

CHULETA SEGUNDA VUELTA ESPIRAL

ELEMENTO DEFINIDO	SINTAXIS EN JAVA
Clase	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 tipoDevuelto 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 = valor <i>operador</i> valor ...; Variable = valor <i>operador</i> valor ...; <i>Imprimir en pantalla:</i> System.out.println("Texto"); System.out.println("Texto"+propiedad);
Operadores	<i>Aritméticos:</i> +, -, *, /, (,), ++ y --
ClasePrincipal (contiene el método main)	public class PruebaNombreClase { public static void main (String 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 = new NombreClase(); <i>Las dos líneas anteriores se pueden escribir también así:</i> NombreClase nombreRef = new 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
		int	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