



3 – Elementos básicos del lenguaje

3.1 - INTRODUCCIÓN

Palabras reservadas en Java				
abstract	assert ^(1.4)	boolean	break	byte
case	catch	char	class	const*
continue	default	do	double	else
enum ^(5.0)	extends	final	finally	float
for	goto*	if	implements	import
instanceof	int	interface	long	native
new	package	private	protected	public
return	short	static	strictfp ^(1.2)	super
switch	synchronized	this	throw	throws
transient	try	void	volatile	while

* Palabra clave no usada (X) Palabra añadida en la versión X de Java
 Los términos **null**, **true** y **false** estan predefinidos pero no son palabras reservadas.

Palabras restringidas en Java (desde Java9)
exports, module, open, opens, provides, requires, uses, with, to, transitive

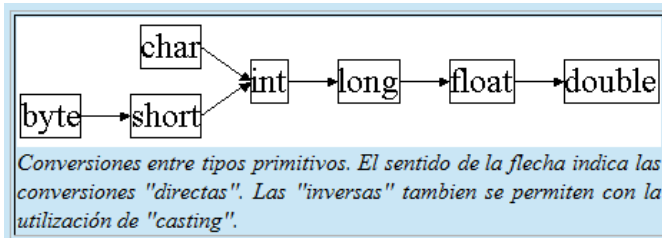
3 – Elementos básicos del lenguaje

3.2 – TIPOS DE DATOS. IDENTIFICADORES Y LITERALES

Tipos

Tipos PRIMITIVOS (no son objetos. Java es Híbrido)
 Son SIEMPRE IGUALES (no cambian con las plataformas)

Tipos primitivos		
Enteros [complemento a dos con signo]	byte	8 bits
	short	16 bits
	int	32 bits
	long	64 bits
Reales [IEEE 754]	float	32 bits
	double	64 bits
Caracteres [Unicode]	char	16 bits
Booleanos [dpte. implementación]	boolean	
no-tipo		
void		



```
float f;
double g=3.14159;
f=(float)g;

long l=32; //la constate 32 es int y se convierte automáticamente a long
char c=(char)l;
```

Palabras reservadas en Java				
abstract	assert***	boolean	break	byte
case	catch	char	class	const*
continue	default	do	double	else
enum***	extends	final	finally	float
for	goto*	if	implements	import
instanceof	int	interface	long	native
new	package	private	protected	public
return	short	static	strictfp**	super
switch	synchronized	this	throw	throws
transient	try	void	volatile	while

Tienen sus equivalentes como objetos.
 (Hay otros tipos sólo como objetos, p.ej. Binario, precisión infinita, etc.)

```
public class MaxVariablesDemo {
    public static void main(String args[]) {

        // enteros
        byte maximoByte = Byte.MAX_VALUE;
        short maximoShort = Short.MAX_VALUE;
        int maximoInteger = Integer.MAX_VALUE;
        long maximoLong = Long.MAX_VALUE;

        // reales
        float maximoFloat = Float.MAX_VALUE;
        double maximoDouble = Double.MAX_VALUE;

        // otros tipos primitivos
        char unChar = 'S'; //existe Character
        boolean unBoolean = Boolean.TRUE; //también válido: boolean
        unBooleano=true

        // (aquí continuará la definición de la clase)
    }
}
```

Identificadores y literales

Identificadores

$\{\text{letra}|_|\$\}\{\text{letra}|\text{digito}|_|\$\}^*$

letra :: cualquier carácter de escritura en cualquier idioma.
Los identificadores no pueden coincidir con palabras clave, ni "true", "false", o "null"

Literales

Entero: $\{[+]|-\} [0[x|X|b|B]] \text{constante_entera} [I|L]$

"0" indica constante expresada en octal

"0x" o "0X" indica constante expresada en hexadecimal

"0b" o "0B" indica constante expresada en binario

"l" o "L" indica tamaño "long"

constante_entera :: $[0|1|2|3|4|5|6|7|8|9] [0|1|2|3|4|5|6|7|8|9|_]^*$

Real: $\{[+]|-\} \text{parte_entera} . \text{parte_fraccionaria} [\{e|E\}\{+|- \} \text{exponente}] [f|F][d|D]$

"parte_entera", "parte_fraccionaria", y "exponente" son de tipo constante_entera

"f" o "F" indica tamaño "float"

"d" o "D" indica tamaño "double"

Booleano: $\{\text{true}|\text{false}\}$

Caracteres: ejemplos... (char c='x') (char c='\n') (char c='\u001C')

Cadenas: ejemplos... (String s="hola") (String s="\nhola") ← Comentario en siguiente página

Objeto nulo: ejemplo... (String s=null) (Estos dos elementos son del "mundo de los objetos")

[] ≡ opcional {a|b} ≡ a o b * ≡ repetible (cero o más veces)

<https://docs.oracle.com/javase/7/html/js-3.html>

Java sensible a la capitalización, y no pone límites a la longitud de los identificadores.

Sobre estas características se "acuerdan" numerosas convenciones (no las exige el JDK ni los IDEs, pero las siguen los desarrolladores), p.ej. "esto" es un objeto, "Esto" es una clase, "setElement" es una rutina que tiene por función dar valor a un objeto o variable "element", etc

Arrays. (y algo de syntactic sugar... o no.)

Como cualquier otro lenguaje algorítmico, Java tiene la posibilidad de manejar Arrays, es decir estructuras que almacenan de forma contigua un determinado número de elementos del mismo tipo o clase. Nótese que en los lenguajes clásicos existe otra estructura capaz de almacenar un grupo de elementos heterogéneos (denominada "struct" en C o "record" en Pascal) y que no existe en Java ya que es sustituida y ampliada con el concepto de clase.

Los arrays en Java son en realidad objetos, pero el lenguaje introduce una determinada sintaxis que permite realizar ciertas acciones de un modo natural y/o eficaz ("syntactic sugar")

```
// Declaración estilo C vs. estilo Java
int  array1[];      //estilo C (y sólo declarado)
int[] array2=null;  //estilo Java (declarado y definido como "No inicializado")

// Generación con tamaño predeterminado en tiempo de compilación
int  array3[]=new int[10]; //el array ya existe, su contenido está indeterminado
int  array4[]={1,2,3,5,7,11}; //el array existe, y su contenido está determinado

// El tamaño puede determinarse en tiempo de ejecución
array2=new int[2*numeroDeParejas()]; //el array ya existe, su contenido está indeterminado

// Asignacion y lectura
array3[5]=7;
int n=array3[5];

// Arrays multidimensionales
int[][] array2D1;
int[][] array2D2=new int[10][];
int[][] array2D3=new int[10][3];
int[][] array2D4={{1,2,3,4,5,6},{2,4,6},{3,6}};

// Asignaciones en Arrays multidimensionales
array2D2[5]=new int[3]; //generacion de una segunda dimension
array2D2[5][1]=7;      //asignación de un valor concreto

// Arrays anónimos (generación en tiempo de ejecución)
array3= new int[]{6,28,496,8128}; //p.ej. en asignación
```

El campo "length"

```
class EchoParameters {
    public static void main(String[] args)
    {
        for (int i=0; i<args.length;i++)
            System.out.println(args[i]);
    }
}
```

*de la página anterior

La asignación de literales a Strings es también en cierto modo "syntactic sugar" porque nos facilita la generación de objetos como si no lo fuesen, aunque hay un detalle a tener en cuenta:

```
String s1="hola", s2="hola";
```

No son dos objetos String iguales, sino un sólo objeto String referenciado por dos identificadores

Más "syntactic sugar":

```
Double d1=5.0; //boxing
double d2=d1; //unboxing
```

Operadores

Operador de asignación

Op.	Uso	Operación
=	op1 = op2	Asigna Op2 a op1

Operadores Aritméticos

Op.	Uso	Descripción
+	op1 + op2	Suma op1 y op2 (*también usado como concatenación de cadenas)
-	op1 - op2	Resta op2 de op1
*	op1 * op2	Multiplica op1 por op2
/	op1 / op2	Divide op1 por op2
%	op1 % op2	Obtiene el resto de la división de op1 entre op2
++	op++	Incrementa op en 1; evalúa op antes del incremento
++	++op	Incrementa op en 1; evalúa op después del incremento
--	op--	Decrementa op en 1; evalúa op antes del incremento
--	--op	Decrementa op en 1; evalúa op después del incremento
+	+op	"Promueve" op a int si es byte, short, o char
-	-op	Niega op aritméticamente

++op op++ --op op--

Si x=1 e y=1

Entonces (z= ++x + y) resulta x=2, y=1, z=3

Equivale a (x=x+1; z=x+y)

Si x=1 e y=1

Entonces (z= x++ + y) resulta x=2, y=1, z=2

Equivale a (z=x+y ; x=x+1)

Lo mismo sucede con -op y op--

Operadores

Operadores Relacionales y Condicionales

Op.	Uso	"true" si...
>	op1 > op2	op1 es mayor que op2
>=	op1 >= op2	op1 es mayor o igual que op2
<	op1 < op2	op1 es menor que op2
<=	op1 <= op2	op1 es menor o igual que op2
==	op1 == op2	op1 y op2 son iguales
!=	op1 != op2	op1 y op2 son distintos
&&	op1 && op2	op1 y op2 son ambos "true", evalúa op2 condicionalmente
	op1 op2	bien op1 o bien op2 es "true", evalúa op2 condicionalmente
!	! op	op es falso
&	op1 & op2	op1 y op2 son ambos ciertos, siempre evalúa op1 y op2
	op1 op2	bien op1 o bien op2 es "true", siempre evalúa op1 y op2
^	op1 ^ op2	si op1 y op2 son uno cierto y otro falso

Operadores de desplazamiento y lógicos

Op.	Uso	Operación
>>	op1 >> op2	Desplaza los bits de op1 a la derecha en op2 posiciones
<<	op1 << op2	Desplaza los bits de op1 a la izquierda en op2 posiciones
>>>	op1 >>> op2	Desplaza los bits de op1 a la derecha en op2 posiciones (sin signo)
&	op1 & op2	"Y" lógico bit a bit
	op1 op2	"O" lógico bit a bit
^	op1 ^ op2	"O exclusivo" lógico bit a bit
~	~op2	Complemento bit a bit

Operadores

Otros operadores

Op.	Use	Description
?:	op1 ? op2 : op3	Si op1 es "true", devuelve op2, si no, devuelve op3.
[]	type []	Declara un array de longitud indeterminada de elementos tipo.
[]	type[op1]	Crea un array con op1 elementos. Usado con new.
[]	op1[op2]	Accede al elemento de índice op2 en el array op1. Los índices comienzan en cero y van hasta la longitud menos uno..
.	op1.op2	Es una referencia al miembro op2 de op1.
()	op1(params)	Declara o llama al método llamado op1 con los parámetros especificados. Los parámetros en la lista se separan por comas, y ésta puede estar vacía.
(type)	(type) op1	Convierte (cast) op1 al tipo "type". Se arroja una excepción si el tipo de op1 no es compatible con "type".
new	new op1	Crea un nuevo objeto o array. op1 es una llamada a un constructor o una especificación de array.
instanceof	op1 instanceof op2	Devuelve el valor "true" si op1 es una instancia de op2

op1 ? op2 : op3

Si b=true, x=1 e y=2
Entonces (z = b?x:y) resulta z=1

Si b=false, x=1 e y=2
Entonces (z = b?x:y) resulta z=2

b, x e y pueden ser expresiones

(véase ejemplo en sentencia if-then-else)

Operadores de asignación combinados

Op.	Uso	Equivalente a
+=	op1 += op2	op1 = op1 + op2
-=	op1 -= op2	op1 = op1 - op2
*=	op1 *= op2	op1 = op1 * op2
/=	op1 /= op2	op1 = op1 / op2
%=	op1 %= op2	op1 = op1 % op2
&=	op1 &= op2	op1 = op1 & op2
=	op1 = op2	op1 = op1 op2
^=	op1 ^= op2	op1 = op1 ^ op2
<<=	op1 <<= op2	op1 = op1 << op2
>>=	op1 >>= op2	op1 = op1 >> op2
>>>=	op1 >>>= op2	op1 = op1 >>> op2

Precedencia de operadores

Asociatividad	Operadores
→	() [.
←	- ~ ! ++ --
←	new (tipo)expresión
→	* / %
→	+ -
→	<< >> >>>
→	< <= > >= instanceof
→	== !=
→	&
→	^
→	
→	&&
→	
←	?:
←	= *= /= %= += -= <<= >>= >>>= &= = ^=

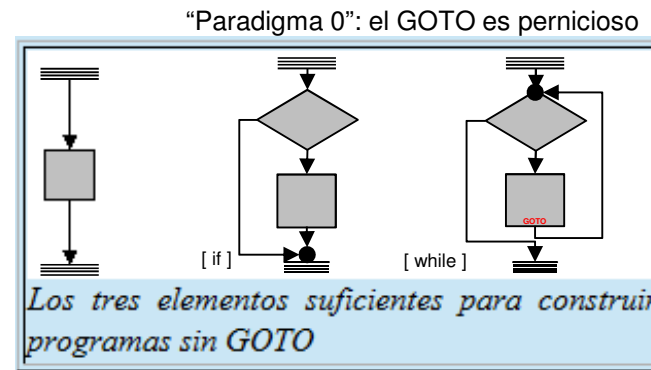
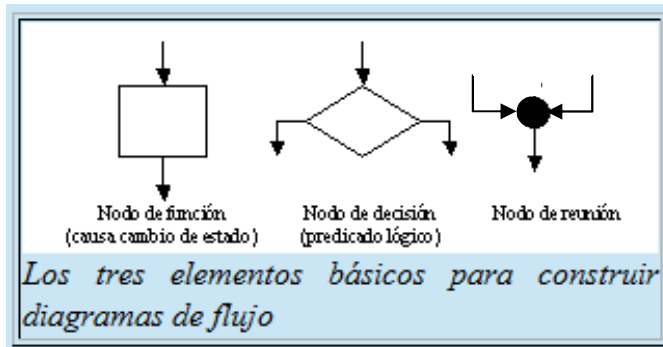
3 – Elementos básicos del lenguaje

3.3 – SENTENCIAS

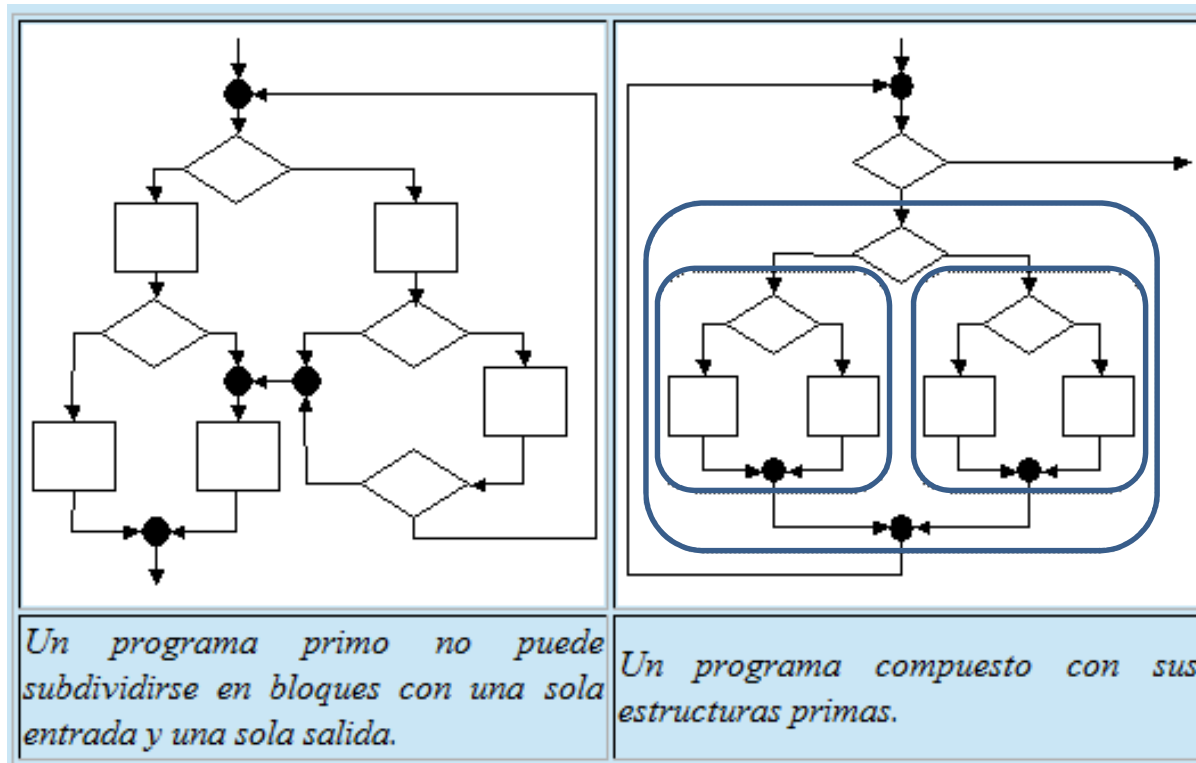
Antes de adentrarnos en la programación orientada a objetos veremos el conjunto de sentencias disponibles. Este es el material resultante del concepto (paradigma) conocido como “programación estructurada”.

Antes de enumerar dichas sentencias veremos los fundamentos que dan lugar a las mismas

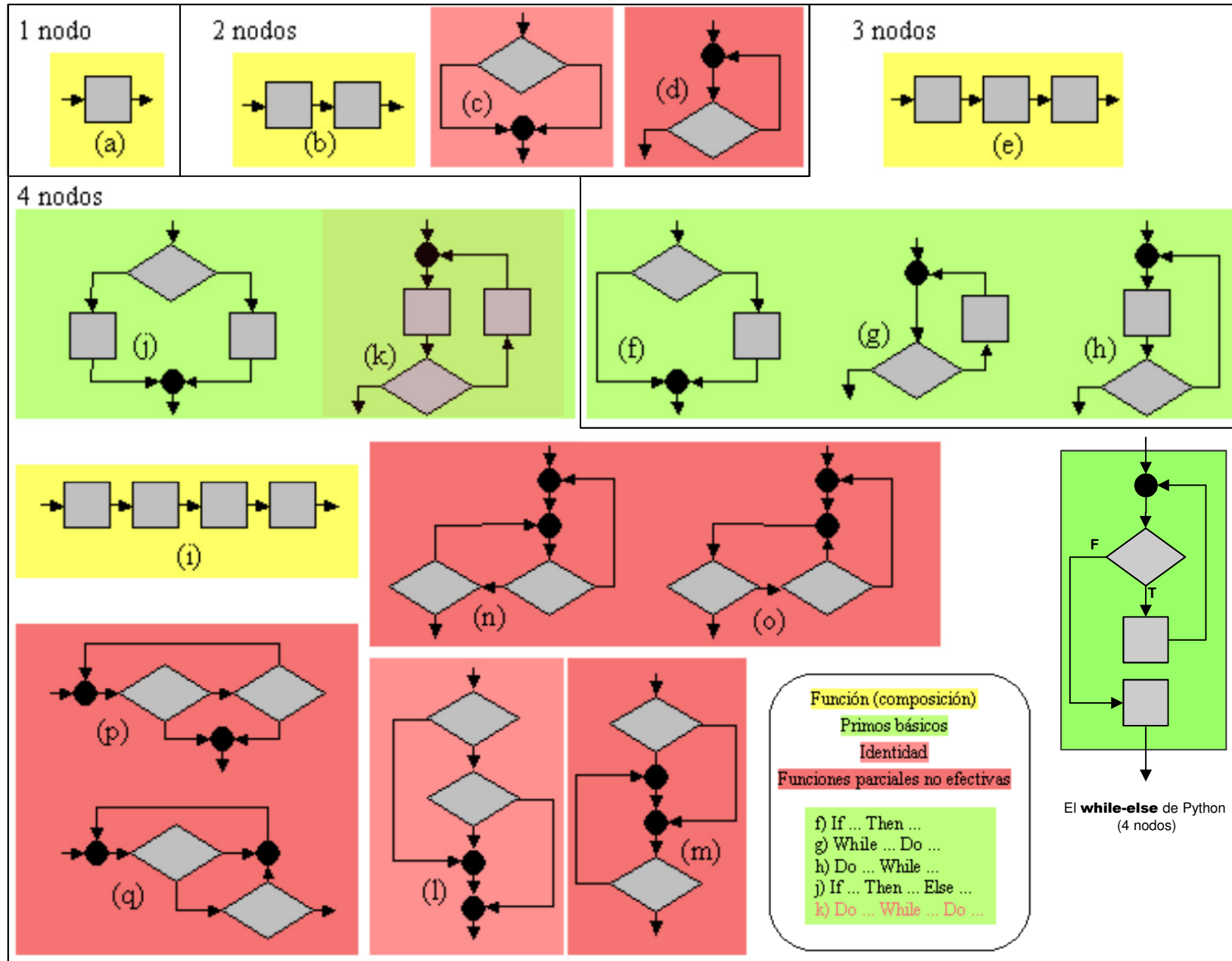
Programación estructurada.



“Paradigma 1”: programación estructurada



Puede explorarse exhaustivamente la combinatoria de estructuras...



A esta estructuración se añadió cierta “relajación controlada”: la “salida temprana” y el mecanismo de excepción.

“GoTos con piel de cordero”. Bertand Meyer 2009

Break:

posibilidad de abortar estructuras. Particularmente ciclos.

En realidad no supone una desestructuración sino la inclusión de determinadas estructuras primas más complejas (con más de 4 nodos)

Return:

posibilidad de abortar rutinas.

En cierto modo es lo mismo, aunque no equivale a aceptar una estructura prima más.

Mecanismo de “excepciones”:

Una generalización de lo anterior que permite “abortos parametrizados”.

No necesariamente ligado a la orientación a objetos, pero típicamente presente en ese paradigma.

Sentencia ::= sentencia_simple | { sentencia_simple; * }

Rupturas de secuencia I

```

if (expresion) sentencia;
    
```

If (then)

```

if (numeroBoleto==numeroSorteo)
    System.out.println("has obtenido un premio");
    
```

```

if (expresion) sentencial;
else sentencial2;
    
```

If (then) else

```

if (numeroBoleto==numeroSorteo)
    premio=1000;
else premio=0;
    
```

Ejemplo tomado de Angel Franco: <http://www.sc.ehu.es/sbweb/fisica/cursoJava/Intro.htm>

abstract	assert***	boolean	break	byte
case	catch	char	class	const*
continue	default	do	double	else
enum***	extends	final	finally	float
for	goto*	if	implements	import
instanceof	int	interface	long	native
new	package	private	protected	public
return	short	static	strictfp**	super
switch	synchronized	this	throw	throws
transient	try	void	volatile	while

Utilizando el operador ternario:
 premio= (numeroBoleto==numeroSorteo)? 1000 :0;

Otro ejemplo. Para calcular un término de la serie :

$$f(x) = \sum_{i=0}^N (-1)^i g(x)$$

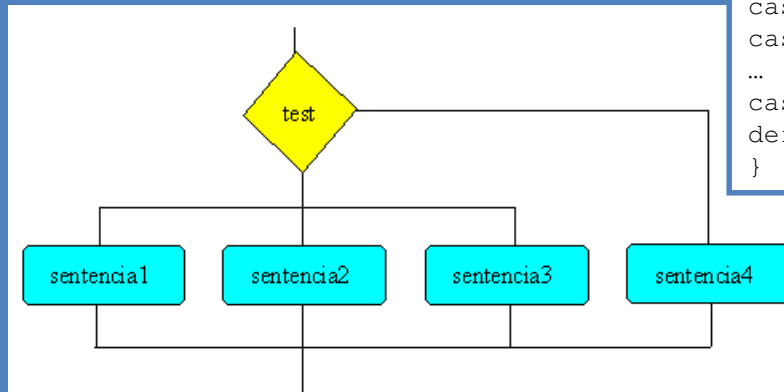
terminoIesimo=(i%2==0?1:-1) * g(x);

Rupturas de secuencia II

Generalización:

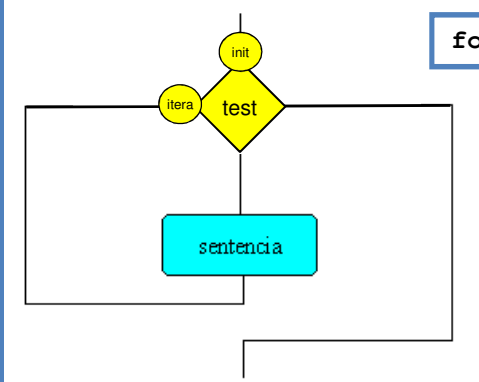
```
If (expresion==valor_1) sentencia_1
else if (expresion==valor_2) sentencia_2
  else    ...
        if (expresion==valor_N) sentencia_N
        else sentencia_N+1;
```

```
switch(expression) {
case valor_1: sentencia_1;* break;
case valor_2: sentencia_2;* break;
...
case valor_N: sentencia_N;* break;
default:     sentencia_N+1;*
}
```



switch

```
switch (mes) {
case 1:
case 3:
case 5:
case 7:
case 8:
case 10:
case 12: numDias = 31; break;
case 4:
case 6:
case 9:
case 11: numDias = 30; break;
case 2: if ( ((año % 4 == 0) && !(año % 100 == 0)) || (año % 400 == 0) )
        numDias = 29;
        else numDias = 28; break;
default: numdias=0;
}
```



for (inicialización; condición de mantenimiento; iteración) sentencia

```
for (int i = 0; i < 10; i++) System.out.println(i);
```

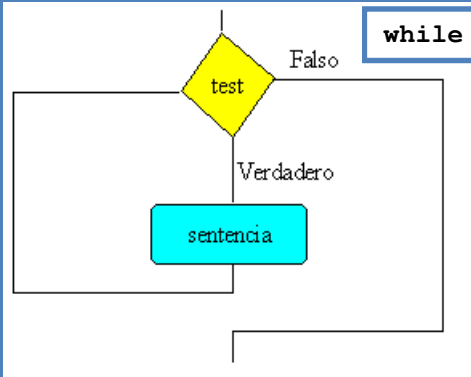
```
for (int i=20; i >= 2; i -= 2) System.out.println(i);
```

for

Hay otra versión del "for" ligada a colecciones

```
int[] indices={2,3,5,7,11};
for (int i: indices ) ...
```

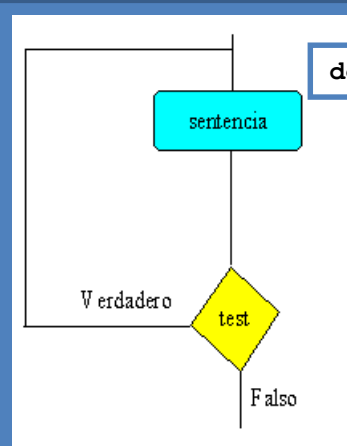
También usable con colecciones de objetos (se verá más adelante)



while (expresión) sentencia

while

```
int i=0;
while (i<10) {
  System.out.println(i);
  i++;
}
```



do sentencia **while** (expresion)

do while

```
int i=0;
do {
  System.out.println(i);
  i++;
} while (i < 10);
```

Ciclos

break, continue y etiquetas

```
for (int i = 0; i < 10; i++) {
//...otras sentencias
if (condicionFinal) break;
//...otras sentencias
}

while (true) {
//...otras sentencias
if (condicionFinal) break;
//...otras sentencias
}

nivelX:
for (int i=0; i<20; i++) {
//...
while (j<70) {
//... }
if (i*j==500) break nivelX;
//... }
//...
}
```

```
for (int i = 0; i < 10; i++) {
//...otras sentencias
if (condicionFinal) continue;
//...otras sentencias
}

while (true) {
//...otras sentencias
if (condicionFinal) continue;
//...otras sentencias (en algún punto un break)
}

nivelX:
for (int i=0; i<20; i++) {
//...
while (j<70) {
//... }
if (i*j==500) continue nivelX;
//... }
//...
}
```

return

```
return ;
return expresión;
```

(métodos)

```
atributos retorno nombre(parámetros) {
// sentencias
}
```

Parámetros es una lista separada por comas de pares tipo/clase identificador

Ejemplo:

```
public static int suma(int a, int b) {
return a+b;
}
```

Hay otras 2 sentencias:
try y **try-with-resources**
ligadas a objetos...
...por lo que se verán en el siguiente tema

Y una más:
assert
no sólo ligada a objetos sino al modelo de gestión de errores...
...por lo que se verá aún más adelante

```

public class Prueba {
public static void main(String[] args) {
    nivelX:
    for (int i=0; i<10; i++) {
        System.out.print("\nfor "+i+": ");
        int j=0;
        while (j<10) {
            if (i*j==32) break nivelX;
            System.out.print(" (" +i+"." +j+" ) ");
            j++; }
        System.out.println("for end"); }
    }
}

```

break con etiqueta

```
C:\>java Prueba
```

```

for 0: (0.0) (0.1) (0.2) (0.3) (0.4) (0.5) (0.6) (0.7) (0.8) (0.9) for end
for 1: (1.0) (1.1) (1.2) (1.3) (1.4) (1.5) (1.6) (1.7) (1.8) (1.9) for end
for 2: (2.0) (2.1) (2.2) (2.3) (2.4) (2.5) (2.6) (2.7) (2.8) (2.9) for end
for 3: (3.0) (3.1) (3.2) (3.3) (3.4) (3.5) (3.6) (3.7) (3.8) (3.9) for end
for 4: (4.0) (4.1) (4.2) (4.3) (4.4) (4.5) (4.6) (4.7)C:\>

```

```

public class Prueba {
public static void main(String[] args) {
    nivelX:
    for (int i=0; i<10; i++) {
        System.out.print("for "+i+": ");
        int j=0;
        while (j<10) {
            if (i*j==32) continue nivelX;
            System.out.print(" (" +i+"." +j+" ) ");
            j++; }
        System.out.println("for end"); }
    }
}

```

continue con etiqueta

```
C:\>java Prueba
```

```

for 0: (0.0) (0.1) (0.2) (0.3) (0.4) (0.5) (0.6) (0.7) (0.8) (0.9) for end
for 1: (1.0) (1.1) (1.2) (1.3) (1.4) (1.5) (1.6) (1.7) (1.8) (1.9) for end
for 2: (2.0) (2.1) (2.2) (2.3) (2.4) (2.5) (2.6) (2.7) (2.8) (2.9) for end
for 3: (3.0) (3.1) (3.2) (3.3) (3.4) (3.5) (3.6) (3.7) (3.8) (3.9) for end
for 4: (4.0) (4.1) (4.2) (4.3) (4.4) (4.5) (4.6) (4.7) for 5: (5.0) (5.1) (5.2) (5.3) (5.4) (5.5) (5.6) (5.7) (5.8) (5.9) for end
for 6: (6.0) (6.1) (6.2) (6.3) (6.4) (6.5) (6.6) (6.7) (6.8) (6.9) for end
for 7: (7.0) (7.1) (7.2) (7.3) (7.4) (7.5) (7.6) (7.7) (7.8) (7.9) for end
for 8: (8.0) (8.1) (8.2) (8.3) for 9: (9.0) (9.1) (9.2) (9.3) (9.4) (9.5) (9.6) (9.7) (9.8) (9.9) for end
C:\>

```

El **While-else** de Python en Java

El while-else de Python no tiene nada de especial a no ser que se produzca un break dentro del ciclo, en cuyo caso no se ejecuta la sentencia afectada por el else. Veámos cómo hacer esto con Java

Versión clásica:

```
boolean abortado=false;
while( <condición> ) {
    // sentencias...
    if (<se_da_condición_para_abortar>) {
        abortado=true;
        break;
    }
    // sentencias...
}
if (not abortado) // acción tras recorrer todos los elementos;
```

Una versión algo más interesante:

```
whileAndThen:{
while( hay_más_elementos_a_comprobar ){
    // sentencias...
    if (<se_da_condición_para_abortar>) break whileAndThen;
    // sentencias ...
}
// acción correspondiente al else de Python;
}
```

* He llamado **whileAndThen** a la etiqueta, y no **whileElse**, porque la palabra “else” de Python no es muy afortunada (tiene su lógica “interna”, pero no es nada clara)