

## 2.A. Introducción.

### 2. Las variables e identificadores.

Un programa maneja datos para hacer cálculos, presentarlos en informes por pantalla o impresora, solicitarlos al usuario, guardarlos en disco, etc. Para poder manejar esos datos, el programa los guarda en variables.

Una variable es una zona en la memoria del computador con un valor que puede ser almacenado para ser usado más tarde en el programa.

Las variables vienen determinadas por:

- Un nombre, que permite al programa acceder al valor que contiene en memoria. Debe ser un identificador válido.
- Un tipo de dato, que especifica qué clase de información guarda la variable en esa zona de memoria
- Un rango de valores que puede admitir dicha variable.

Al nombre que le damos a la variable se le llama **identificador**. Los identificadores permiten nombrar los elementos que se están manejando en un programa. Vamos a ver con más detalle ciertos aspectos sobre los identificadores que debemos tener en cuenta.

#### Para saber más

Bruce Eckel es el autor de los libros sobre Java y C++, dirigidos a programadores que desean aprender sobre estos lenguajes y sobre la programación orientada a objetos. Este escritor ha tenido la buena costumbre de editar sus libros para que puedan descargarse gratis. Así, podemos acceder de forma totalmente gratuita a la cuarta edición de su libro "Thinking in Java" en el siguiente enlace (en inglés):

[Libro "Thinking in Java"](#)

A partir de ahora es conveniente que utilices algún manual de apoyo para iniciarte a la programación en Java. Te proponemos el de la serie de Libros "Aprenda Informática como si estuviera en primero", de la Escuela Superior de Ingenieros Industriales de San Sebastián (Universidad de Navarra):

[Manual de apoyo sobre Java](#)