

Salida de datos por pantalla

1 ¡Hola mundo! - Mi primer programa

El primer programa que aprende a hacer cualquier aspirante a programador es un **Hola mundo** . Es seguramente el programa más sencillo que se puede escribir. Se trata de un programa muestra el mensaje “Hola mundo” por pantalla. Teclea el siguiente código:

```
/**
 * Muestra por pantalla la frase "¡Hola mundo!"
 *
 * @author Nombre del Autor
 */
public class HolaMundo { // Clase principal
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("¡Hola mundo!");
    }
}
```

Verás que, en principio, el texto del código no aparece en colores. El coloreado de sintaxis es muy útil como comprobarás más adelante, sobre todo para detectar errores. Graba el programa como HolaMundo.java.

Fíjate que el nombre que le damos al fichero es exactamente igual que la clase principal seguido de la extensión .java

La instrucción que hemos utilizado para mostrar una frase por pantalla es `System.out.println()`, colocando la frase entre paréntesis. También se puede volcar texto por pantalla mediante `System.out.print()`. La única diferencia radica en que esta última no añade un salto de línea al final, pruébalo en `HolaMundo.java` y compruébalo por ti mismo. Si lo que quieres mostrar es una palabra o una frase, como en este ejemplo, es importante que el texto esté entrecomillado.

- El programa propiamente dicho está dentro de lo que llamamos “clase principal” .
- El fichero debe tener el mismo nombre que la clase principal seguido por la extensión .java
- Los comentarios de varias líneas se colocan entre `/*` y `*/`
- Los comentarios de línea se indican mediante `//`
- Para mostrar información por pantalla se utilizan `System.out.println()` y `System.out.print()`.