

¿QUÉ ES LA PROGRAMACIÓN Y POR QUÉ JAVA?



Sesión 1



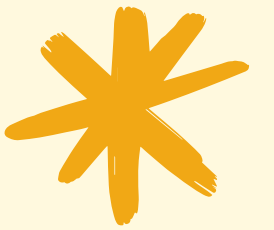
¿Qué es programar?

Programar es darle instrucciones a una computadora para que realice tareas o resuelva problemas.

Cada vez que usamos una app, un juego o una página web, detrás hay líneas de código escritas por personas que pensaron en cómo debía funcionar.

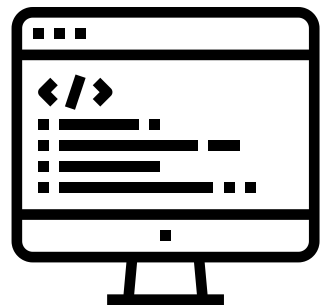


Código, programador y sintaxis



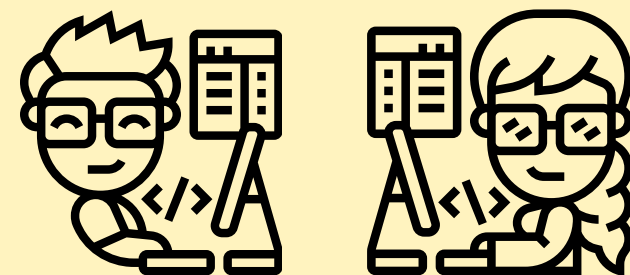
CÓDIGO

Secuencia de pasos claros que entiende la computadora



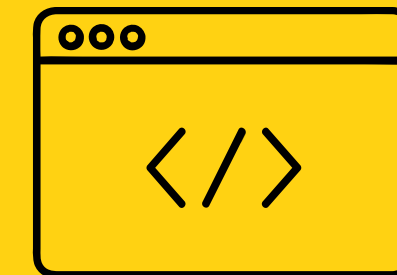
PROGRAMADOR

Analiza el problema y escribe la solución



SINTAXIS

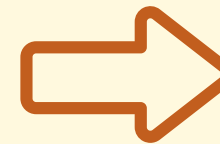
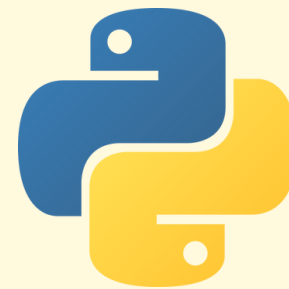
Reglas para que el código sea válido



¿Qué es un lenguaje de programación?

Un lenguaje de programación es la forma en que las personas se comunican con las computadoras.

Cada lenguaje tiene sus propias reglas y palabras clave para dar instrucciones. Aunque todos sirven para decirle a la computadora qué hacer, la forma de escribir las órdenes (la sintaxis) puede variar.



```
# This program prints Hello, world!  
print('Hello, world!')
```



```
// Your First Program  
  
class HelloWorld {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hello, World!");  
    }  
}
```



Java

Java es un lenguaje de programación creado en 1995 por Sun Microsystems. Es uno de los lenguajes más populares del mundo porque es seguro, estable y fácil de adaptar a distintos sistemas.

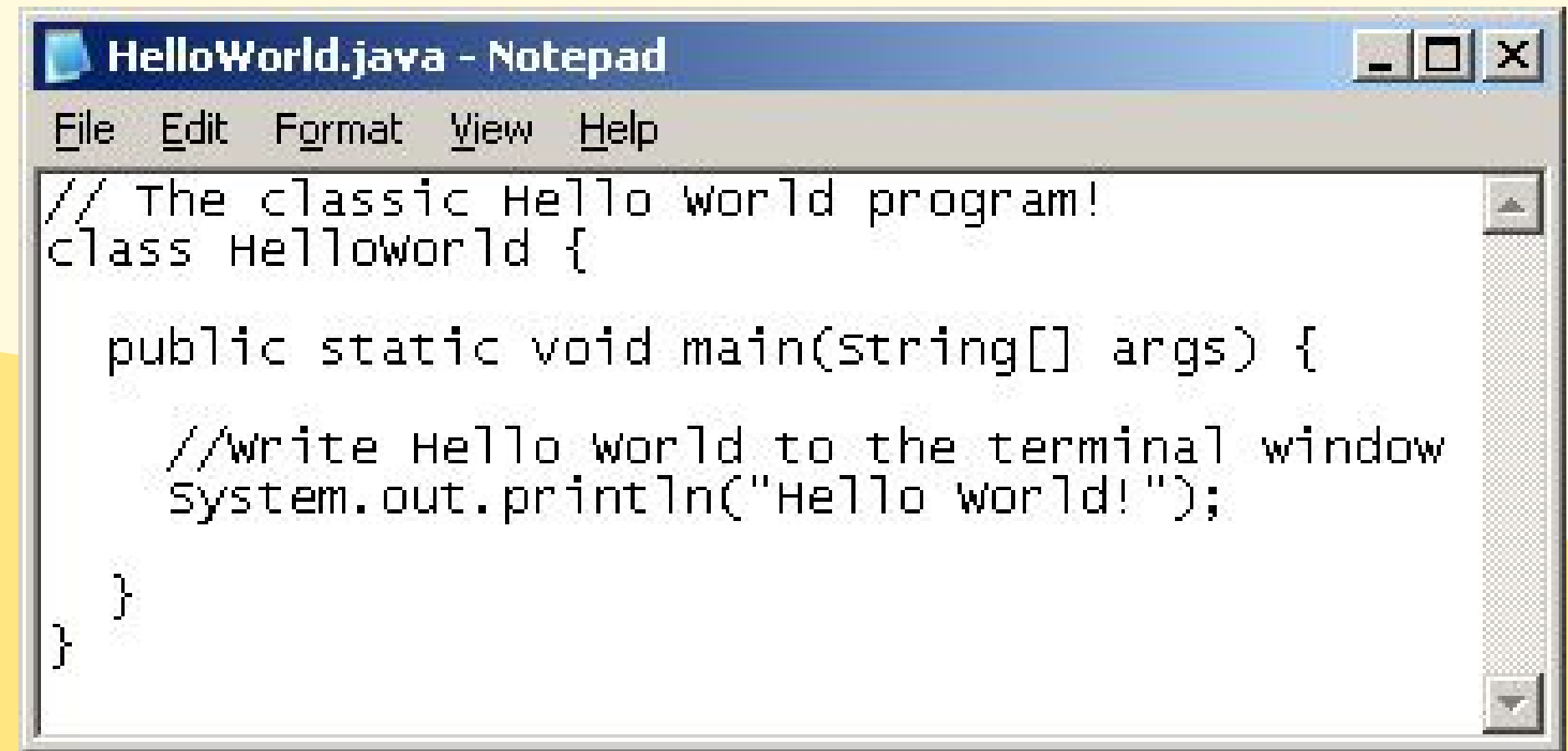
Con Java se pueden crear aplicaciones web, móviles, videojuegos y programas empresariales.





¿Por qué Java?

Java es uno de los lenguajes más usados en el mundo gracias a su seguridad, rapidez y estabilidad. Se utiliza para crear apps móviles, páginas web dinámicas, programas empresariales y hasta sistemas de bancos o universidades.



```
// The classic Hello world program!
class HelloWorld {

    public static void main(String[] args) {

        //write Hello world to the terminal window
        System.out.println("Hello world!");

    }

}
```






Mini reto

PASO 1: Crea una clase y el método principal



```
public class MyClass {}
```



```
public static void main(String args[]) {}
```

PASO 2: Escribe un título para tu presentación



```
System.out.println("=== Mi Presentación ===");
```

PASO 3: Agrega 3 datos sobre ti usando `System.out.println();`

