

Tipos de variables

byte, int, long Variables enteras negativas y positivas.

Los tipos se diferencian en la cantidad de datos que puede guardar.

float, double Variables decimales o flotantes, negativas y positivas.

char Variables para guardar caracteres.

boolean Variables de valor: TRUE o FALSE.

String Variables para guardar cadenas de texto.

PImage Variables para guardar imagenes.

PFont Variables para guardar fuentes de letras.

Para declarar una variable se sigue la siguiente sintaxis:

Tipo Identificador

Por ejemplo: *int* numero;

Palabras reservadas

catch new redraw()

Class noloop() return

draw() null setlocation()

exit() pop() static

extends pepstyle() super

false private this

final public threvel()

import push() true

loops pushstyle() try

Operadores

% Módulo

* Multiplicación

+ Suma

- Resta

/ División

*= Asignación de multiplicación

+= Asignación de suma

-= Asignación de resta

/= Asignación de división

++ Incremento

-- Decremento

Operadores lógicos

&& AND

|| OR

! NOT

Objetos

Los objetos de instancian: **Objeto obj = new Objeto;**

Acceder a sus atributos **obj.atributo;**

Acceder a sus métodos **obj.metodo();**

Estructuras condicionales

```
if(condicion1){
//Si se cumple la condicion 1
}else if(condicion2){
//Si se cumple la condicion 2
}else{
//De lo contrario
}
```

Ciclos For

```
//Ciclo For simple
for(int i=0; i<c ondic ion; i++)
{
/*Esto se repite i veces si
se cumple la condic ion*/
}
```

Estructura while

```
while(condicion1){
//Si la condicion 1 es
verdadera.
}
```