

Taller de Java

(O bien, un paseo en F-16 sobre el lenguaje Java)

Universidad de los Andes

Demián Gutierrez

Enero 2010

Hola Mundo en Eclipse

Hola Mundo en Java

Tipos primitivos de datos / literales / Equivalentes en objetos

boolean (1 bit)

char (16 bits / unicode, no ASCII)

byte (8 bits / con signo)

short (16 bits / con signo)

int (32 bits / con signo)

long (64 bits / con signo)

float (32 bits +/-1.4E-45 a +/-3.4E38)

double (64 bits +/-4.9E-324 a +/-1.7E308)

Boolean

Character

Byte

Short

Integer

Long

Float

Double

Declaración de variables (locales)

Operadores

++
--
+, - (unario)
~
!
(tipo) / cast
*, /, %
+, -
+ (cadena)
<<

>>
>>>
<, <=
>, >=
instanceof
== (primitivo / obj)
!= (primitivo / obj)
& (int / bool)
^ (int / bool)
| (int / bool)

&&
||
?:
=
*=
/=
%=
+=, -=
<<=, >>=
>>>=, &=
^=, |=

La clase Math

(Comentarios / JavaDoc / autocompletación)

Objetos / Cadenas / Literales / operador new
(manejo de memoria) (Se puede usar la clase Date)

En Java TODO es un puntero
(con excepción de los tipos primitivos)

if / else

switch / case / (break)

<exp lógica> ? <exp verdadero> : <exp falso>

for

while

do / while

break / continue

Arreglos / foreach

Arreglos (Declaración / Creación / Acceso)

for (each)

(Estructura de repetición sobre arreglos y colecciones)

Declaración de Clases

Métodos (Declaración / Invocación)
(Paso por referencia / valor)

Atributos (Declaración / Uso) / **this**
(variables ensombrecidas)

Constructores

Sobrecarga (de métodos y constructores)

Package (estructuras de paquetes)
Declaración y código en disco

Import (usar una clase desde otro paquete)

Visibilidad:

public (acceso desde todos lados)

protected (de todos lados menos de un paquete diferente, a menos que esté heredando)

(de paquete / sin visibilidad) (sólo en el mismo paquete)

private (sólo de la misma clase)

	public	protected	(paquete)	private
Misma clase	si	si	si	si
Clase del mismo paquete	si	si	si	no
Subclase en un paquete diferente	si	si	no	no
Paquete diferente, no de subclase	si	no	no	no

Herencia (Simple)

Sobre escritura (super / uso de super en constructores)

(Clases / Métodos) Abstractos

Interfaces (O clases abstractas / virtuales puras)
(¿Cómo resolver el problema de la herencia múltiple?)

Herencia de interfaces **(Poner a los ejemplos)**

Variables de Instancia y Variables de Clase
Métodos estáticos

Manejo de Excepciones

Inicializadores estáticos

Synchronize / finalize
TODO: Generics