Introducción

Unidad 1

Descripción



1. Qué es un programa

- Tipos de lenguajes
- Traductor
- Compilador
- Ciclo de vida

2. Qué es JAVA

- JDK
- IDE
- Fichero Fuente
- Hola mundo!
- 3. Instalación de Netbeans
- 4. Entorno de Netbeans
- 5. Ejercicios

¿QUÉ ES UN PROGRAMA?

¿Qué es un programa?

 Serie de instrucciones dadas al ordenador en un lenguaje entendido por él, para decirle exactamente lo que queremos que haga

 Si el ordenador no entiende alguna instrucción, lo comunicará generalmente mediante mensajes visualizados por pantalla

¿Qué es un programa? Tipos de lenguajes

Lenguajes de programación:

- Se trata de un lenguaje "artificial" diseñado para especificar las órdenes que ha de seguir un ordenador
- Lenguaje Máquina

Es el lenguaje que entiende directamente el computador, tiene las siguientes características:

Las instrucciones se expresan en ALFABETO BINARIO

Los datos se referencian mediante la dirección de memoria donde se encuentran.

No aparecen nombres

No pueden incluirse comentarios

El Lenguaje máquina **depende del procesador del ordenador**, esto hace que un programa en lenguaje máquina para un determinado procesador no pueda ejecutarse en uno distinto (Baja portabilidad)

¿Qué es un programa? Tipos de lenguajes

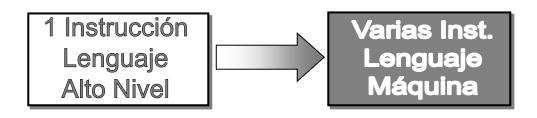
Ensamblador

Constituye el primer intento de sustituir el lenguaje máquina por un lenguaje más cercano al nuestro



Alto nivel

Son Independientes de la arquitectura del computador



¿Qué es un programa? Traductores

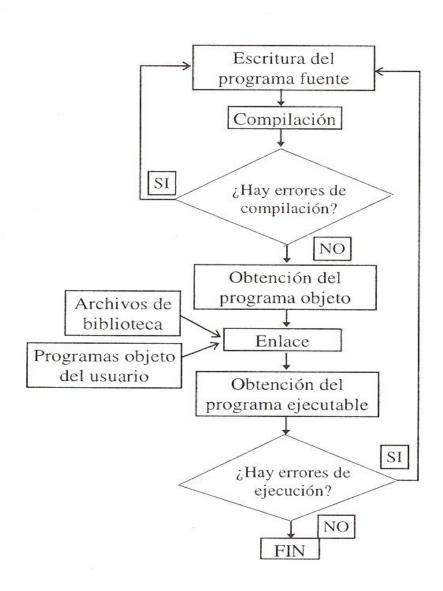
COMPILADORES:

- Traducen completamente un programa fuente (el escrito en lenguaje de alto nivel), generando un programa objeto (semánticamente equivalente) escrito en lenguaje máquina
- El compilador informa al usuario de los errores existentes en el programa fuente, pasándose a la creación del programa objeto sólo en caso de que no haya errores
- El programa objeto se almacenará en un fichero que se podrá ejecutar cuando se quiera, sin necesidad de volverse a hacer la traducción

■ <u>INTÉRPRETES</u>:

- Permiten que un programa fuente vaya traduciéndose y ejecutándose directamente sentencia a sentencia por la computadora
- El intérprete capta una sentencia fuente, la analiza y la interpreta, dando lugar a su ejecución inmediata. Por consiguiente no se crea ningún fichero objeto

¿Qué es un programa? Compilación



¿Qué es un programa? Ciclo de vida

- Ciclo de vida de una aplicación informática es el proceso que se sigue desde el planteamiento de un problema hasta que se tiene una solución instalada en el ordenador y en funcionamiento por el usuario, mientras esta sea de utilidad
- Se compone de varias fases que agrupamos en dos bloques

Fases de Diseño

Análisis Programación Codificación

Especificaciones E / S Algoritmo Programa

Fases de Instalación

Edición
Compilación
Montaje
Prueba de ejecución
Explotación y Mantenimiento

Programa Fuente
Programa objeto
Programa ejecutable
Aplicación

¿QUÉ ES JAVA?

¿Que es JAVA?

- Java es un lenguaje de desarrollo de propósito general, y como tal es válido para realizar todo tipo de aplicaciones profesionales.
- Los programas "ejecutables", creados por el compilador de Java, son independientes de la arquitectura
 - Se ejecutan indistintamente en una gran variedad de equipos con diferentes microprocesadores y sistemas operativos.

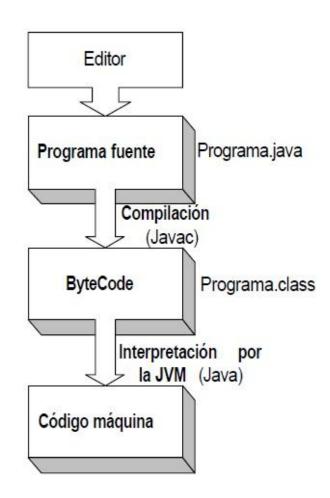
¿Que es JAVA? Características del lenguaje

- Es intrínsecamente orientado a objetos
- Funciona perfectamente en red
- Aprovecha características de la mayoría de los lenguajes modernos evitando sus inconvenientes. En particular los del C++
- Tiene una gran funcionalidad gracias a sus librerías (clases)
- NO tiene punteros manejables por el programador, aunque los maneja interna y transparentemente
- El manejo de la memoria no es un problema, la gestiona el propio lenguaje y no el programador
- Genera aplicaciones con pocos errores posibles
- Incorpora Multi-Threading (para permitir la ejecución de tareas concurrentes dentro de un mismo programa)
- El lenguaje Java puede considerarse como una evolución del C++

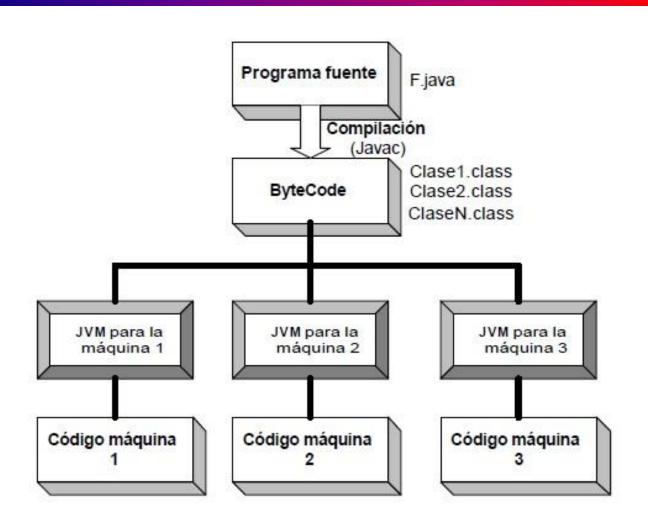
¿Qué es JAVA? ¿Java es Compilado o Interpretado?

¿Java es Compilado o Interpretado?

- Aunque estrictamente hablando es interpretado, necesita de un proceso previo de compilación
- Una vez "compilado" el programa, se crea un fichero que almacena lo que se denomina bytecodes (pseudocódigo prácticamente al nivel de código máquina)
- Para ejecutarlo, es necesario un "intérprete", la JVM (Java Virtual Machine) ó Máquina Virtual Java.
- De esta forma, es posible compilar el programa en una estación UNIX y ejecutarlo en otra con Windows utilizando la máquina virtual Java para Windows
- Esta JVM se encarga de leer los bytecodes y traducirlos a instrucciones ejecutables directamente en un determinado microprocesador, de una forma bastante eficiente



¿Qué es JAVA? La Máquina Virtual Java (JVM)



¿Qué es JAVA? La Máquina Virtual Java (JVM)

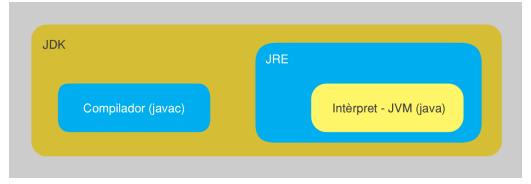
- Un mismo programa fuente compilado en distintas plataformas o sistemas operativos, genera el mismo fichero en byte-code
- La JVM realiza la traducción de ese byte-code a código nativo de la máquina sobre la que se ejecuta
- Existe una versión distinta de esta JVM para cada plataforma. Esta JVM se carga en memoria y va traduciendo "al vuelo", los byte-codes a código máquina
- La JVM no ocupa mucho espacio en memoria

¿Qué es JAVA? Java Runtime Environment (JRE)

- Java Runtime Environment o JRE es un conjunto de utilidades que permite la ejecución de programas Java
- Está formado básicamente por:
 - Una Máquina Virtual Java o JVM
 Es el programa que ejecuta el código Java previamente compilado (bytecode)
 - Un conjunto de bibliotecas Java para proporcionar los servicios que pueda necesitar la aplicación
 (El API de JAVA formada por librerías de clases estándar)
 - Otros componentes...

¿Qué es JAVA? El entorno de desarrollo JDK

- Un usuario sólo necesita el JRE para ejecutar las aplicaciones desarrolladas en lenguaje Java
- Para desarrollar nuevas aplicaciones en Java la herramienta básica es es el JDK (Java Developer's Kit) o Kit de Desarrollo Java
- Incluye entre otros:
 - Un compilador
 - Un JRE (máquina virtual JVM y librerías)



El Kit de desarrollo puede obtenerse en la dirección siguiente:

http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html

¿Qué es JAVA? El entorno de desarrollo JDK

- En el entorno para Windows está formado por un fichero ejecutable que realiza la instalación, creando toda la estructura de directorios
- El kit contiene básicamente:
 - El compilador: javac.exe
 - El depurador: jdb.exe
 - El intérprete: java.exe y javaw.exe
 - El visualizador de applets: appletviewer.exe
 - El generador de documentación: javadoc.exe
 - Un desensamblador de clases: javap.exe
 - El generador de archivos fuentes y de cabecera (.c y .h) para clases nativas en C: javah.exe

¿Qué es JAVA? El IDE

- Un IDE (integrated development environment o entorno integrado de desarrollo) es una herramienta que integra todo lo necesario para generar programas de ordenador de manera que el trabajo sea mas cómodo
- Algunos ejemlos de IDE
 - Netbeans Eclipse y Jcreator para los lenguajes Java
 - Visual Studio, para los lenguajes C#, C++ i Visual Basic

¿Qué es JAVA? Fichero fuente

- La extensión de los ficheros de código fuente en Java es .java
- En el caso concreto de Java hay una convención a la hora de dar nombre al fichero de código fuente

UpperCamelCase (notación de camello en mayúsculas):

- usar solo letras consecutivas sin acentos (ni espacios, subrayados o números) y con la inicial de cada palabra siempre en mayúsculas
- No es imprescindible pero si recomendable
- Algunos ejemplos:

Prova.java

HolaMundo.java

ElMeuProrama.java

```
public class HolaMundo {
   public static void main (String[] args) {
     System.out.println("¡Hola, mundo!");
   }
}
```

- Primera línea: class HolaMundo { }
 - Hemos creado una clase llamada HolaMundo: todo el código en un programa Java está formado por clases
 - La manera de declarar una clase es mediante el uso de la palabra reservada class seguido del nombre de la clase. El contenido de la clase irá encerrado entre llaves { ... }
 - El nombre que se le da a la clase, en nuestro caso HolaMundo, debe coincidir exactamente – incluidas minúsculas y mayúsculas – con el nombre del fichero que contiene el código. El nombre del fichero finalizará con la extensión .java, en nuestro caso, HolaMundo.java
- RECUERDA!: Java es sensible a mayúsculas. HolaMundo, holaMundo y Holamundo son cosas diferentes

Segunda línea: public static void main (String[] args) { }

- Esta es la definición de la cabecera del método main().
 El método main es el punto de inicio de la ejecución del programa
- Las palabras public y static son palabras reservadas que estudiaremos más adelante, cuando abordemos la programación orientada a objetos
- Los parámetros que puede recibir el método main() están entre paréntesis y se trata de un conjunto de cadenas de caracteres (String). El nombre del parámetro args se utiliza por convención, aunque se podría utilizar cualquier otro. Ya lo iremos viendo...

Tercera línea: System.out.println("¡Hola mundo!");

- El programa debe imprimir por pantalla el mensaje ¡Hola mundo!
- Para ello, hacemos uso del método println(), que pertenece al espacio de nombres System.out y que imprime por pantalla la cadena de caracteres que se le pasa como parámetro

■ Bloques: {...}

 Vemos que las llaves nos permiten definir clases, métodos, bloques de código,...

INSTALACIÓN DEL ENTORNO

Instalación

- En general, para instalar un entorno de programación Java debo descargar e instalar:
 - El JDK (compilador e interprete de JAVA)
 De todas las opciones, instalaremos Java SE
 http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html
 - El IDE (entorno de desarrollo)
 En nuestro caso instalaremos Netbeans
 http://netbeans.org/downloads/
- Netbeans por ser el IDE oficial de JAVA, Oracle ofrece una versión que incluye en un solo ejecutable la instalación de todos los paquetes necesarios para disponer del entorno Java completo. Se trata de la versión empaquetada (cobundled) del Netbeans
 - Así es como se ha instalado en el aula
 - Puede bajarse a partir de :
 http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html

Instalación

http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html

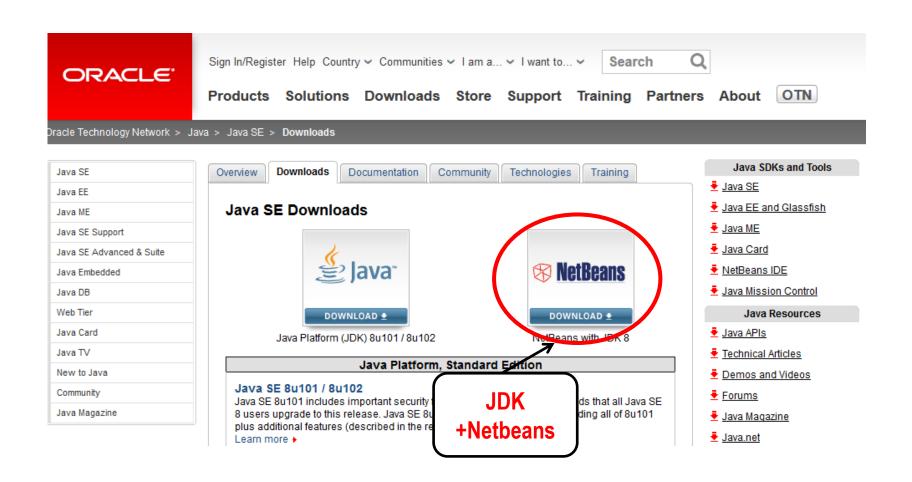


Instalación básica (Así está nuestra aula)

INSTALAR JDK+NETBEANS

JDK+NetBeans (cobundled). Descarga 1

http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html



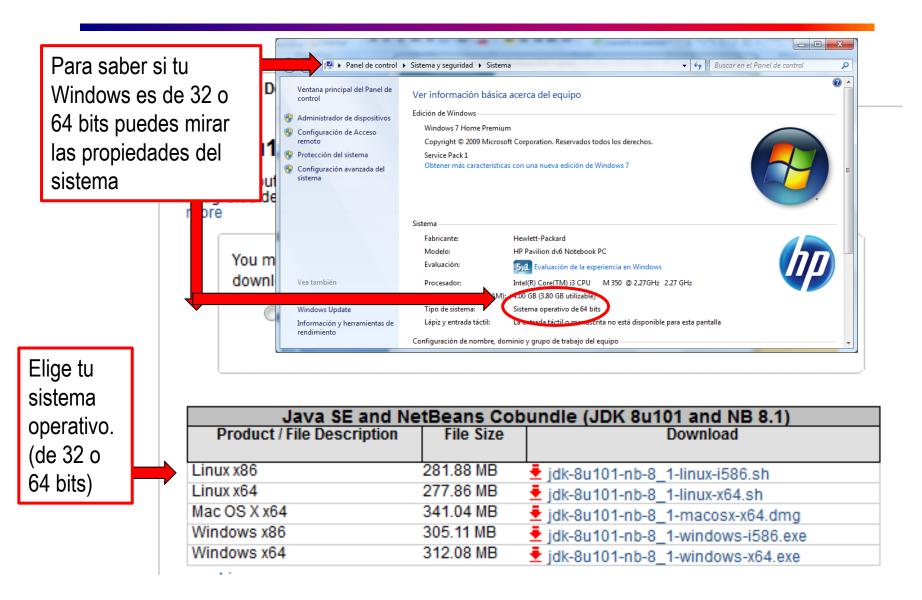
JDK+NetBeans (cobundled). Descarga2



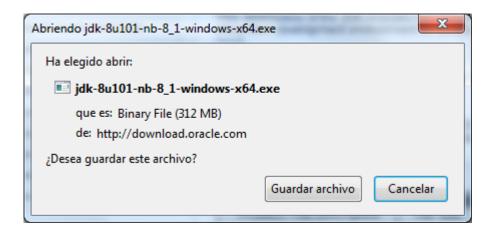
Elige tu sistema operativo. (de 32 o 64 bits)

Java SE and NetBeans Cobundle (JDK 8u101 and NB 8.1)		
Product / File Description	File Size	Download
Linux x86	281.88 MB	₹ jdk-8u101-nb-8_1-linux-i586.sh
Linux x64	277.86 MB	jdk-8u101-nb-8 1-linux-x64.sh
Mac OS X x64	341.04 MB	jdk-8u101-nb-8 1-macosx-x64.dmg
Windows x86	305.11 MB	₹ jdk-8u101-nb-8_1-windows-i586.exe
Windows x64	312.08 MB	₹ jdk-8u101-nb-8_1-windows-x64.exe

JDK+NetBeans (cobundled). Descarga2bis

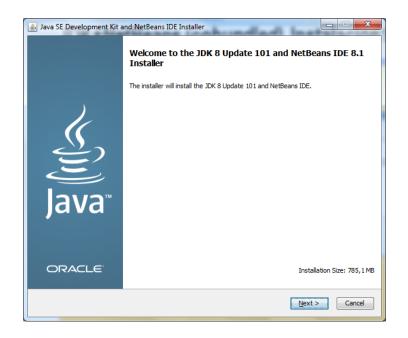


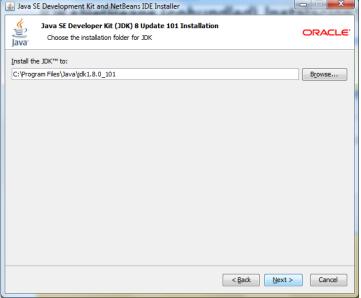
JDK+NetBeans (cobundled). Descarga3



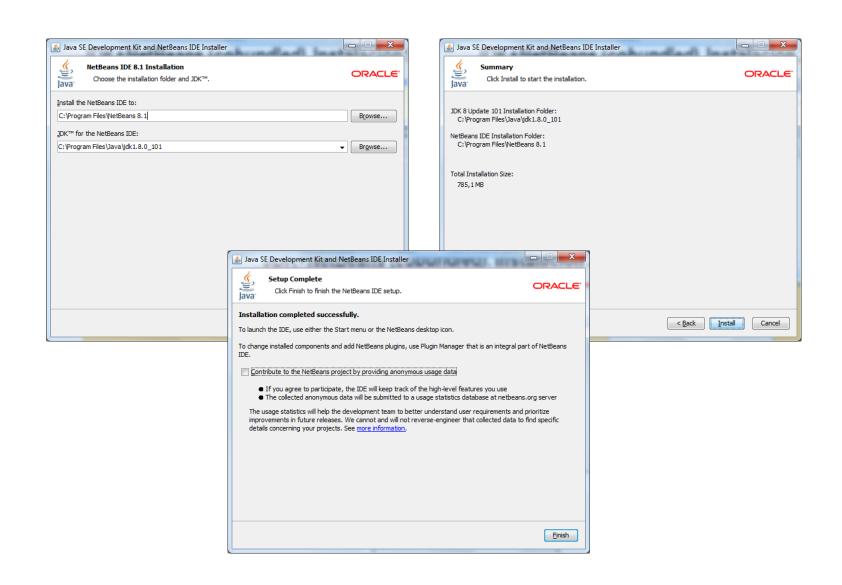
....Y después de guardar este archivo pasamos a ejecutarlo aceptando las opciones que nos ofrece por defecto...

JDK+NetBeans (cobundled). Instalación1





JDK+NetBeans (cobundled). Instalación 2

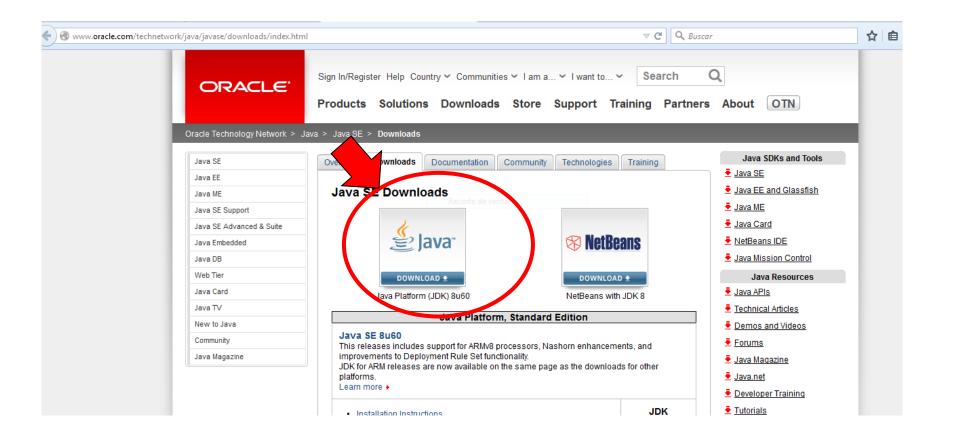


Otras opciones...

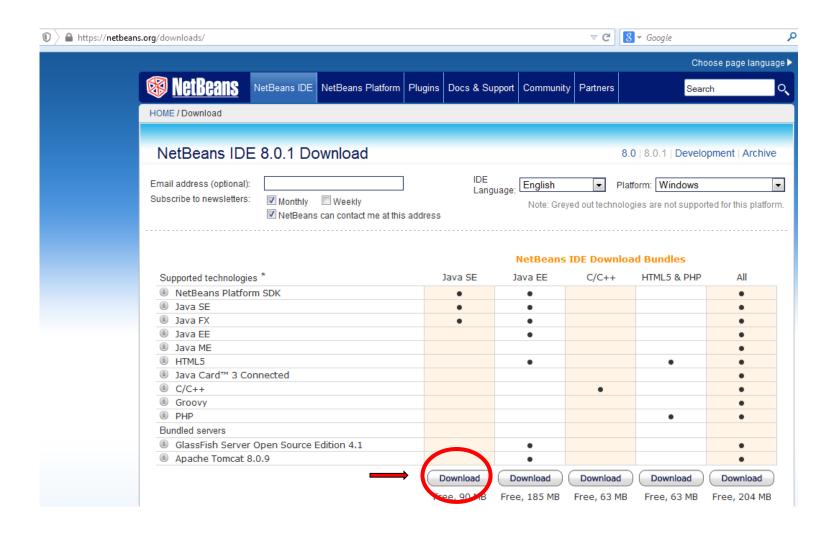
INSTALAR JDK Y DEPUÉS EL IDE

JDK, Instalación

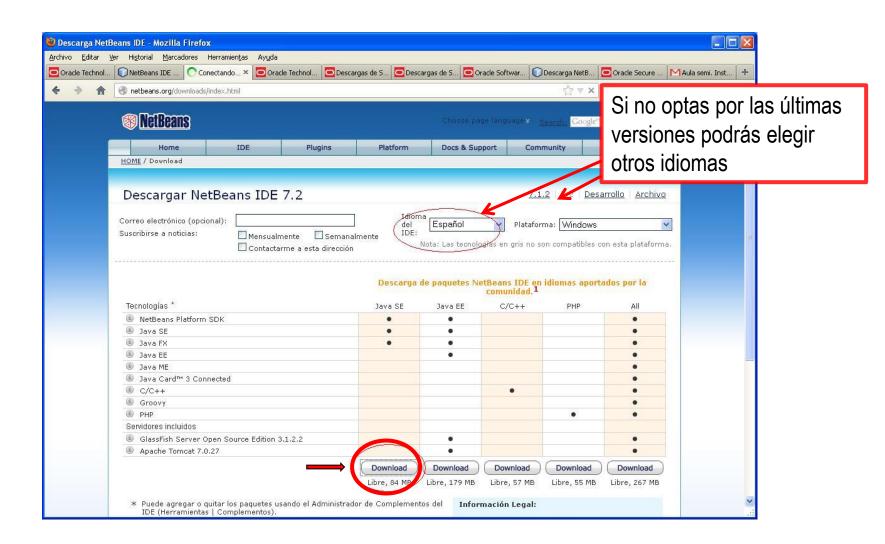
http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html



Netbeans, Instalación



Netbeans, Instalación

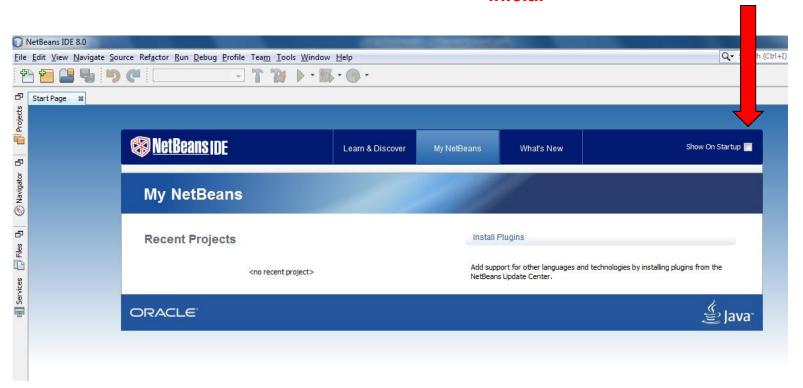


Entorno de programación

NETBEANS

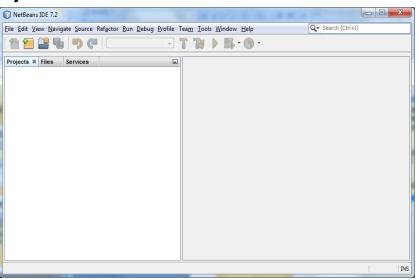
Netbeans. Pantalla inicial

Para que no salga la pantalla inicial

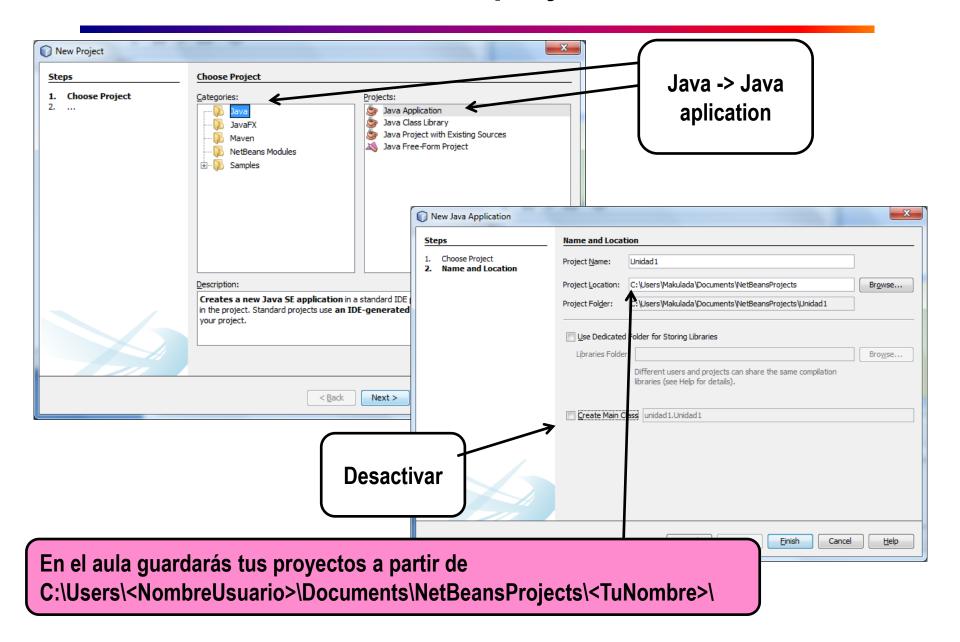


Netbeans. Crear un nuevo proyecto

- El primer paso para generar un programa es crear un nuevo proyecto
 - Un proyecto engloba uno o mas ficheros de código Java con relación entre si de manera que se pueden gestionar y almacenar de forma conjunta
- Para nuestros primeros ejercicios que solo ocupan un fichero no es necesario un proyecto individual
 - Agruparemos cada bloque temático en un proyecto
- Menú principal -> File -> New Project
 - Se iniciará el asistente de proyectos

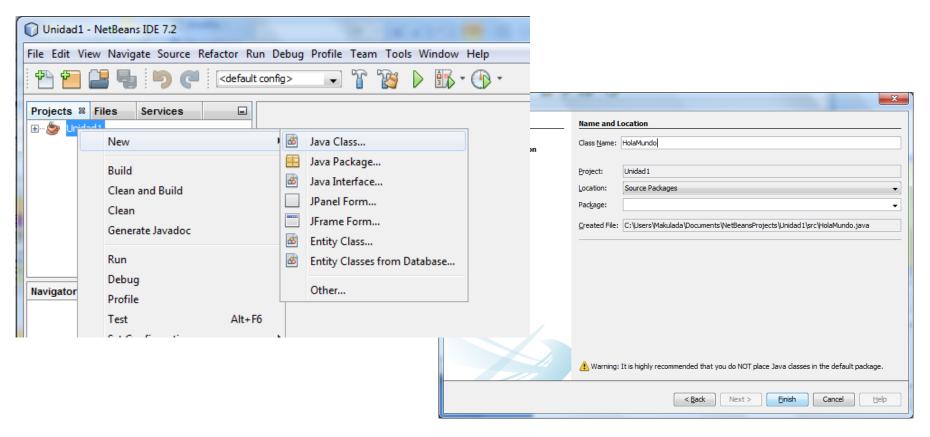


Netbeans. Crear un nuevo proyecto



Netbeans. Crear una nueva clase

- Pera crear una nueva clase dentro del package por defecto, hay que situarse sobre el proyecto y pulsar el botón derecho New-> Java Class
 - Se iniciará el asistente de creación de clases:



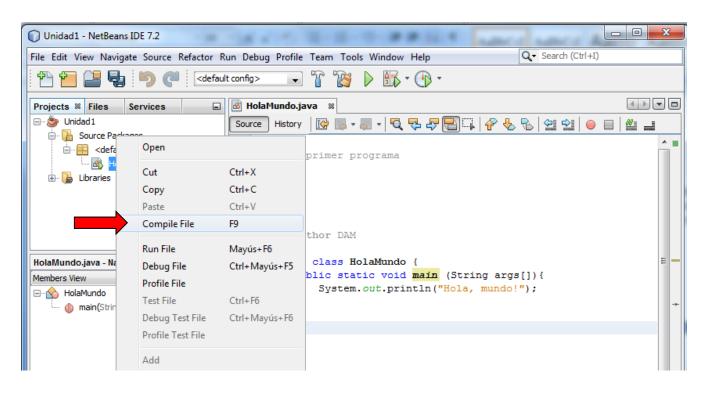
Netbeans. Escribir el código

- Introducir el código y corregir errores
 - El entorno nos da facilidades para detectar errores

```
4 > 🔻 🗖
MolaMundo.java 8
          * Mi primer programa
     * @author DAM
    public class HolaMundo {
       public static void main (String args[]) {
          System.out.println("Hola, mundo!");
13
15
```

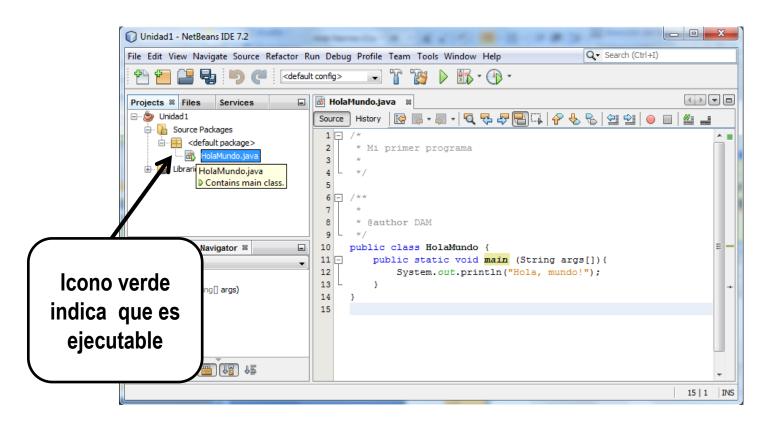
Netbeans. Compilar

 Para compilar la clase hay que situarse sobre ella y pulsar el botón derecho -> Compile File (o pulsar F9)



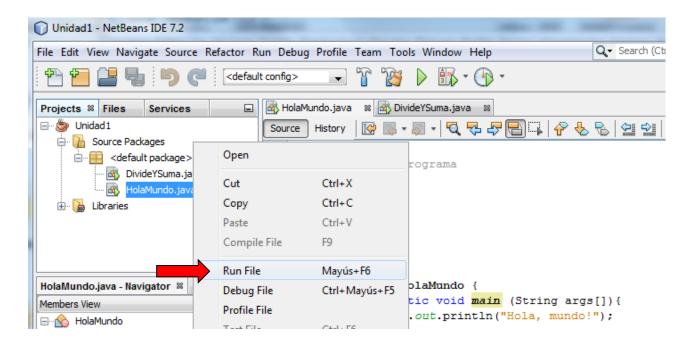
Netbeans. Ejecutar1

En Java solo podemos ejecutar clases que tengan un método main (con un formato similar al visto)



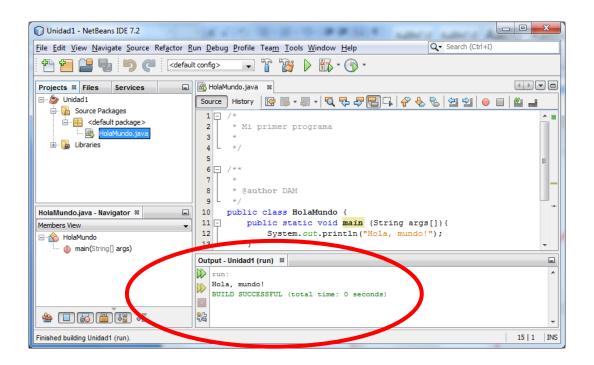
Netbeans. Ejecutar2

Para ejecutar la clase hay que situarse sobre ella y pulsar el botón derecho -> Run File (Mayus + F6)



Netbeans. Ejecutar3

- Siempre que ejecutamos una clase el Netbeans la compila automáticamente
- La ventana Output nos muestra la ejecución



EJERCICIOS

Ejercicio U01-01

```
* Dias de Vida
*/
public class DiasDeVida {
  public static void main(String[] args ){
    int edad=23;
    int dias=edad*360;
    System.out.println("No diré a nadie que tienes "+dias+" dias!");
```

Ejercicio U01-02

```
/*Un programa que calcula una división y una suma.*/
public class DivideYSuma {
 public static void main(String[] args) {
  double dividend = 20.0;
  double divisor = 6.0;
  double sumarAlFinal = 3.0;
  System.out.println((dividend/divisor) + sumarAlFinal);
```