

### 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.
}
```