

## 2.A. Introducción.

### 2. Las variables e identificadores.

#### 2.1. Identificadores.

Un **identificador** en Java es una secuencia ilimitada sin espacios de letras y dígitos Unicode, de forma que **el primer símbolo de la secuencia debe ser una letra, un símbolo de subrayado (\_) o el símbolo dólar (\$)**. Por ejemplo, son válidos los siguientes identificadores:

x5	ατη	NUM_MAX	numCuenta
----	-----	---------	-----------



Imagen extraída de curso Programación del MECD.

En la definición anterior decimos que un identificador es una secuencia ilimitada de caracteres Unicode. Pero... ¿qué es Unicode? **Unicode es un código de caracteres o sistema de codificación, un alfabeto que recoge los caracteres de prácticamente todos los idiomas importantes del mundo.** Las líneas de código en los programas se escriben usando ese conjunto de caracteres Unicode.

Esto quiere decir que en Java se pueden utilizar varios alfabetos como el Griego, Árabe o Japonés. **De esta forma, los programas están más adaptados a los lenguajes e idiomas locales, por lo que son más significativos y fáciles de entender tanto para los programadores que escriben el código, como para los que posteriormente lo tienen que interpretar, para introducir alguna nueva funcionalidad o modificación en la aplicación.**



Imagen extraída de curso Programación del MECD.

**El estándar Unicode originalmente utilizaba 16 bits,** pudiendo representar hasta 65.536 caracteres distintos, que es el resultado de elevar dos a la potencia dieciséis. Actualmente Unicode puede utilizar más o menos bits, dependiendo del formato que se utilice: **UTF-8, UTF-16 ó UTF-32. A cada carácter le corresponde unívocamente un número entero perteneciente al intervalo de 0 a 2 elevado a n, siendo n el número de bits utilizados para representar los caracteres. Por ejemplo, la letra ñ es el entero 164.** Además, el código Unicode es **“compatible” con el código ASCII,** ya que para los caracteres del código ASCII, Unicode asigna como código los mismos 8 bits, a los que les añade a la izquierda otros 8 bits todos a cero. **La conversión de un carácter ASCII a Unicode es inmediata.**

#### Recomendación

Una buena práctica de programación es **seleccionar nombres adecuados** para las variables, eso ayuda a que el programa se autodocumente, y evita un número excesivo de comentarios para aclarar el código.

Para saber más

Enlace para acceder a la documentación sobre las distintas versiones de Unicode en la página web oficial del estándar:

[Documentación sobre Unicode](#)