dentro de un rango más corto que int. |
| boolean | Tipo primitivo de Java de un bit que puede contener un valor true |

Punto 4

int i=5; int j=6;

true\_false=(j<5); \_\_\_\_False\_\_\_\_

true\_false=(j>3); \_\_\_\_true\_\_\_\_

true\_false=(j<i); \_\_\_\_false\_\_\_\_

true\_false=(i<5); \_\_\_false\_\_\_\_\_

true\_false=(j<=5); \_\_\_false\_\_\_\_\_

true\_false=(6<6); \_\_\_\_\_false\_\_\_

true\_false=(i!=j); \_\_\_\_\_true\_\_\_

true\_false=(i==j || i<50); \_\_false\_and true\_\_\_\_\_

true\_false=(i==j && i<50); \_\_\_false \_\_true\_\_\_

true\_false=(i>j || true\_false && j>=4); \_\_false and true\_\_\_\_\_\_

true\_false=(!(i<2 && j==5)); \_\_\_false and false\_\_\_\_\_

true\_false=!true\_false;

Punto 5

int 2beOrNot2be; ( Erróneo porque se repiten dos números lo correcto seria 2beOrnotbe;)

float price index;( El float no es un modificador valido)

double lastYear'sPrice;( No se le puede agregar comillas a una variable

long class; ( Tipo de variable invalidad)

punto 6

int c=3,s=55,g=4; ( Esta lo que hizo fue abreviar las palabras aunque se considera una mala practica ya que no le esta dando un nombre exacto a las variables)

final double salesTax=.06; ( Lo que hace que estas variables sea una distinta de otra es la “\_” esto logra hacerlas variables diferentes)

double gearratio=.05,Gear=4; ( En este caso se aplica el cammelCase para diferencias las variables)

int current\_gear; ( Aqui lo que que se sustituye es el cammelCase por la “\_”)