

CHULETA TERCERA VUELTA ESPIRAL

ELEMENTO DEFINIDO	SINTAXIS EN JAVA
Paquete	Package nombre.del.paquete;
Clase	import paquete.Clase; import paquete.*; public class NombreClase { // Propiedades // Métodos }
Propiedades	<i>Una sola propiedad:</i> public tipoDato nombrePropiedad1; <i>Varias propiedades del mismo tipo en una sola línea:</i> public tipoDato propiedad1, propiedad2;
Los tipos de datos	<i>Ver en la otra carilla del folio</i>
Métodos	public tipoDato nombreMetodo (tipoDato par1, ...) { // instrucciones del método return valorCalculado; } public void nombreMetodo (tipoDato par1, ...) { // instrucciones del método (no hay return) }
Instrucciones de un método	<i>Declaración de variables:</i> tipoDato nombreVariable; <i>Asignación:</i> Propiedad = expresión; Variable = expresión; <i>Lectura del teclado:</i> Scanner sc = new Scanner(System.in); int valorLeido = sc.nextInt(); <i>Imprimir en pantalla:</i> System.out.println("Texto"); System.out.println("Texto"+propiedad);
Expresión	<i>elemValido</i> operador <i>elemValido</i> operador...
Elemento Válido del lenguaje	<i>Literales:</i> 4, 5, 230, 'A', 34.34... <i>Variables o Propiedades</i> <i>Constantes:</i> <i>final</i> tipoDato NOMBRE = valor;
Operadores	<i>Aritméticos:</i> +, -, *, /, (,), ++ y --

ClasePrincipal (contiene el método main)	<pre> public class PruebaNombreClase { public static void main (String args[]) { // instrucciones del método main } } </pre>
Instrucciones del método main	<p><i>Definición de una referencia a objeto:</i> NombreClase nombreRef;</p> <p><i>Creación del objeto y asignación a una referencia:</i> nombreRef = new NombreClase();</p> <p><i>Las dos líneas anteriores se pueden escribir también así:</i> NombreClase nombreRef = new NombreClase();</p> <p><i>Uso de los métodos un objeto:</i> nombreRef.nombreMetodo (valor1, valor2, ...);</p>

PRIORIDAD DE OPERADORES

	Descripción	Operadores
+ PRIORITARIO	Paréntesis	()
	operadores incremento/decremento	op++ op--
	operadores unarios	+op -op
	multiplicación y división	* /
- PRIORITARIO	suma y resta	+ -

TIPOS DE DATOS	CLASIFICACIÓN	NOMBRE	TIPO	OCUPA EN MEMORIA	RANGO APROXIMADO
	TIPOS PRIMITIVOS (elementos simples como números o caracteres)	byte	Número entero	1 byte	-128 a 127
		<u>short</u>	Número entero	2 bytes	-32.768 a 32.767
		<u>int</u>	Número entero	4 bytes	-2x10 ⁹ a 2x10 ⁹
		<u>long</u>	Número entero	8 bytes	Muy grande
		<u>float</u>	Número real (precisión normal)	4 bytes	Muy grande
		<u>double</u>	Número real (precisión doble)	8 bytes	Muy grande
		<u>char</u>	Carácter simple	2 bytes	---
		<u>boolean</u>	Valor true o false	1 byte	---
	TIPOS OBJETO (con métodos, necesitan una invocación para ser creados)	Tipos de la biblioteca estándar de Java	<u>String</u> (cadenas de texto)...		
		Tipos definidos por el programador/a	Cualquier clase que programemos: Mechero, Bombilla, Coche, <u>TarjetaCredito</u> ...		

NOTA: En **negrita** los más habituales

