## TP 1 - Introducción a Java

Alumno: Albertini Hugo Agustin

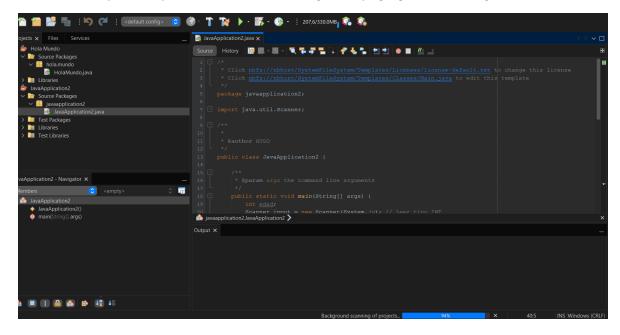
Carrera: Tecnicatura Universitaria en Programación

Materia: Programación II

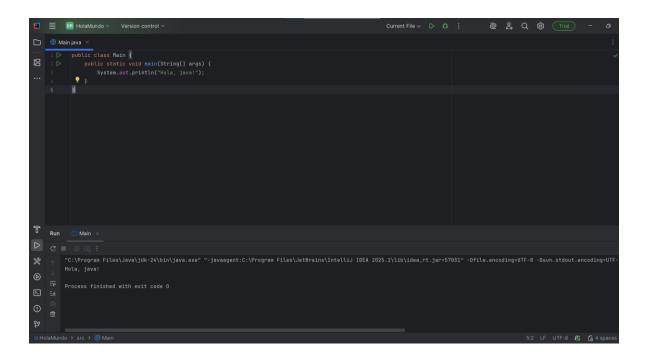
- 1. Verificar que tienes instalado Java JDK y NetBeans
- a. Confirma que tienes Java JDK instalado ejecutando el siguiente comando en la terminal: java versión

```
C:\Users\HUGO>java --version
java 24.0.2 2025-07-15
Java(TM) SE Runtime Environment (build 24.0.2+12-54)
Java HotSpot(TM) 64-Bit Server VM (build 24.0.2+12-54, mixed mode, sharing)
```

- b. Abre NetBeans, crea un nuevo proyecto y configura el modo oscuro.
- c. Toma una captura de pantalla del entorno configurado y agrégala a tu entrega.

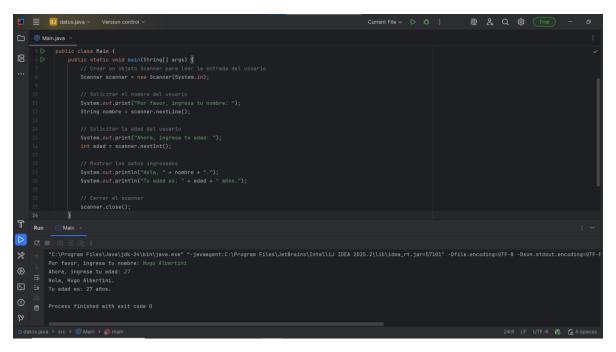


- 2. Escribir y ejecutar un programa básico en Java.
- a. Creá una clase llamada HolaMundo.
- b. Escribe un programa que imprima el mensaje: ¡Hola, Java!
- c. Ejecuta el programa en NetBeans y adjunta una captura del resultado en la consola.



- 3. Crea un programa que declare las siguientes variables con valores asignados:
- a. String nombre
- b. int edad
- c. double altura
- d. boolean estudiante

4. Escribe un programa que solicite al usuario ingresar su nombre y edad, y luego los muestre en pantalla. Usa Scanner para capturar los datos.



- 5. Escribe un programa que solicite dos números enteros y realice las siguientes operaciones:
- a. Suma
- b. Resta
- c. Multiplicación
- d. División Muestra los resultados en la consola.

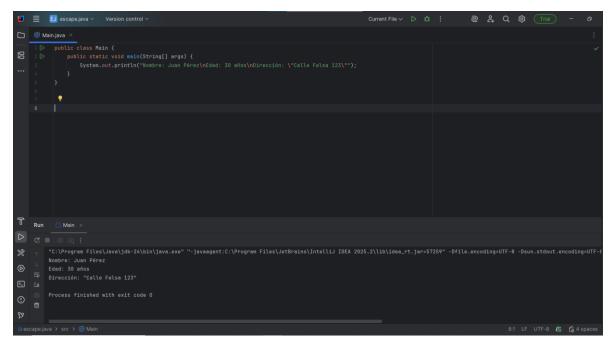
6. Escribe un programa que muestre el siguiente mensaje en consola:

Nombre: Juan Pérez

Edad: 30 años

Dirección: "Calle Falsa 123"

Usa caracteres de escape (\n, \") en System.out.println().



## 7. Analiza el siguiente código y responde:

¿Cuáles son expresiones y cuáles son instrucciones?

int x = 10; // Línea 1

x = x + 5; // Línea 2

System.out.println(x); // Línea 3

## Explica la diferencia en un breve párrafo.

int x = 10; // declaración con asignación

x = x + 5; // instrucción de expresión (asignación)

System.out.println(x); // invocación de método

Una expresión da un valor (por ejemplo, 10, x + 5, x = x + 5). Una instrucción es algo que el programa hace (declarar, asignar, llamar a un método). Puede contener expresiones, pero su objetivo es ejecutar una acción.

9. Corrige el siguiente código para que funcione correctamente.

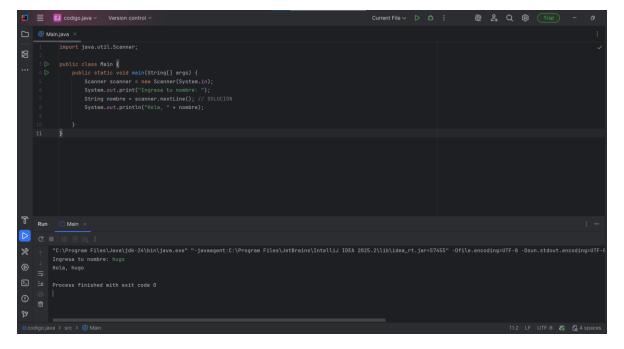
Explica qué error tenía y cómo lo solucionaste.

```
import java.util.Scanner;
public class ErrorEjemplo {
  public static void main(String[] args) {
    Scanner scanner = new Scanner(System.in);
    System.out.print("Ingresa tu nombre: ");
    String nombre = scanner.nextInt(); // ERROR
    System.out.println("Hola, " + nombre);
}
```

Respuesta: El error en el código original se encontraba en la línea String nombre = scanner.nextInt();

El método nextInt() de la clase Scanner se utiliza para leer un valor de tipo entero (int), pero la variable nombre es de tipo String, al intentar leer un nombre (texto), se produciría un error.

La solución es cambiar scanner.nextInt() por scanner.nextLine(), que lee la línea completa de texto ingresada por el usuario.



10. Completa la tabla de prueba de escritorio para el siguiente código.

¿Cuál es el valor de resultado y por qué?

```
public class PruebaEscritorio {
public static void main(String[] args) {
int a = 5;
int b = 2;
int resultado = a / b;
System.out.println("Resultado: " + resultado);
}
```

Línea	а	b	resultado	Salida por consola
3	5			
4	5	2		
5	5	2	2	
6	5	2	2	Resultado: 2

El valor final de resultado es 2.