

# 1. PR01. Introducción a la programación.

La práctica por realizar para la UD1 consiste en resolver las siguientes tareas:

1.1	Ejercicio 1: Instalar y configurar Java .....	1
1.2	Ejercicio 2: Programando en java .....	2
1.3	Ejercicio 3: NetBeans .....	2

## Detalles de la tarea de esta unidad.

Esta unidad ha realizado un recorrido por numerosos conceptos teóricos sobre programación, paradigmas, ciclos de vida, etc. para posteriormente centrar nuestra atención en el lenguaje de programación Java, sus características y ventajas. Seguidamente, se ha descrito cómo poder crear programas en Java, compilarlos y ejecutarlos de manera básica. Para finalmente, llevar a cabo estas tareas a través de un entorno integrado de desarrollo fiable y profesional.

Pues bien, en esta tarea tendrás como objetivo realizar las operaciones necesarias para preparar tu ordenador de tal manera que pueda desarrollar programas en el lenguaje Java, compilarlos y ejecutarlos de manera básica, y también a través de un entorno de desarrollo integrado como NetBeans.

Será necesario incluir en el documento pdf resultante que se enviará como resultado de la práctica, copias de pantalla de todas las acciones indicadas que justifiquen su realización.

### 1.1 Ejercicio 1: Instalar y configurar Java

1. Descarga desde la web recomendada en los contenidos, Java SE e instálalo en tu equipo.
2. Siguiendo las indicaciones dadas para configurar las variables PATH y CLASSPATH, lleva a cabo la configuración de las mismas.
3. Comprueba a través de consola de comandos, que has realizado correctamente la instalación y configuración del JDK y JRE.
4. Crea una carpeta en tu equipo para alojar los ejercicios y programas que se irán generando en cada una de las actividades que se planteen en las unidades de trabajo. Te

recomendamos que el nombre de esta carpeta sea sencillo, sin espacios en blanco (puedes sustituirlos por guiones bajos), ni caracteres especiales. Por ejemplo: Ejercicios\_Java.

## 1.2 Ejercicio 2: Programando en java

1. En dicha carpeta, crea utilizando algún editor de texto un archivo con extensión “.java” al que debes llamar PROG01\_programa1.java. En su interior, basándote en el ejercicio resuelto de la unidad, inserta las líneas necesarias de código Java para obtener por pantalla el siguiente resultado:

```
Módulo Profesional - PROGRAMACIÓN  
UNIDAD DIDÁCTICA 1  
Introducción a la programación  
nombre y apellidos del alumno/a  
Ciclo FP  
Fecha de realización de la práctica  
programa1
```

2. Una vez creado el código fuente, guarda el archivo y, mediante línea de comandos, realiza la compilación del mismo.
3. Comprueba lo que ha ocurrido en la carpeta donde está el archivo “.java” que acabas de compilar.
4. Realiza la ejecución del programa creado.
5. Visualiza en pantalla los resultados.
6. Si no se ajustan al ejemplo, realiza las modificaciones necesarias sobre el archivo fuente, vuelve a compilarlo y lanza su ejecución otra vez.

## 1.3 Ejercicio 3: NetBeans

1. Siguiendo las indicaciones de los contenidos de la unidad, descarga desde los enlaces ofrecidos el IDE NetBeans e instálalo en tu ordenador.
2. Inicia NetBeans, visualiza las partes del entorno y abre el archivo “.java” que habías creado anteriormente.
3. Añade alguna línea más al código fuente o un comentario aclaratorio, compila y ejecuta dicho programa.
4. Observa los resultados en el área reservada para tal efecto en el entorno.

## 2. Consejos y recomendaciones

La descarga de los archivos de instalación es recomendable que se realice a través de los enlaces propuestos dentro de los contenidos de la unidad de trabajo.

Para la creación de archivos “.java” es conveniente crear una carpeta donde ir alojándolos.

Puedes tomar como referencia el ejercicio resuelto de los contenidos de la unidad de trabajo.

## 3. Formato de entrega



Para la entrega de esta tarea debes generar un único fichero PDF que contenga todas las respuestas y que debes nombrar de la siguiente forma:

- Ciclo-módulo: DAM-PROG-
- número de unidad (UD1)
- identificación de la práctica (PR.01)
- apellidos, seguidos de tu nombre, separados por guión bajo.

“DAM-PROG-UD1-PR.01-apellido1\_apellido2\_nombre.xxx”

Ejemplo: DAM-PROG-UD1-PR.01-Fernandez\_Lopez\_Maria.pdf



**Nota:** Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna Begoña Sánchez Mañas sería:

DAM-PROG-UD1-PR.01-Sanchez\_Manas\_Begona

## 4. Recursos necesarios para realizar la tarea

- Ordenador personal
- Sistema operativo Windows o Linux
- Conexión a Internet

- JDK y JRE de Java
- Entorno NetBeans

## 5. Consejos y recomendaciones

---

Antes de afrontar la tarea debes haber leído y comprendido el contenido de la unidad.

Es necesario que sepas escribir las directivas de declaraciones de zonas primarias y secundarias de resolución directa e inversa. Debes también saber la sintaxis para escribir los registros de recursos en los archivos de zona.

## 6. Evaluación

---

La tarea se puntúa como No satisfactorio, Satisfactorio o Supera lo esperado, en función de los conocimientos básicos generales demostrados en la realización de las tareas y de la realización de las cuestiones planteadas.

## 7. Materiales

---

### 7.1.1 Recursos didácticos

- Apuntes en el aula virtual.
- Ordenador personal y conexión a internet