Cheatography

OCA Java 7 Cheat Sheet

by ivangcm01 via cheatography.com/30913/cs/9378/

Conceptos Basicos

Clase	Archivo escrito en lenguaje Java que modela atributos y metodos de un Objeto.
Objeto	Representación de una clase en tiempo de ejecución.
Estado	Valor de cada uno de los atributos en un momento dado.
Compor-tamiento	Funcionalidad que provee una clase, se conforma por los metodos de la misma
Interfaces	Contratos de comportamiento en POO

Modificadores de no acceso

Nombre	Metodo	Clase
Strictp	Modifica la precision de la aritmetica flotante.	Modifica la precision de la aritmetica flotante de todos losmét-odos.
Final	Garantiza que no sea sobree-scrito.	Garantiza que la clase no sea extensible.
Abstract	Permite omitir la implement-ación del método.	Permite a la clase tener 1-N métodos abstractos
Native	Implementacion dependiente de plataforma	
Syncro-nized	Garantiza que solo un hilo accedera al metodo en todo momento	

Inclusión estatica.

Función	Provee de un atajo para no escribir los nombres completam-entes cualificados para accesar a MIEMBROS estaticos
Syntaxis	static import ..*.MiembroEstatico
Ej.	import static java.lang.Syste-m.out;

Asignación de literales enteras

Binarias	Comienzan con 0b ó 0B
Octales	Comienzan con 0
Hexadecimal	Comienzan con 0x ó 0x

Toda literal no fraccionaria es entera por defecto.

Todo calculo entre literales ES ENTERO por defecto si al menos un operando es de tipo entero.

Se aplica cast implicito a tipos de dato con menor tamaño de palabra

Asignación de literales Flotantes

DEBEN terminar con f ya que toda literal fraccionaria es doble por defecto Ej.10.05f

Identificadores legales

Identificador de variable legal

Un identificador legal tiene las siguientes caracteristicas:

Debe comenzar por una letra o un simbol-o($,_), a partir del segundo caracter se permitira el uso de números.

Compilador de java

Función	Transformar archivos escritos en lenguaje Java(*.java) en bytecode que la JVM puede entender y ejecutar (*.class)
Uso	javac [opciones] [archivos fuente]

Modificadores de acceso

Asignación de literales caracter

Unicode	'\uxxx'
Caracter	'caracter'
Numerico	Numero representable en 2 bytes

Declaracion de Clases

Debe cumplir con las siguientes reglas:
a) De tener una clase pública el nombre del archivo DEBE coincidir con la misma.
b) Si la clase pertenece a un paquete este debe estar especificado en la primera linea.

JVM

Funcion	Ejecutar programas una vez compilados.
Uso	java [opciones] [Nombre C.prin-cipal] [argumentos]

Reglas de escritura de Interfaces

a) La syntaxis sera la siguiente: <modificador><abstract> interface nombre <extends int1,int2....>
b) Solo puede contener miembros constantes <public><static><final> nombre
c) Todos sus métodos son implicitamente "-public" "abstract" y NO permiten modificadores de no acceso.

<> Engloban parametros opcionales.

Metodos de argumentos variables

Ejemplo de Syntaxis	void test(int ... t){}

Solo se permite uno por metodo y DEBE ser el último argumento.

Declaracion de arreglos

Ej. arreglo con nombre	int a[]=new int[5]; / int a[]={1,2,3}
Ej. arreglo con nombre y bloque inicializador	int a[]=new int[] {1,2}
Ej. arreglo anonimo	new int[]{1,2}

Reglas de oro de la sobrecarga de metodos

Una sobrecarga DEBE modificar los argumentos del método

Una sobrecarga PUEDE modificar tipo de retorno o modificador de acceso

Nombre	Funcion	Clase	Metodo
public	Provee acceso a todas las clases.	Si	Si
protected	Provee acceso dentro del mismo paquete y a subclases en caso de existir	No	Si
default	Provee acceso solo dentro del mismo paquete	Si	Si
private	Garantiza el acceso solo dentro de la misma clase	No	Si
Se encuentran ordenados de mas permisivo a menos permisivo			

By **ivangcm01**

cheatography.com/ivangcm01/

Published 6th October, 2016.
Last updated 6th October, 2016.
Page 1 of 2.

Sponsored by **CrosswordCheats.com**
Learn to solve cryptic crosswords!
http://crosswordcheats.com