

## ESTRUCTURAS SIMPLES

Las estructuras simples en programación se refieren a los tipos de datos básicos y a las construcciones fundamentales que se utilizan para organizar y manipular datos. Estas estructuras proporcionan la base para la creación de programas más complejos. Se realizan por medio de la asignación de valores a variables o bien el resultado de un cálculo (una fórmula).

## ASIGNACION DE VALORES

En JAVA tenemos la asignación de valores iniciales previamente definido el tipo de objeto (variable) o realizar el calculo de un valor y asignarlo a un objeto, por lo tanto tenemos:

- asignación Directa
- asignación por Calculo

Asignaciones:

```
1 public class EstructuraSimple {  
2  
3     Run | Debug  
4     public static void main(String[] args) {  
5         // Definimos tipos de datos (variables)  
6         int edadPersona;  
7         double pesoPersona;  
8         String nombrePersona;  
9  
10        // Asignacion de valores  
11        edadPersona = 61;  
12        pesoPersona = 72.5;  
13        nombrePersona = "Delio Coss Camilo";  
14    }  
15 }  
16  
17 }
```

## Expresiones (cálculos numéricos)

```
1 public class EstructuraSimple {  
2  
3     Run | Debug  
4     public static void main(String[] args) {  
5         // Definimos tipos de datos (variables)  
6  
7         double baseTraingulo;  
8         double alturaTriangulo;  
9         double areaTraingulo;  
10  
11        // Asignacion de valores  
12  
13        baseTraingulo = 10;  
14        alturaTriangulo = 20;  
15        areaTraingulo = (baseTraingulo * alturaTriangulo) / 2;  
16  
17    }  
18  
19 }
```

*NOTA: En java para expresiones simples siempre primero debemos de declarar el tipo de objeto que recibirá el valor, sino se detendrá el programa.*