

# CHULETA SÉPTIMA VUELTA ESPIRAL

ELEMENTO DEFINIDO	SINTAXIS EN JAVA		
Paquete	<b>Package</b> nombre.del.paquete;		
Clase	<b>import</b> paquete.Clase; <b>import</b> paquete.*; <b>public class</b> NombreClase { // Propiedades // Métodos }		
Propiedades	<i>Una sola propiedad:</i> <b>public</b> tipoDato nombrePropiedad1; <i>Varias propiedades del mismo tipo en una sola línea:</i> <b>public</b> tipoDato propiedad1, propiedad2;		
Los tipos de datos	Primitivos y Objetos: Ver en la otra carilla del folio Arrays: Declaración: <i>tipo [] nombreArray = new tipo[tamaño];</i> Uso: <i>nombreArray[pos] = expresión;</i> Obtener tamaño: <i>nombreArray.length</i> OJO: las posiciones van desde la 0 a la <i>array.length-1</i>		
Métodos	<b>public tipoDato</b> nombreMetodo (tipoDato par1, ...) { // instrucciones de un método <b>return</b> valorCalculado; } <b>public void</b> nombreMetodo (tipoDato par1, ...) { // instrucciones del método (no hay return) }		
Instrucciones de un método	<i>Definición y creación de un objeto en una línea:</i> NombreClase nombreObj = new NombreClase();	<i>Uso de los métodos un objeto:</i> nombreObj.nombreMetodo (valor1, valor2, ...);	<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"+elemValido+"Texto"+...); System.out.printf("Texto y %algo", param...);
	<i>Condicional simple:</i> if (exprBool) { //instrucciones }	<i>Condicional doble:</i> if (exprBool) { //instrucciones } else { //instrucciones }	<i>Condicional múltiple:</i> switch (exprSw) { <i>caso literal1:</i> //instrucciones break; <i>caso literal2: ...</i> default: ... }
	<i>Bucle do... while:</i> do { // Cuerpo bucle } while (ExprBool);	<i>Bucle while:</i> while (ExprBool) { // Cuerpo bucle }	<i>Bucle for:</i> for (i = 0; ExprBool; i++) { //Cuerpo bucle }
Expresión	<i>elemValido</i> operador <i>elemValido</i> operador...		

Elemento válido del lenguaje	<i>Literales: 4, 5, 230, 'A', 34.34...</i> <i>Variables o Propiedades</i> <i>Constantes: final tipoDato NOMBRE = valor;</i>
Operadores	<i>Aritméticos:</i> <i>+, -, *, /, (, ), %, ++ y -</i> <i>Relacionales:</i> <i>&lt;, &gt;, &gt;=, &lt;=, ==, !=</i> <i>Lógicos:</i> <i>&amp;&amp;,   , !</i>
ExprBool y ExprSw	<i>exprBool es una expresión cuyo resultado es un boolean</i> <i>exprSw es una expresión cuyo resultado es un int o un String</i>
ClasePrincipal (contiene el método main)	<pre>public class PruebaNombreClase {     public static void main (String args[]) {         // instrucciones de un método     } }</pre>

### PRIORIDAD DE OPERADORES

	Descripción	Operadores
+ PRIORITARIO	Paréntesis	()
	operadores incremento/decremento	op++ op--
	operadores unarios	+op -op !
	Multiplicación, división y resto	* / %
	suma y resta	+ -
	operadores relacionales	< > <= >= == !=
	AND booleano	&&
	OR booleano	
- PRIORITARIO	operador de asignación	=

	CLASIFICACIÓN	NOMBRE	TIPO	OCUPA EN MEMORIA	RANGO APROXIMADO	LITERALES
TIPOS DE DATOS	TIPOS PRIMITIVOS (elementos simples como números o caracteres)	byte	Número entero	1 byte	-128 a 127	(byte) 0...
		short	Número entero	2 bytes	-32.768 a 32.767	(short) 0...
		<b>int</b>	Número entero	4 bytes	-2x10 <sup>9</sup> a 2x10 <sup>9</sup>	2, 323, -12...
		long	Número entero	8 bytes	Muy grande	2L, 323L, -12L...
		float	Número real (precisión normal)	4 bytes	Muy grande	2.1f, -12.324f...
		<b>double</b>	Número real (precisión doble)	8 bytes	Muy grande	2.1, -12.324...
		char	Carácter simple	2 bytes	---	A, 'a', '?', 'R'...
		<b>boolean</b>	Valor true o false	1 byte	---	true, false
	TIPOS OBJETO (con métodos, necesitan una invocación para ser creados)	Tipos de la biblioteca estándar de Java	<b>String (cadenas de texto)...</b>			"Hola", "Manuel"
		Tipos definidos por el programador/a	Cualquier clase que programemos: Mechero, Bombilla, Coche, TarjetaCredito...			N/A

NOTA: En **negrita** los más habituales