

# CHULETA PRIMERA VUELTA ESPIRAL

ELEMENTO DEFINIDO	SINTAXIS EN JAVA
Clase	<b>public class</b> NombreClase { // Propiedades // Métodos }
Propiedades	<b>public</b> tipoDato nombrePropiedad1;
Los tipos de datos	<i>Ver en la otra carilla del folio</i>
Métodos	<b>public void</b> nombreMetodo (tipoDato1 param1, ...) { // instrucciones del método }
Instrucciones de un método	<i>Asignación:</i> propiedad = valor;  <i>Imprimir en pantalla:</i> System.out.println("Texto"); System.out.println("Texto"+propiedad);
ClasePrincipal ( <i>contiene el método main</i> )	<b>public class</b> PruebaNombreClase {  <b>public static void</b> main ( <b>String</b> args[]) { // instrucciones del método main } }
Instrucciones del método main	<i>Definición de una referencia a objeto:</i> NombreClase nombreRef;  <i>Creación del objeto y asignación a una referencia:</i> nombreRef = <b>new</b> NombreClase();  <i>Uso de los métodos un objeto:</i> nombreRef.nombreMetodo (valor1, valor2, ...);

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
		<b>int</b>	Número entero	4 bytes	-2x10 <sup>9</sup> a 2x10 <sup>9</sup>
		<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	---
		<b>boolean</b>	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