

# Programación

---

1º DAM

*José Manuel Abad López*

© Creative Commons CC BY-SA 4.0 2025

# Contenidos

---

1. Programación DAM	3
1.1 Descripción	3
1.2 Enlaces de interés	3
1.3 Autoría y revisión	3
1.4 Repositorio y contacto	3
2. Unidades	4
2.1 UD1 - Introducción a la programación. Lenguaje Java.	4
2.1.1 Unidad 1 - Introducción a la programación. Lenguaje Java.	4
2.1.2 1 Programa	4
2.1.3 2 La Información	9
2.1.4 3 Instrucciones y Operadores	13
2.1.5 4 El lenguaje Java	18
2.2 UD2 - Programación estructurada. Estructuras de control y repetición	36
2.2.1 Unidad 2 - Programación estructurada. Estructuras de control y repetición.	36
2.2.2 1 Introducción: Construyendo programas sólidos	36
2.2.3 2 Programación Modular: Construyendo con piezas de LEGO	36
2.2.4 3 Programación Estructurada: Las reglas de tráfico del código	37
2.2.5 4 El Algoritmo: El plano de nuestra construcción	37
2.2.6 5 Elementos de un algoritmo	37
2.2.7 6 Elementos Auxiliares: Nuestras Herramientas Especializadas	0
2.2.8 7 Vectores y Matrices: Almacenando Datos en Colección	0
2.2.9 8 Strings: La navaja suiza para manejar texto	0
3. Ejercicios	0
3.1 UD1	0
3.1.1 Ejercicios Unidad 1 - Introducción a la programación	0
3.1.2 Ejercicios Unidad 1 - Introducción a la programación. El lenguaje Java.	0
3.2 UD2	0
3.2.1 Ejercicios de programación estructurada	0
4. Recursos	0
4.1 Guía de instalación IntelliJ	0
4.1.1 Guía de instalación IntelliJ	0

# 1. Programación DAM

---

## 1.1 Descripción

---

Material del módulo de **Programación de 1º de DAM del IES CAMP DE MORVEDRE**.

Fecha	Versión	Descripción
09/09/2025	1.0.0	Adaptación del material. Estructura web con <b>mkdocs</b> .

## 1.2 Enlaces de interés

---

- Todo el material está disponible en el [repositorio del módulo](#)

## 1.3 Autoría y revisión

---

Material original de **Lorenzo Díaz de Haro** y **José Manuel Romero Martínez**. Adaptado y revisado por **José Manuel Abad López**.

## 1.4 Repositorio y contacto

---

<https://jmabadlopez.github.io> [jmabadlopez@edu.gva.es](mailto:jmabadlopez@edu.gva.es)

## 2. Unidades

### 2.1 UD1 - Introducción a la programación. Lenguaje Java.

Fecha	Versión	Descripción
10/09/2021	1.0.0	Versión inicial.
17/09/2021	1.0.1	Corrección en la declaración de variables.
20/09/2021	1.0.2	Corrección del índice.
01/09/2025	1.0.3	Revisión del tema.
08/09/2025	1.0.4	Adaptación del tema.

#### 2.1.1 Unidad 1 - Introducción a la programación. Lenguaje Java.

##### 2.1.2 1 Programa

###### 1.1 Programador y Usuario

- Un/a **programador/a** es aquella persona que se encarga de codificar programas, es decir, de escribir las instrucciones que un ordenador debe seguir.
- **Usuario/a** es el término que se utiliza para referirse a la persona que utiliza una aplicación informática con la intención de conseguir un resultado final.

###### 1.2 Algoritmo vs Programa vs Aplicación Informática

- Un **algoritmo** es un método de resolución de un problema en un número finito de pasos. Es como una receta de cocina: una secuencia clara y ordenada de acciones para llegar a un resultado. Ejemplo: ¿cómo hacer una tortilla francesa?
- Un **programa** es la expresión de un algoritmo en un lenguaje comprensible para el ordenador. Es la "traducción" de nuestra receta a un idioma que la máquina pueda ejecutar.
- Una **aplicación informática** es un conjunto de programas enlazados de manera conveniente para realizar una tarea más compleja.

###### 1.2.1 EL PASO INTERMEDIO: PSEUDOCÓDIGO

Antes de saltar directamente a escribir en un lenguaje de programación como Java, los programadores usamos una herramienta intermedia fundamental: el **pseudocódigo**.

El pseudocódigo es una forma de describir un algoritmo utilizando una mezcla de lenguaje natural y algunas convenciones de los lenguajes de programación. Su gran ventaja es que nos permite centrarnos en la **lógica** del problema sin preocuparnos por la **sintaxis** estricta (puntos y comas, llaves, etc.).

###### Ejemplo: Algoritmo para sumar dos números en pseudocódigo

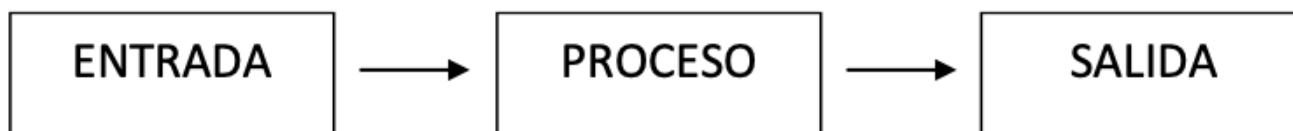
```
INICIO
  LEER numero1
  LEER numero2
  resultado = numero1 + numero2
  ESCRIBIR "El resultado es: ", resultado
FIN
```

Dominar el pseudocódigo es clave para aprender a "pensar como un programador".

###### 1.3 Programa vs procesador

- Llamamos procesador toda entidad capaz de ejecutar un algoritmo. En última instancia será la CPU del ordenador, móvil o TV.

- Un programa constará de:
- **Instrucciones:** una instrucción es una combinación de palabras, datos y símbolos que, obedeciendo la sintaxis propia del lenguaje, son utilizados por el ordenador para llevar a cabo una acción determinada.
- **Datos:** llamamos dato toda información que utiliza el ordenador.
- Un programa recibe datos de entrada, los procesa siguiendo las instrucciones y produce unos datos de salida.



### 1.3.1 ¿CÓMO ES UN PROGRAMA? UN PRIMER VISTAZO

Aunque todavía no conozcamos los detalles, es bueno tener una primera imagen de cómo es un programa real. Este es el programa más famoso para empezar a programar, el "Hola Mundo", escrito en Java:

```

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

Este pequeño bloque de código es un programa completo que le ordena al ordenador escribir el mensaje "¡Hola Mundo!" en la pantalla. ¡Así de simple y potente es la programación!

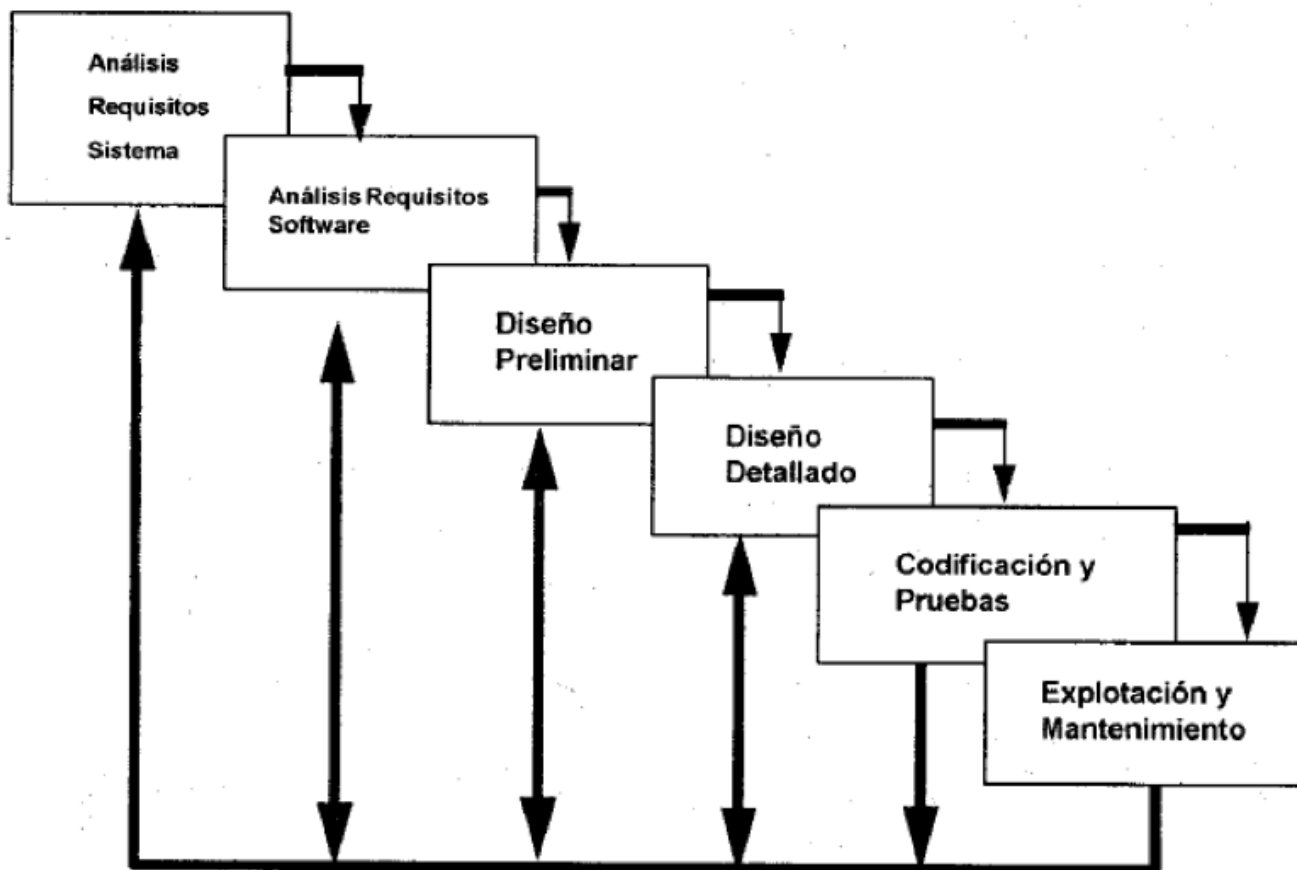
### 1.3.2 PARADIGMAS DE PROGRAMACIÓN

Los programas deben ser **fiables, legibles, eficientes y modulares**. Para conseguirlo, a lo largo de la historia han surgido diferentes formas o "estilos" de programar, conocidos como paradigmas:

1. **Programación estructurada:** Usar únicamente secuencias, instrucciones condicionales e instrucciones repetitivas. Es la base de todo.
2. **Programación modular:** El programa se diseña por partes (módulos o funciones), como si fueran piezas de un puzzle.
3. **Programación orientada a objetos (POO):** El paradigma que usaremos en este módulo. Se basa en "objetos" que agrupan datos (atributos) y comportamientos (métodos). Lo veremos en profundidad.
4. **Otros:** - **Programación concurrente:** Útil cuando tenemos que realizar varias acciones a la vez. Se ve en segundo curso. - **Programación funcional, Programación lógica...**

## 1.4 Ciclo de vida del software

El ciclo de vida del software (el proceso de creación y explotación de un programa) se puede comparar con la **construcción de una casa**: no se empieza poniendo ladrillos al azar, sino que se sigue un proceso ordenado.



Este modelo, conocido como "modelo en cascada", describe las fases de forma secuencial:

- **Análisis:** Entender qué necesita el cliente (los "planos" iniciales de la casa).
- **Diseño:** Detallar cómo se va a construir el programa (diseño técnico, como la estructura y la fontanería). Aquí es donde creamos nuestro algoritmo.
- **Codificación:** Escribir el código en un lenguaje de programación (¡poner los ladrillos!).
- **Pruebas:** Comprobar que todo funciona como se esperaba (revisar que no haya grietas ni goteras).
- **Mantenimiento:** Corregir errores y añadir nuevas funcionalidades una vez el programa está en uso (reformas y reparaciones).

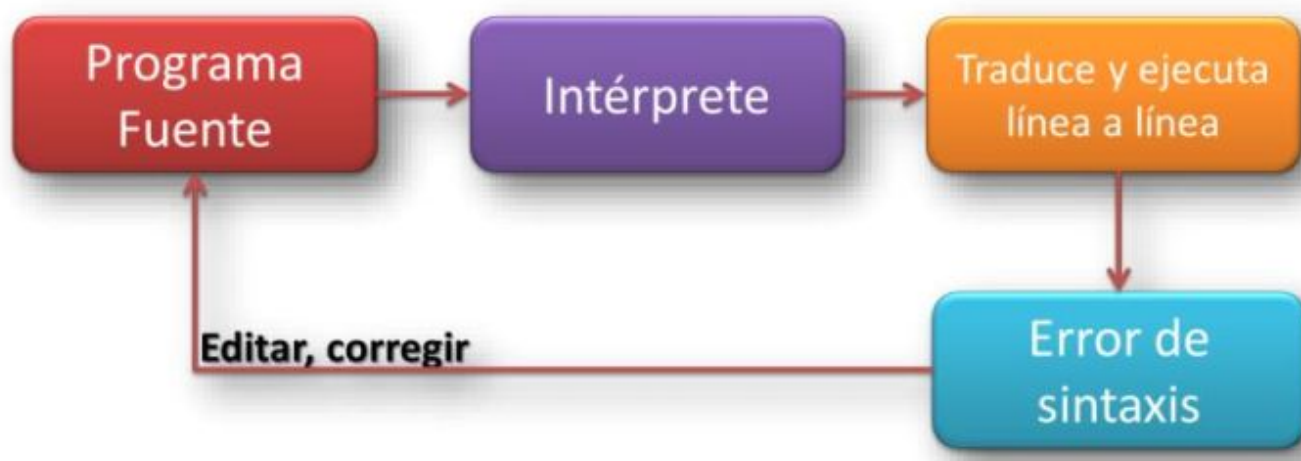
Es un modelo ideal. En la realidad, es común tener que volver a una fase anterior (iterar) si se descubre un problema.

### 1.5 Intérprete vs Compilador

- Para que el ordenador entienda nuestro código fuente (escrito en un lenguaje de alto nivel como Java), necesita ser traducido a código máquina (0s y 1s). Hay dos tipos de traductores:

#### Intérprete:

- Traduce y ejecuta el código línea a línea.
- No genera un fichero ejecutable independiente.
- Más lento, pero más fácil para depurar.
- Ejemplos: Python, PHP.



#### Compilador:

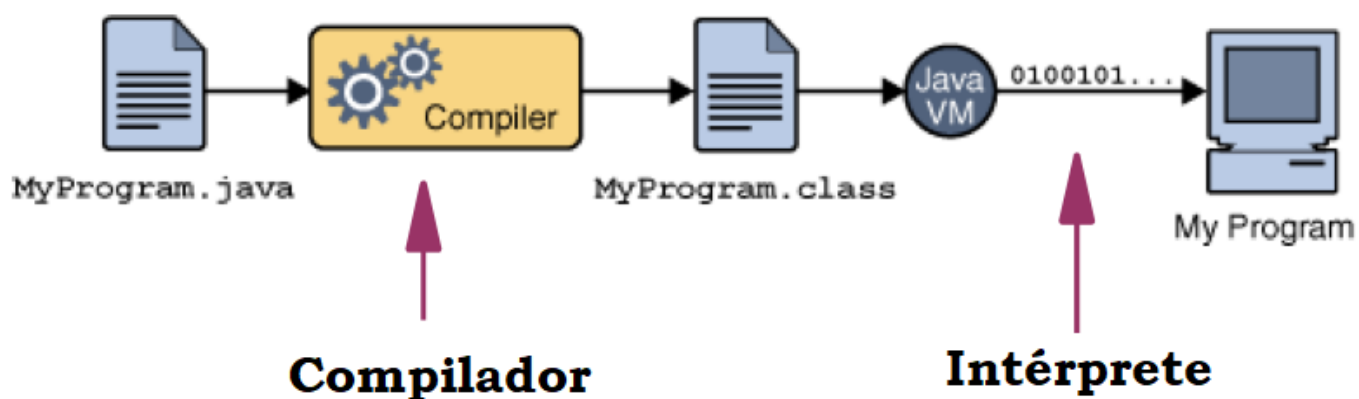
- Traduce todo el código fuente de golpe a un fichero de código objeto o ejecutable.
- El programa resultante es más rápido.
- Si hay un error, hay que volver a compilar todo el programa.
- Ejemplos: C, C++.



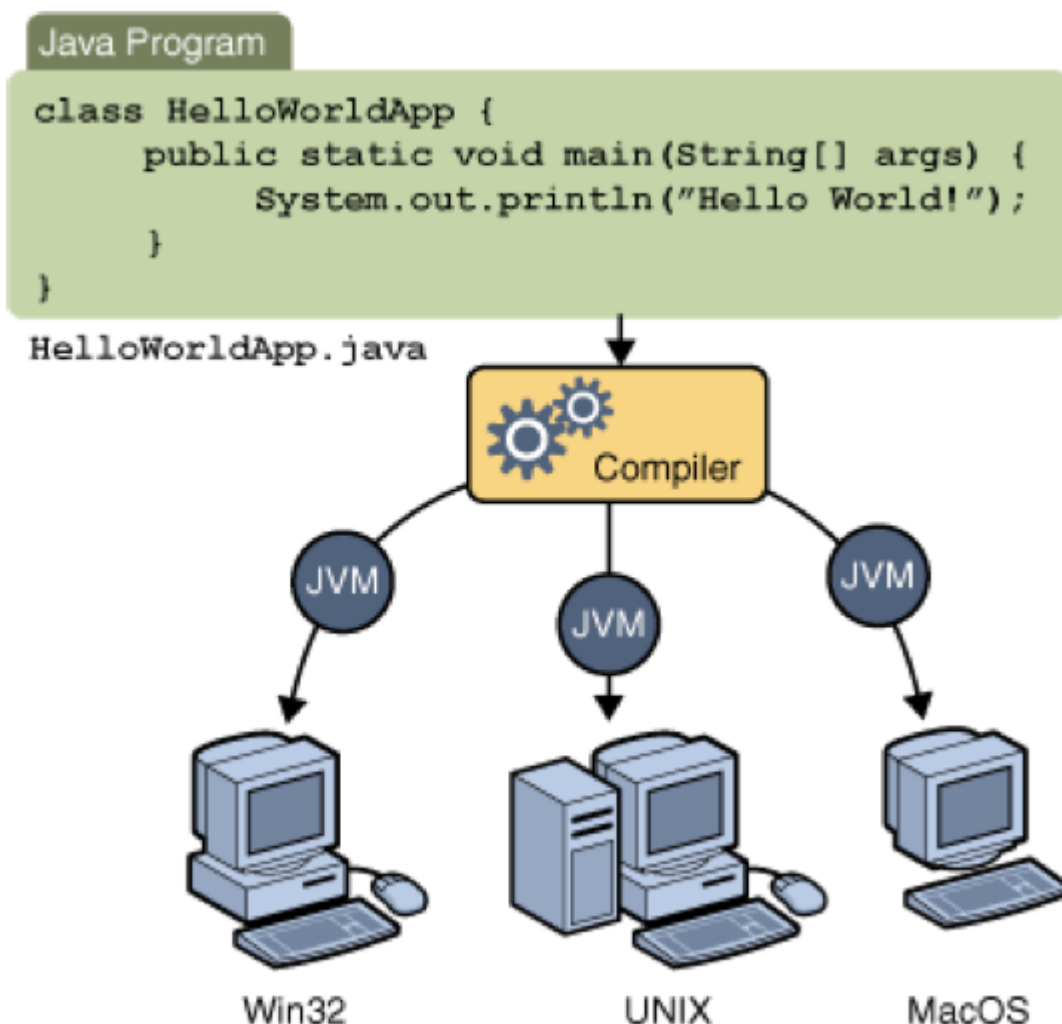
#### 1.6 Java: 50% Compilado - 50% Interpretado

El lenguaje Java es especial, ya que combina ambos mundos:

1. **Fase de Compilación:** El compilador de Java ( `javac` ) traduce nuestro código fuente ( `.java` ) a un lenguaje intermedio llamado **bytecodes** ( `.class` ). Este código no es directamente ejecutable por el procesador.
2. **Fase de Interpretación:** La **Máquina Virtual de Java (JVM)**, que actúa como un intérprete, coge los bytecodes y los traduce a código máquina específico del sistema donde se está ejecutando.



Esta arquitectura es la que le da a Java su famosa característica "Write Once, Run Anywhere" (Escribe una vez, ejecuta en cualquier parte), ya que el mismo fichero `.class` puede ser ejecutado en Windows, Linux, Mac, etc., siempre que tengan una JVM instalada.





## 1.7 Corrección de programas

Un programa sin errores es una utopía. Para encontrarlos y corregirlos, usamos dos técnicas:

- **Testing (Pruebas):** Se crea un **juego de pruebas**, un conjunto de casos de uso (con entradas y salidas esperadas) para verificar que el programa se comporta correctamente en todas las situaciones posibles.
- **Debugging (Depuración):** Se utiliza una herramienta llamada **depurador (debugger)** que permite ejecutar el programa paso a paso, inspeccionar el valor de los datos en cada momento y encontrar el punto exacto donde se produce un error.

Tipos de errores comunes:

- **Errores de sintaxis:** No seguir las reglas gramaticales del lenguaje. El compilador los detecta.
- **Errores de ejecución:** Ocurren cuando el programa está en marcha (ej: dividir por cero).
- **Errores lógicos:** El programa funciona pero hace algo incorrecto. Son los más difíciles de encontrar.

## 1.8 ¿Qué lenguaje elegir?

Existen cientos de lenguajes de programación. Puedes ver un ranking de popularidad [aquí](#).

Este año estudiaremos Java, pero aquí tienes una comparativa con otros lenguajes populares:

**C:** Lenguaje de bajo/medio nivel. Muy rápido y potente, permite un control directo del hardware. Es el lenguaje base de la mayoría de sistemas operativos.

**Java:** Lenguaje de alto nivel, multiplataforma y orientado a objetos. Extremadamente popular para el desarrollo de aplicaciones empresariales (backend), aplicaciones Android y en el mundo del Big Data.

**Python:** Lenguaje de alto nivel, muy fácil de aprender por su sintaxis clara y legible. Es el rey en ciencia de datos, inteligencia artificial y scripting.

## 2.1.3 2 La Información

### 2.1 ¿Qué es la información?

Un programa manipula datos. Los datos son la representación de la información. Para un ordenador, toda la información (números, texto, imágenes, etc.) se reduce a secuencias de 0s y 1s (bits).

Nosotros, como programadores, trabajamos con un nivel de abstracción mayor, utilizando lenguajes de programación para manejar estos datos de forma más sencilla.

### 2.2 Datos

Un dato es cualquier información con la que trabaja un algoritmo. Cada dato es de un **tipo** determinado (entero, real, carácter...). Los datos aparecen en un programa como **variables** o **constantes**.

#### 2.2.1 VARIABLES

**Analogía:** Piensa en una variable como una **caja etiquetada**. La etiqueta es el **nombre** de la variable, lo que hay dentro es su **valor**, y el tipo de caja (para zapatos, para joyas...) determina el **tipo** de dato que puedes guardar.

Una variable es un espacio en la memoria del ordenador (RAM) donde podemos guardar un dato que puede cambiar durante la ejecución del programa.

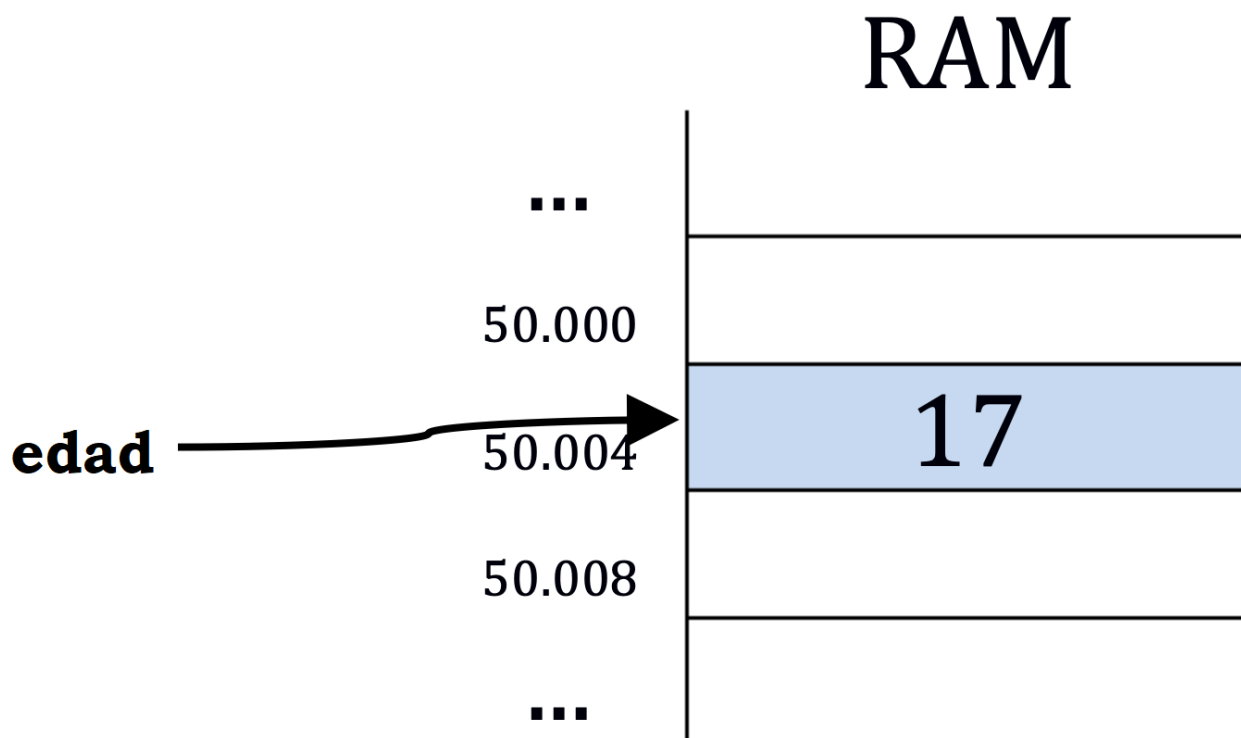
Cada variable se caracteriza por tener:

- Un **nombre** (ej: `edad`) y un **tipo** (ej: entero).
- Un **valor** (ej: `17`) que se le asigna y puede cambiar.

Una variable. Nom - capacitat - valor

Las variables se almacenan en la memoria RAM, de forma que:

- El **nombre** (edad) representa la dirección de la RAM donde está el valor
- El **tipo** (entero) especifica la cantidad de bytes necesarios para guardar un valor (4).
- El **valor** es el contenido (17).



```
// instrucción declarativa
int edad; // Definimos una variable, de nombre edad y de tipo entero

// instrucciones de asignación

edad = 17; // Damos valor 17 a la variable edad
lee (edad); // Asignamos por teclado un valor a edad. Por ej. 19
edad = edad + 3; // Volvemos a cambiar el valor. Ahora valdrá 22
edad = 23.5; // Error. ¿Por qué?

// utilización de la variable
escribe (edad);
```

## 2.2.2 PRECISIÓN DE LAS VARIABLES

El tipo de dato determina cuánta memoria (cuántos bytes) ocupa una variable. Por ejemplo, con 1 byte podemos almacenar 256 valores diferentes.

- Si solo guardamos números positivos, el rango sería de 0 a 255.
- Si queremos guardar también negativos, se utiliza un sistema (complemento a dos) que divide el rango, quedando de **-128 a 127**.

Elegir el tipo de dato adecuado es importante para no desperdiciar memoria y para asegurarnos de que podemos almacenar los valores que necesitamos.

## 2.2.3 CONSTANTES

Una constante es como una variable, pero su valor **no puede cambiar** una vez que se ha establecido. Se usan para valores fijos y conocidos, como el número PI.

```

5 public final static int VALOR_MAXIMO = 9999;
6 public final static int VALOR_MINIMO = 1000;
7 public final static String PREFIJO = "unidad01_";

```

Es necesario resaltar que:

- Por convenio, los nombres de las constantes se escriben en mayúsculas ( `PI`, `IVA_GENERAL` ) y se escriben al principio del programa.
- Las constantes de carácter (una sola letra) van entre comillas simples ( `'A'` ).
- Las cadenas de texto van entre comillas dobles ( `"Hola"` ).

## 2.3 Nombres

Las variables y constantes necesitan un nombre (identificador) para poder usarlas. Las reglas generales son:

- Pueden contener letras, números y el símbolo `_`.
- Deben empezar por una letra o `_`.
- No pueden contener espacios en blanco.
- No pueden ser palabras reservadas del lenguaje ( `while`, `class`, `int` ...).
- Como decíamos, las constantes se escriben en mayúsculas (así cualquier programador las reconoce).

## 2.4 Tipos de datos

Los tipos de datos se pueden clasificar de muchas formas. Una primera clasificación básica es:

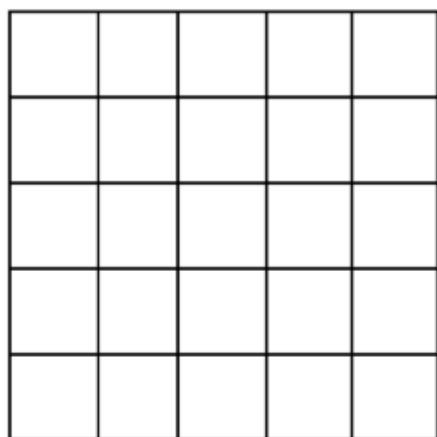
Grupos	Tipo de dato primitivo	Valores que permite almacenar en una variable
Enteros	byte	Enteros entre -128 y 127.
	short	Enteros entre -32768 y 32767.
	int	Enteros grandes. Enteros entre -2 147 483 648 y 2 147 483 647.
	long	Enteros muy grandes. Enteros entre -9 223 372 036 854 775 808 y 9 223 372 036 854 775 807.
Decimales	float	Decimales usando punto decimal. Ej: 54.23
	double	Decimales con el doble de precisión que el float.
Caracter	char	Un único carácter entre comillas simples. Ej: 'p'.
Verdad o falsedad	boolean	true o false. El valor <b>true</b> indica verdadero y el valor <b>false</b> indica <b>false</b> .

**El caso especial del String:** En muchos lenguajes como Java, un texto ( `String` ) no es un tipo de dato simple (primitivo). Es un **objeto**, una estructura más compleja. Sin embargo, el lenguaje nos permite tratarlo de una forma muy similar a los tipos simples, lo que facilita mucho su uso.

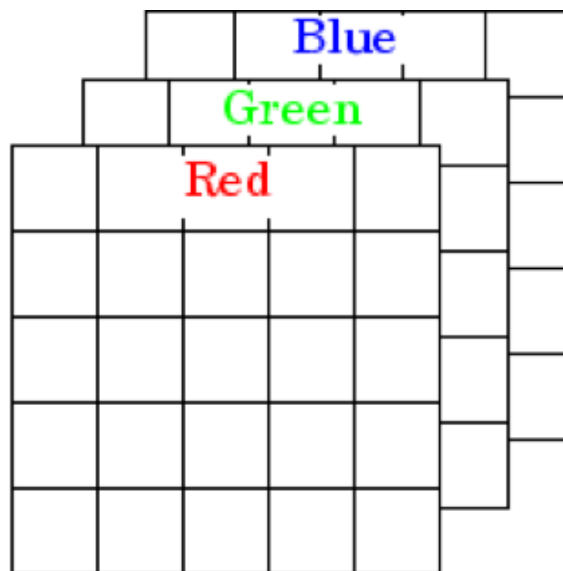
## 2.4.1 DATOS SIMPLES Y COMPUESTOS

Una clasificación de los datos (sobre todo de las variables) es saber si estas son simples o compuestas:

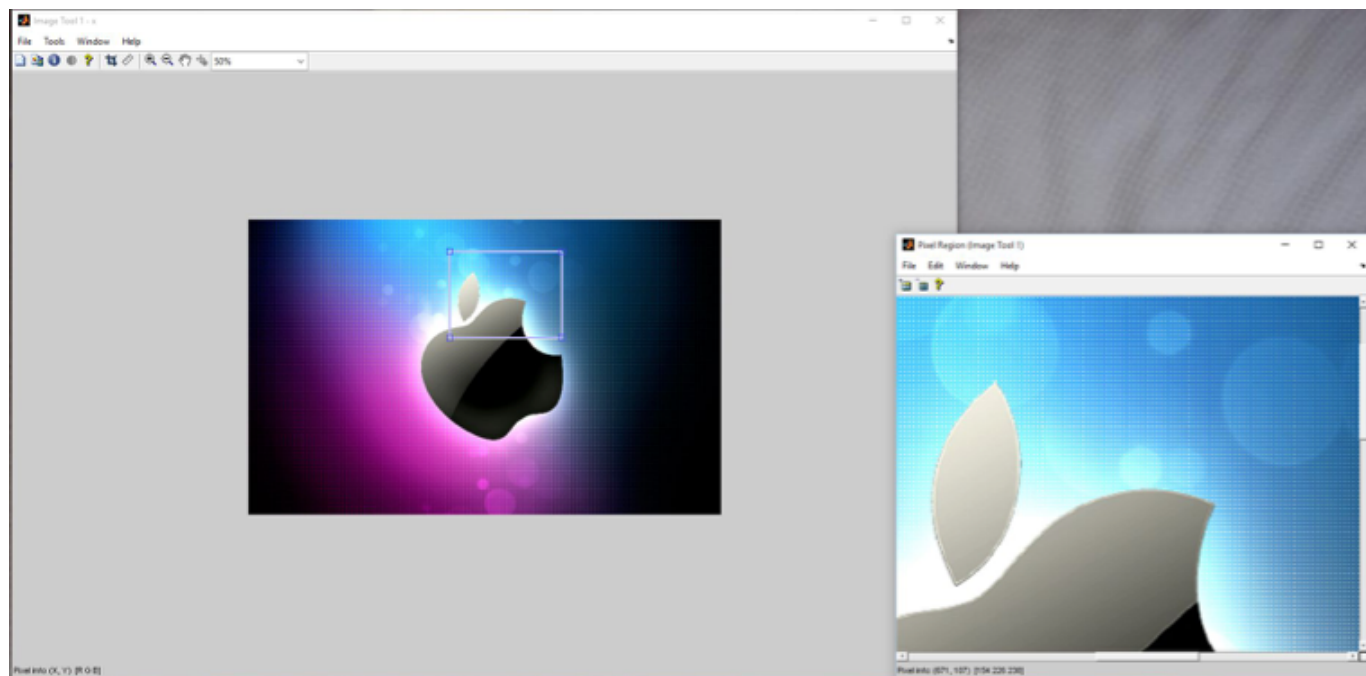
- **Simple:** Almacenan un único valor (un número, una letra, un estado booleano). Ej: `Edad`, `NotaMedia`.
- **Compuestos:** Se forman a partir de la agrupación de varios datos simples. Ej: `FechaNacimiento` (compuesta por día, mes y año), `Direccion`.



*m-by-n* matrix defining  
surface plot



Corresponding *m-by-n-by-3* matrix  
specifying truecolor for the surface plot



R: 73 G:151 B:215	R:183 G:217 B:226	R: 71 G:146 B:211	R: 69 G:147 B:209	R:171 G:213 B:225	R: 71 G:145 B:210	R: 71 G:145 B:210	R:171 G:211 B:219	R: 70 G:140 B:209	R: 70 G:139 B:206	R:166 G:209 B:216	R: 69 G:138 B:205
R: 75 G:150 B:215	R: 76 G:150 B:215	R: 75 G:149 B:214	R: 74 G:148 B:213	R: 75 G:146 B:210	R: 76 G:145 B:210	R: 73 G:147 B:210	R: 73 G:147 B:210	R: 73 G:144 B:208	R: 71 G:142 B:206	R: 69 G:140 B:204	R: 68 G:139 B:205
R: 76 G:151 B:218	R: 76 G:151 B:218	R: 73 G:147 B:210	R: 77 G:148 B:210	R: 76 G:147 B:209	R: 75 G:146 B:212	R: 74 G:148 B:209	R: 74 G:145 B:207	R: 72 G:143 B:205	R: 72 G:143 B:207	R: 73 G:142 B:207	R: 71 G:140 B:205
R: 74 G:154 B:217	R:187 G:220 B:229	R: 76 G:152 B:214	R: 77 G:145 B:210	R:179 G:216 B:225	R: 74 G:145 B:209	R: 74 G:145 B:207	R:177 G:211 B:223	R: 72 G:143 B:207	R: 69 G:143 B:206	R:170 G:210 B:220	R: 72 G:143 B:207
R: 78 G:153 B:220	R: 75 G:150 B:215	R: 76 G:151 B:216	R: 77 G:148 B:214	R: 76 G:147 B:213	R: 75 G:146 B:210	R: 74 G:145 B:209	R: 75 G:146 B:208	R: 73 G:147 B:210	R: 73 G:143 B:205	R: 69 G:143 B:204	R: 72 G:143 B:207
R: 75 G:153 B:217	R: 79 G:153 B:216	R: 78 G:154 B:216	R: 75 G:149 B:214	R: 77 G:146 B:213	R: 76 G:147 B:211	R: 76 G:147 B:209	R: 75 G:146 B:208	R: 73 G:147 B:210	R: 75 G:145 B:207	R: 72 G:143 B:205	R: 72 G:143 B:207
R: 77 G:159 B:219	R:191 G:221 B:231	R: 77 G:156 B:215	R: 80 G:151 B:213	R:185 G:219 B:229	R: 76 G:147 B:211	R: 74 G:148 B:209	R:183 G:215 B:228	R: 76 G:145 B:210	R: 75 G:146 B:208	R:174 G:212 B:221	R: 75 G:145 B:207
R: 80 G:158 B:220	R: 80 G:158 B:222	R: 79 G:155 B:215	R: 78 G:154 B:212	R: 77 G:152 B:210	R: 75 G:149 B:212	R: 76 G:150 B:211	R: 77 G:147 B:207	R: 76 G:146 B:208	R: 76 G:146 B:208	R: 76 G:144 B:207	R: 76 G:144 B:207
R: 83 G:159 B:221	R: 78 G:158 B:222	R: 80 G:156 B:215	R: 79 G:155 B:212	R: 77 G:153 B:210	R: 78 G:149 B:212	R: 78 G:149 B:211	R: 76 G:150 B:207	R: 76 G:145 B:208	R: 76 G:146 B:208	R: 76 G:147 B:207	R: 75 G:146 B:207

Pixel info: (772, 202) [77 148 210]

El píxel de la celda (772-202) tiene los valores RGB [77, 148, 210].

Si hacemos un rápido recuento, una imagen de 600x400, en color real necesitará  $600 \times 400 \times 3 = 720.000$  bytes ~ 703 KB en memoria

#### 2.4.2 ABSTRACCIÓN DE DATOS

La abstracción es uno de los conceptos más importantes en programación. Consiste en **"quedarnos solo con lo que nos interesa"**.

Un "ente" del mundo real tiene muchísimos datos (una persona tiene nombre, edad, altura, color de ojos, hobbies...). Cuando creamos un programa, solo modelamos los datos que son relevantes para el problema que queremos resolver.

- Para la DGT, de un coche interesa su matrícula, marca, modelo y dueño.
- Para un taller mecánico, interesa además el nivel de aceite, la presión de las ruedas, etc.

Para pensar... Después de ver los tipos de datos, reflexiona:

- ¿Qué tipo de variable usarías para almacenar el número de alumnos en una clase?
- ¿Y para guardar la letra de tu DNI?
- ¿Y para saber si un alumno es repetidor o no?

### 2.1.4 3 Instrucciones y Operadores

#### 3.1 Expresiones

Las constantes y variables no aparecen aisladas, sino formando parte de expresiones.

Una expresión es una combinación de operandos (variables, constantes, literales) y operadores que, al ser evaluada, produce un resultado.

Los operandos pueden ser de diferentes tipos:

- Constantes: `PI`
- Variables: `edad`
- Funciones: `raiz(100)`, `longitud(nombre)`
- Literales: `100`, `"IES Camp de Morvedre"`

Ejemplos de expresiones:

Tipos	Expresiones
Numéricas	<code>edad</code>
	<code>5</code>
	<code>2*PI*quadrado(radio)</code>
	<code>(-b+raiz(quadrado(b)-4*a*c))/(2*a)</code>
Alfanuméricas	<code>"Pedro"</code>
	<code>"Daenerys" + "De la tormenta"</code>
Lógicas	<code>True</code>
	<code>False</code>
	<code>a&lt;b</code>
	<code>(v1&lt;v2) &amp;&amp; (v2&lt;v3)</code>

### 3.2 Operadores

Son los símbolos que nos permiten realizar operaciones con los datos.

Dependiendo del tipo de datos de los operandos, o del tipo del resultado, tenemos unos tipos de operadores: *aritméticos*, *lógicos*, *relacionales* y *alfanuméricos*.

#### 3.2.1 OPERADORES ARITMÉTICOS

Realizan operaciones matemáticas.

Las variables o constantes que intervienen deben ser numéricas (enteros o reales) y el resultado también.

Los más usuales son:

Operador	Significado
<code>^</code> ó <code>**</code>	Potencia
<code>*</code>	Producto
<code>/</code> ó <code>//</code>	División
<code>%</code>	Residuo
<code>+</code>	Suma
<code>-</code>	Resta

**¡Cuidado con la división de enteros!** En la mayoría de lenguajes de programación, si divides dos números enteros, el resultado será también un entero (se trunca la parte decimal).

Por ejemplo, `5 / 2` dará como resultado `2`, no `2.5`. Para obtener el resultado real, uno de los números debe ser de tipo real.

Las expresiones que tienen dos o más operandos necesitan unas reglas que permiten determinar en qué orden se evalúan. Si escribimos `2 * 5 - 3`, ¿el resultado es `7` o `4`?

Para evaluar expresiones complejas, se siguen unas **reglas de prioridad** (similar a las matemáticas): primero potencias, luego multiplicaciones/divisiones, y por último sumas/restas. Se pueden usar paréntesis `()` para alterar este orden.

Para ello están las reglas de prioridad, que son estas:

Operador	Prioridad
<code>^</code>	mas alta
<code>*</code> , <code>/</code> , <code>%</code>	
<code>+</code> , <code>-</code>	mas baja

### 3.2.2 OPERADORES RELACIONALES

Sirven para comparar dos expresiones. Su resultado es siempre un valor lógico: `verdadero` o `falso`.

Operador	Significado
<code>&gt;</code>	mayor
<code>&lt;</code>	menor
<code>==</code>	igual
<code>!=</code>	distinto
<code>&gt;=</code>	mayor o igual
<code>&lt;=</code>	menor o igual

Por ejemplo, suponemos las siguientes variables:  $x = 10$ ,  $y = 20$ :

Expresión	Valor
$(x+y) < 20$	false
$(y-x) \leq x$	true
$(x+y) \geq x$	true
$x == y$	false
$x != y$	true

### 3.2.3 OPERADORES LÓGICOS

Actúan sobre operandos lógicos y devuelven un resultado lógico. Los básicos son AND (Y), OR (O) y NOT (NO).

Tablas de verdad:

x	y	not x	x or y	x and y
Falso	Falso	V	F	F
Falso	V	V	V	F
V	Falso	F	V	F
V	V	F	V	V

### Leyes de De Morgan

Son tres leyes básicas que cumplen las expresiones relacionales y que nos pueden servir para expresar de diferentes formas lo que queremos:

```

1a) NOT (NOT A)   = A
2a) NOT (A AND B) = (NOT A) OR (NOT B)
3a) NOT (A OR B)  = (NOT A) AND (NOT B)
```

### Negación de los operadores relacionales

Los operadores relacionales pueden negarse también para obtener expresiones más sencillas o de acuerdo a nuestras necesidades.

La siguiente tabla muestra dichas negaciones:

OPERADOR	Negación
<	>=
>	<=
==	!=
!=	==
<=	>
>=	<

### Cambios de prioridad



Como los operadores lógicos y relacionales pueden formar expresiones junto con los aritméticos necesitamos unas reglas de prioridad para saber qué operadores evalúan primero.

OPERADOR	PRIORIDAD
NOT	Alta
^	
*, /, %	
+, -	
<, >, <=, >=	
==, !=	
AND	
OR	
=	Baja

### 3.3 Funciones

Son bloques de código reutilizables que realizan una tarea específica.

#### 3.3.1 FUNCIONES PREDEFINIDAS

Vienen incluidas en el lenguaje de programación para realizar tareas comunes (ej: `System.out.println()` para escribir en pantalla, `Math.sqrt()` para calcular una raíz cuadrada).

Las funciones (al igual que en las de las matemáticas) suelen recibir uno o más argumentos y devuelven un valor que llamamos resultado.

Ejemplos de la función de impresión por pantalla en distintos lenguajes:

- `printf("Hola");`
- `System.out.println("Hola");`
- `print("Hola")`
- `escribe("Hola")`

Pensemos en la dificultad que supone ahora que empezamos a programar el hecho de pintar algo en pantalla.

Escribir `Hola`, a efectos prácticos, es iluminar una serie de píxeles en pantalla en unas determinadas coordenadas en un determinado color, etc .

Gracias a funciones como `print` esto es mucho más fácil.

#### 3.3.2 FUNCIONES DEFINIDAS POR EL USUARIO

Los lenguajes de programación también nos permiten definir nuestras funciones para poderlas utilizar en diferentes partes del programa.

En Java :

```
float area_triangulo(float base , float altura){
    float area;
    area = base * altura / 2
    return area;
}

{
    print("El área del triángulo de base 2 y altura 4 es:");
    area = area_triangulo(2,4);
    escribe( area );
    escribe("El área del triángulo de base 3 y altura 6 es:");
    area = area_triangulo(3,6);
    escribe( area );
}
```

En Python :

```
def area(base, altura):
    area = base * altura / 2
    return area;

print("El area es: ",area(7.6,4,5))
```

## 2.1.5 4 El lenguaje Java

**Java** es un lenguaje de programación de propósito general, concurrente y orientado a objetos. Su filosofía es **WORA (Write Once, Run Anywhere)**, lo que significa que el código puede escribirse una sola vez y ser ejecutado en cualquier tipo de dispositivo.

Características principales de Java:

- **Sencillo**: Su sintaxis es relativamente fácil de aprender, inspirada en C++.
- **Orientado a Objetos**: Posiblemente sea el lenguaje más puramente orientado a objetos. En Java, casi todo es un objeto.
- **Distribuido**: Excelente para trabajar en red, soportando múltiples protocolos.
- **Robusto**: El compilador detecta muchos errores que en otros lenguajes solo aparecerían en tiempo de ejecución.
- **Seguro**: Diseñado con la seguridad en mente, especialmente importante en aplicaciones de red.
- **Portable y de Arquitectura Neutral**: Gracias a la JVM, el mismo programa compilado ( `.class` ) funciona en cualquier sistema (Windows, Mac, Linux, etc.).
- **Multithread (Multihilo)**: Soporta de forma nativa la ejecución de varias tareas simultáneamente.
- **Ecosistema enorme**: Cuenta con una cantidad gigantesca de librerías y frameworks (como Spring) que lo hacen extremadamente potente para el desarrollo de grandes aplicaciones, especialmente en el **entorno empresarial (backend)**, aplicaciones **Android** y sistemas de **Big Data**.

### 4.1 Primer ejemplo

La aplicación más pequeña posible es la que simplemente imprime un mensaje en la pantalla. Tradicionalmente, cuando empezamos a programar, el mensaje suele ser *"¡Hola Mundo!"*.

Revisa y prueba el siguiente código de ejemplo

```
public class Main {

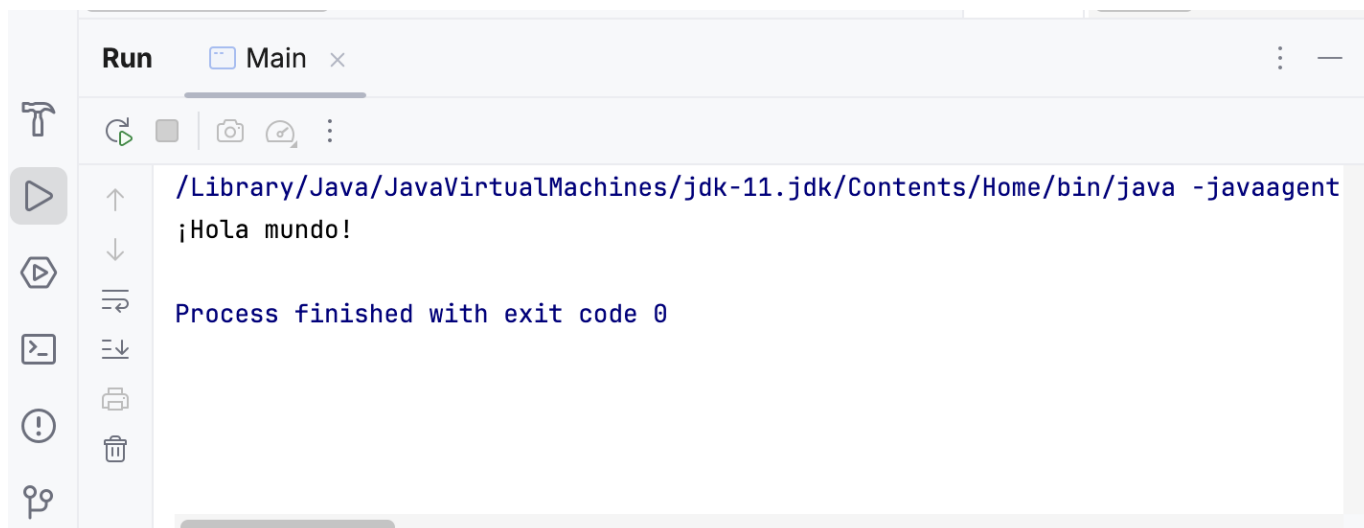
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("¡Hola Mundo!");
    }

}
```

Vamos a analizar con más detalle el programa *"¡Hola Mundo!"*:

- `public class Main`: Declara una clase llamada `Main`. En Java, todo el código debe estar dentro de una clase. El nombre del fichero fuente debe coincidir, `Main.java`.
- `public static void main(String[] args)`: Este es el **método principal**. Es la **puerta de entrada al programa**. La JVM siempre buscará este método para comenzar la ejecución.
- `public`: Puede ser llamado desde cualquier sitio.
- `static`: Pertenece a la clase, no a un objeto. No necesitamos crear nada para llamarlo.
- `void`: No devuelve ningún valor.
- `String[] args`: Es un array que podría recibir argumentos desde la línea de comandos.
- `System.out.println("¡Hola Mundo!");`: Esta es la instrucción que hace el trabajo. Llama al método `println` del objeto `out` que está en la clase `System` para imprimir el texto en pantalla.

El resultado sería el siguiente:



**PRECAUCIÓN:** Todas las instrucciones (creación de variables, llamadas a métodos, asignaciones) se deben finalizar con un punto y coma (;).

## 4.2 Elementos básicos

### 4.2.1 COMENTARIOS

Son notas que dejamos en el código para explicarlo. El compilador las ignora.

```
// Comentario de una sola línea

/*
Comentario de
varias líneas.
*/

/**
 * Este es un comentario de documentación (Javadoc).
 * Sirve para generar documentación automática.
 */
```

### 4.2.2 IDENTIFICADORES

Los **identificadores** nombran **variables**, **funciones**, **clases** y **objetos**. Cualquier cosa que el programador necesite identificar o usar.

Reglas y convenios:

- **Distinguen mayúsculas de minúsculas** (edad y Edad son diferentes).
- Empiezan por letra o `_`.
- No pueden ser palabras reservadas (public, class, int...).
- **Convenio CamelCase:**
  - Nombres de **clases** empiezan con mayúscula: CalculadoraFacturas.
  - Nombres de **variables** y **métodos** empiezan con minúscula: nombreUsuario, calcularTotal().
  - Nombres de **constantes** van en mayúsculas y con `_`: IVA\_GENERAL.

Por ejemplo, serían identificadores válidos:

- contador
- suma
- edad
- sueldoBruto
- sueldoNeto
- nombre\_usuario
- nombre\_Completo
- letraDni

Y su uso sería:

```
int contador; // crea variable de tipo int llamada contador
float sueldoNeto; // crea variable de tipo float llamada sueldoNeto
char letraDni; // crea variable de tipo char llamada letraDni
```

### 4.3 Tipos de datos

En Java existen dos tipos principales de datos:

- **Tipos de datos simples:** Nos permiten crear variables que almacenan un solo valor.
- **Tipos de datos compuestos:** Estructuras de datos más complejas que permiten almacenar muchos datos (vectores, objetos, etc.).

Tipos de datos simples soportados por Java:

- **Números enteros:** *byte, short, int, long*
- **Números reales:** *float, double*
- **Carácteres:** *char*
- **Valores lógicos:** *boolean*

En Java existen 8 tipos de datos simples o primitivos:

Tipo	Descripción	Memoria	Rango de valores permitidos
<b>byte</b>	Número entero con signo	1 byte	-128 a 127
<b>short</b>	Número entero corto con signo	2 bytes	-32.768 a 32.767
<b>int</b>	Número entero con signo	4 bytes	-2.147.483.648 a 2.147.483.647
<b>long</b>	Número entero largo con signo	8 bytes	Muy grande
<b>float</b>	Número real de precisión simple	4 bytes (32 bits)	$\pm 3,410^{-38}$ a $\pm 3,410^{38}$
<b>double</b>	Número real de precisión doble	8 bytes (64 bits)	$\pm 1,710^{-308}$ a $\pm 1,710^{308}$
<b>char</b>	Un solo carácter (Unicode)	2 bytes	Representa un carácter
<b>boolean</b>	Valor lógico	1 bit	true o false

Java no comprueba los desbordamientos de rango. Si a una variable `byte` con valor 127 le sumas 1, pasará a valer -128 (comportamiento cíclico).

Existe un tipo de dato compuesto llamado **String** que conviene conocer ya que permite representar texto. Más adelante veremos cómo se utiliza.

#### 4.4 Declaración de variables

La sintaxis para declarar una variable es:

```
tipo identificador [ = valor ][, identificador [= valor] ...];
```

```
// Declarar una variable
int edad;

// Declarar e inicializar en la misma línea
int edad = 25;

// Declarar varias variables del mismo tipo
float precio1, precio2, precio3;

// Declararlas e inicializarlas
float precio1 = 7.0f, precio2 = 7.25f, precio3 = 0.5f;
```

Los literales numéricos con decimales en Java son de tipo `double` por defecto. Para asignar un valor a una variable `float`, debemos añadir una `f` al final del número (`7.0f`). Si no lo hacemos, el compilador dará un error de "posible pérdida de precisión".

Otros ejemplos a la hora de definir valores:

```
double a = 15.2; // de tipo double
double b = 15.2D; // el mismo valor
double c = 1.52e1; // el mismo valor
double d = 0.152E2; // el mismo valor
double e = .8e10; // de tipo double
float f = 15.8f; // de tipo float
float g = 15.8F; // también de tipo float
```

Como se verá más adelante cada tipo de dato primitivo tiene una clase correspondiente (`Boolean`, `Character`, `Byte`, `Short`, `Integer`, `Long`, `Float` y `Double`), llamadas *wrappers*, que definen también constantes y métodos útiles.

Es obligatorio indicar el tipo y el identificador.

Si una variable no ha sido inicializada Java le asigna un valor por defecto.

Este valor es:

- Para las variables de tipo **numérico**, el valor por defecto es cero (`0`).
- Las variables de tipo **char**, el valor `"\u0000"`.
- Las variables de tipo **boolean**, el valor `false`.
- Para las variables de tipo referencial (**objetos**), el valor `null`.

Es una buena práctica **inicializar siempre todas las variables**.

#### Palabras clave

Palabras que no podemos utilizar salvo en las instrucciones del lenguaje.

<b>abstract</b>	<b>continue</b>	<b>for</b>	<b>new</b>	<b>switch</b>
<b>boolean</b>	<b>default</b>	<b>goto</b>	<b>null</b>	<b>synchronized</b>
<b>break</b>	<b>do</b>	<b>if</b>	<b>package</b>	<b>this</b>
<b>byte</b>	<b>double</b>	<b>implements</b>	<b>private</b>	<b>threadsafe</b>
<b>byvalue</b>	<b>else</b>	<b>import</b>	<b>protected</b>	<b>throw</b>
<b>case</b>	<b>extends</b>	<b>instanceof</b>	<b>public</b>	<b>transient</b>
<b>catch</b>	<b>false</b>	<b>int</b>	<b>return</b>	<b>true</b>
<b>char</b>	<b>final</b>	<b>interface</b>	<b>short</b>	<b>try</b>
<b>class</b>	<b>finally</b>	<b>long</b>	<b>static</b>	<b>void</b>
<b>const</b>	<b>float</b>	<b>native</b>	<b>super</b>	<b>while</b>

## Palabras reservadas

Además, el lenguaje se reserva unas cuantas palabras más, pero que hasta ahora no tienen un cometido específico.

<b>cast</b>	<b>uture</b>	<b>generic</b>	<b>inner</b>
<b>operator</b>	<b>outer</b>	<b>rest</b>	<b>var</b>

### 4.4.1 ÁMBITO DE UNA VARIABLE

El **ámbito** de una variable es la parte del programa donde esa variable existe y puede ser utilizada.

En Java, a grandes rasgos, podemos distinguir:

- **Variables de instancia y de clase ( `static` )**: Pertenecen a un objeto o a una clase. Su ámbito es todo el objeto/clase. Las veremos en profundidad en Programación Orientada a Objetos.
- **Variables locales**: Se declaran dentro de un método o un bloque de código ( `{ ... }` ). Su ámbito se limita **exclusivamente** a ese método o **bloque**. Una vez que la ejecución sale de ahí, la variable "muere" y su memoria se libera.

Por ahora, **nos centraremos exclusivamente en las variables locales**. Es una buena práctica declarar las variables en el ámbito más reducido posible.

### 4.4.2 VARIABLES LOCALES

Una **variable local** se declara dentro del cuerpo de un método de una clase y es visible únicamente dentro de dicho método.

Es una buena costumbre declararlas justo al principio.

También pueden declararse variables dentro de un bloque con llaves `{ }`. En ese caso, sólo serán *visibles* dentro de dicho bloque.

Un ejemplo (no es necesario entenderlo) :

```
public static void main(String[] args) {
    int i;
    for (i=0;i<10;i++)
        System.out.println("El valor de i es: "+i);
}
```

En este ejemplo existe una variable local: ***int i***; únicamente puede utilizarse dentro del bloque ***main*** donde fue creada.

### 4.4.3 CONSTANTES (FINAL)

Para declarar una constante, usamos la palabra reservada `final`. Su valor no podrá ser modificado.

```
final int MAYORIA_EDAD = 18;
final float PI = 3.1416f;

// MAYORIA_EDAD = 21; // Esto daría un error de compilación.
```

## 4.5 Operadores

Los operadores son una parte indispensable de la programación ya que nos permiten realizar cálculos matemáticos y lógicos, entre otras cosas.

Los operadores pueden ser:

- **Aritméticos**: sumas, restas, etc.
- **Relacionales**: menor, menor o igual, mayor, mayor o igual, etc.
- **Lógicos**: and, or, not, etc.
- **Bits**: prácticamente no los utilizaremos en este curso.
- **Asignación**: =

## 4.5.1 ARITMÉTICOS

Operador	Formato	Descripción
+	op1 + op2	Suma
-	op1 - op2	Resta
*	op1 * op2	Multiplicación
/	op1 / op2	División (entera si ambos son enteros)
%	op1 % op2	Resto de la división (módulo)
++	op1++ ó ++op1	Incremento en 1 ( op1 = op1 + 1 )
--	op1-- ó --op1	Decremento en 1 ( op1 = op1 - 1 )

**Pre-incremento vs. Post-incremento:**

- **Post-incremento ( op1++ ):** Primero se usa el valor actual de op1 en la expresión y *después* se incrementa.
- **Pre-incremento ( ++op1 ):** Primero se incrementa op1 y *después* se usa el nuevo valor en la expresión.

Para pensar... Si `int x = 5;`, ¿qué valor tendrá `y` en cada caso?

1. `int y = x++;`
2. `int y = ++x;`

## 4.5.2 RELACIONALES

Operador	Formato	Descripción
>	op1 > op2	Mayor que
<	op1 < op2	Menor que
>=	op1 >= op2	Mayor o igual que
<=	op1 <= op2	Menor o igual que
==	op1 == op2	Igual que
!=	op1 != op2	Distinto que

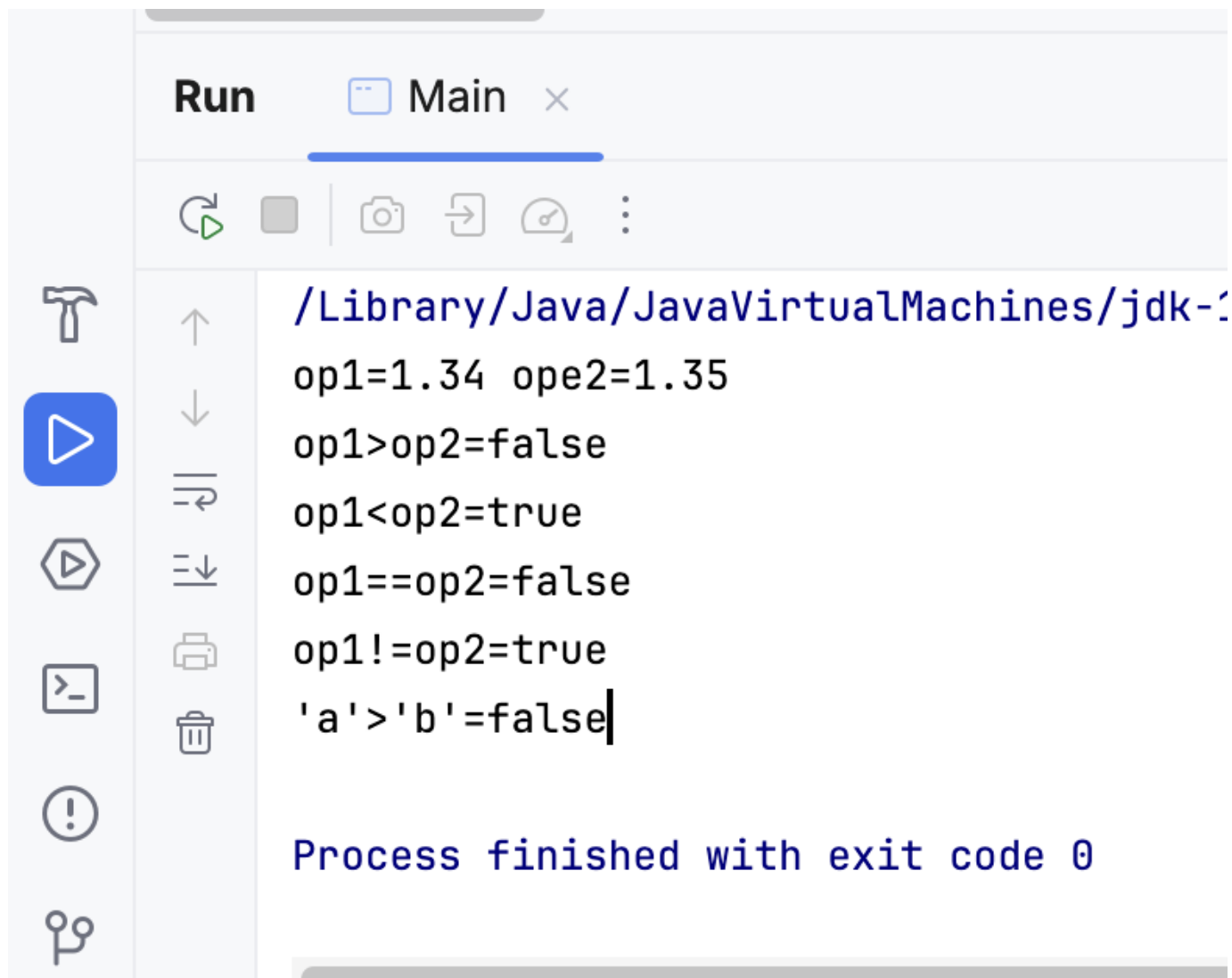
Los operadores relacionales actúan sobre valores enteros, reales y caracteres. Devuelven un valor del tipo boolean (*true*, *false*).

**Ejemplo:**

```
public static void main(String[] args) {
    double op1, op2;
    char op3, op4;
    op1=1.34;
    op2=1.35;
    op3='a';
    op4='b';

    System.out.println("op1="+ op1 + " op2="+ op2);
    System.out.println("op1>op2=" + (op1 > op2));
    System.out.println("op1<op2=" + (op1 < op2));
    System.out.println("op1==op2=" + (op1 == op2));
    System.out.println("op1!=op2=" + (op1 != op2));
    System.out.println("'a'>'b'=" + (op3 > op4));
}
```

**Resultado de ejecución:**



## 4.5.3 LÓGICOS

Operador	Formato	Descripción
&&	op1 && op2	<b>Y (AND)</b> lógico. true si ambos son true.
	op1    op2	<b>O (OR)</b> lógico. true si alguno es true.
!	! op1	<b>Negación lógica (NOT)</b> . Devuelve true si es false op1.

Estos operadores actúan sobre operadores o expresiones lógicas, es decir, aquellos que se evalúan a cierto o falso (*true*, *false*).

```

public static void main(String[] args) {
    boolean a, b, c, d;

    a=true;
    b=true;
    c=false;
    d=false;

    System.out.println("true Y true =" + (a && b));
    System.out.println("true Y false =" + (a && c));
    System.out.println("false Y false =" + (c && d));
    System.out.println("true O true =" + (a || b));
    System.out.println("true O false =" + (a || c));
    System.out.println("false O false =" + (c || d));
    System.out.println("No true =" + !a);
    System.out.println("No false =" + !c);
    System.out.println("(3 > 4) Y true =" + ((3>4) && a));
}

```



Resultado de ejecución:

```

Output - Run (HolaMundo) X
> Task :classes
> Task :run
true Y true =true
true Y false =false
false Y false =false
true O true =true
true O false =true
false O false =false
No true =false
No false =true
(3 > 4) Y true = false

```

#### 4.5.4 ASIGNACIÓN

El operador básico es `=`, pero se puede combinar con los aritméticos para abreviar:

Operador	Equivalencia
<code>+=</code>	<code>a = a + b</code>
<code>-=</code>	<code>a = a - b</code>
<code>*=</code>	<code>a = a * b</code>
<code>/=</code>	<code>a = a / b</code>

Es posible combinar el operador de asignación con otros operadores para, de forma abreviada, realizar un cálculo y asignarlo a una variable:

Operador	Formato	Descripción
<code>+=</code>	<code>op1 += op2</code>	<code>op1 = op1 + op2</code>
<code>-=</code>	<code>op1 -= op2</code>	<code>op1 = op1 - op2</code>
<code>*=</code>	<code>op1 *= op2</code>	<code>op1 = op1 * op2</code>
<code>/=</code>	<code>op1 /= op2</code>	<code>op1 = op1 / op2</code>
<code>%=</code>	<code>op1 %= op2</code>	<code>op1 = op1 % op2</code>
<code>&amp;=</code>	<code>op1 &amp;= op2</code>	<code>op1 = op1 &amp; op2</code>
<code> =</code>	<code>op1  = op2</code>	<code>op1 = op1   op2</code>
<code>^=</code>	<code>op1 ^= op2</code>	<code>op1 = op1 ^ op2</code>
<code>&gt;&gt;=</code>	<code>op1 &gt;&gt;= op2</code>	<code>op1 = op1 &gt;&gt; op2</code>
<code>&lt;&lt;=</code>	<code>op1 &lt;&lt;= op2</code>	<code>op1 = op1 &lt;&lt; op2</code>
<code>&gt;&gt;&gt;=</code>	<code>op1 &gt;&gt;&gt;= op2</code>	<code>op1 = op1 &gt;&gt;&gt; op2</code>

#### 4.5.5 EXPRESIONES

Una **expresión** es la **combinación de varios operadores y operandos**. Por ejemplo, tenemos las siguientes expresiones:

```

7 + 5 * 4 - 2
10 + (1 % 5)
(7 * x) <= n

```

El lenguaje **Java evalúa las expresiones aplicando los operadores uno a uno siguiendo un orden específico.**

#### 4.5.6 PRECEDENCIA DE OPERADORES

Indica el orden en que se evalúan. Aquí un resumen de los más comunes (de mayor a menor prioridad):

1. Operadores postfijos: `[]` . (paréntesis)
2. Operadores unarios: `++expr`, `--expr`, `-expr`, `~` !
3. Creación o conversión de tipo: `new (tipo)expr`
4. Multiplicación y división: `*`, `/`, `%`
5. Suma y resta: `+`, `-`
6. Desplazamiento de bits: `<<`, `>>`, `>>>`
7. Relacionales: `<`, `>`, `<=`, `>=`
8. Igualdad y desigualdad: `==`, `!=`
9. AND a nivel de bits: `&`
10. AND lógico: `&&`
11. XOR a nivel de bits: `^`
12. OR a nivel de bits: `|`
13. OR lógico: `||`
14. Operador condicional: `?:`
15. Asignación: `=`, `+=`, `-=`, `*=`, `/=`, `%=`, `^=`, `&=`, `|=`, `>>=`, `<<=`

## 4.6 Conversión de tipos

### 4.6.1 CASTING

La conversión entre tipos primitivos se realiza mediante el **casting**.

Java proporciona dos tipos de casting: **implícito y explícito**. El implícito se realiza automáticamente mientras que el explícito la tenemos que escribir nosotros.

#### Casting implícito

El compilador realiza automáticamente el casting implícito cuando el tipo al que se ha de convertir un dato es más amplio que el tipo original.

Es decir, Java hará el casting implícito automáticamente cuando convertimos:

- de *char* a *int* o de *char* a *float*
- de *int* a *float*

casting

Por ejemplo:

```
float foo = 'a'; // convertimos el char 'a' a float. El valor de foo sera 97.0f
int bar = 'a'; // convertimos el char 'a' a int. EL valor de bar sera 97
float baz = 97; // convertimos el int 97 a float. El valor de baz sera 97.0f
```

Si tratamos de hacer un casting implícito al revés, el compilador nos dará un error:

```
char bar = 65633; // error, casting implícito de int a char no permitido
char baz = 97f; // error, casting implícito de float a char no permitido
int qux = 97f; // error, casting implícito de float a int no permitido
```

El casting con los tipos **boolean** y **String** no se puede realizar.

## Casting explícito

Hemos visto que el casting implícito no se puede realizar cuando queremos convertir a un tipo más estrecho (por ejemplo, convertir de *float* a *int*, ya que se pierden los decimales).

Pero a veces necesitamos hacerlo, sabiendo que vamos a perder precisión. En este caso tenemos que explicitar el casting.

Para realizar un casting explícito, se debe escribir **el tipo al que se quiere convertir** entre paréntesis, justo antes del **valor que se quiere convertir**.

**(tipo) valor**

Los siguientes ejemplos ilustran el uso del casting explícito:

```
// de int a char
char bar = (char) 65633; // bar es 97 (el valor máximo de char es 65535)

// de float a char
char baz = (char) 97.53f; // baz es 97, se pierden los decimales

// de float a int
int quux = (int) 14.67565f; // quux es 14, se pierden los decimales
```

```
// de int a char
int fooa = 65633;
char bar = (char) fooa; // bar es 97, el valor máximo de char es 65535

// de float a char
float foob = 97.53f;
char baz = (char) foob; // baz es 97, se pierden los decimales

// de float a int
float fooc = 14.67565f;
int quux = (int) fooc; // quux es 14, se pierden los decimales
```

```
float foo = 5 / 2; // foo es 2.0f

float bar = (float) 5 / 2; // bar es 2.5f
```

## 4.6.2 CONVERSIÓN TEXTUAL

Además de las conversiones con casting, Java incorpora una serie de métodos para hacer otras conversiones.

## Concatenación

Se puede convertir cualquier valor en un *String* sólo concatenando con un *String* vacío "".

```
String foo = "" + 'a'; // foo es "a"
String bar = "" + 865; // bar es "865"
String baz = "" + 23.78f; // baz es "23.78"
String quux = "" + true; // quux es "true"
```

## String.valueOf()

De forma equivalente a la concatenación, se puede utilizar el método **String.valueOf ()** para convertir a **String**.

```
String foo = String.valueOf('a'); // foo es "a"
String bar = String.valueOf(865); // bar es "865"
String baz = String.valueOf(23.78f); // baz es "23.78"
String quux = String.valueOf(true); // quux es "true"
```

## charAt()

Lógicamente, no podemos convertir un *String* en un *char*, ya que el *String* puede tener varios caracteres. Pero podemos usar el método *charAt()* para obtener un caracter que esté en una determinada posición.

```
char foo = "java8".charAt(0); // foo es 'j'
char baz = "java8".charAt(4); // baz es '8'
```

Hay que tener en cuenta que las posiciones empiezan por 0.

## Character.getNumericValue()

En el punto anterior hemos visto que si hacemos el casting implícito para convertir un *char* en un *int*, obtenemos el valor Unicode del carácter.

Si queremos obtener el valor que representa el **caracter** se puede hacer con el método **Character.getNumericValue ()**.

```
char foo = '9';

int bar = foo; // bar es 57, con el casting obtenemos el valor unicode

int baz = Character.getNumericValue(foo); // baz se 9, obtenemos el valor representado por el caracter
```

parseInt() y parseFloat()

Para obtener el valor numérico representado por un **String** podemos utilizar **parseInt ()** o **parseFloat ()**.

```
String foo = "213";

int bar = Integer.parseInt(foo); // bar es 213
```

```
String foo = "23.78";

float bar = Float.parseFloat(foo); // bar es 23.78f
```

#### 4.7 La clase Math

Se echan de menos operadores matemáticos más potentes en Java. Por ello se ha incluido una clase especial llamada **Math** dentro del paquete java.lang.

Esta clase posee muchos métodos muy interesantes para realizar cálculos matemáticos complejos como cálculo de potencias, raíces cuadradas, valores absolutos, seno, coseno, etc.

Por ejemplo:

```
double x = Math.pow(3,3); // Potencia 3 ^ 3


















double y = Math.sqrt(9); // Raíz cuadrada de 9
```

También posee constantes como:

```
double PI; // El número  $\pi$  (3,14159265...)

double E; // El número e (2, 7182818245...)
```

Algunos ejemplos de otros métodos:

 <b>E</b>	<b>double</b>	^
 <b>PI</b>	<b>double</b>	
 <b>IEEEremainder</b> (double f1, double f2)	<b>double</b>	
 <b>abs</b> (double a)	<b>double</b>	
 <b>abs</b> (float a)	<b>float</b>	
 <b>abs</b> (int a)	<b>int</b>	
 <b>abs</b> (long a)	<b>long</b>	
 <b>acos</b> (double a)	<b>double</b>	
 <b>addExact</b> (int x, int y)	<b>int</b>	
 <b>addExact</b> (long x, long y)	<b>long</b>	
 <b>asin</b> (double a)	<b>double</b>	
 <b>atan</b> (double a)	<b>double</b>	
 <b>atan2</b> (double y, double x)	<b>double</b>	
 <b>cbrt</b> (double a)	<b>double</b>	
 <b>ceil</b> (double a)	<b>double</b>	
 <b>copySign</b> (double magnitude, double sign)	<b>double</b>	
 <b>copySign</b> (float magnitude, float sign)	<b>float</b>	▼

#### 4. 8 Literales

A la hora de tratar con valores de los tipos de datos simples se utiliza lo que se denomina *literales*. Son los valores fijos que escribimos directamente en el código.

- **Lógicos:** `true`, `false`.
- **Enteros:** `10` (decimal), `012` (octal, empieza por 0), `0xA` (hexadecimal, empieza por 0x). Para `long`, se añade una `L` al final: `1234567890L`.
- **Reales:** `12.34`. Por defecto son `double`. Para `float`, se añade `f`: `12.34f`.
- **Carácter:** Entre comillas simples: `'a'`. Usan secuencias de escape para caracteres especiales: `'\n'` (nueva línea), `'\t'` (tabulador).
- **Cadenas:** Entre comillas dobles: `"Hola mundo"`.

##### 4.8.1 LITERALES LÓGICOS

Son únicamente dos, las palabras reservadas `true` y `false`.

##### 4.8.2 LITERALES ENTEROS

Los literales de tipo **entero**: `byte`, `short`, `int` y `long` pueden expresarse en decimal (base 10), octal (base 8) o hexadecimal (base 16).

Además, puede añadirse al final del mismo la letra `L` para indicar que el entero es considerado como **long** (64bits).

En Java, el compilador identifica un entero decimal (base 10) al encontrar un número cuyo primer dígito es cualquier símbolo decimal excepto el cero (del 1 al 9). A continuación pueden aparecer dígitos del 0 al 9.

La letra **L** al final de un literal de tipo **entero** puede aplicarse a cualquier sistema de numeración e indica que el número decimal sea tratado como un entero largo (de 64 bits). Esta letra **L** puede ser mayúscula o minúscula, aunque es aconsejable utilizar la mayúscula ya que de lo contrario puede confundirse con el dígito uno (1) en los listados.

Ejemplo:

```
long max1 = 9223372036854775807L; //valor máximo para un entero largo
```

#### 4.8.3 LITERALES REALES

Los literales de tipo real sirven para indicar valores **float** o **double**. A diferencia de los literales de tipo entero, **no pueden expresarse en octal o hexadecimal**.

Existen dos formatos de representación: mediante su parte entera, el punto decimal ( . ) y la parte fraccionaria; o mediante notación **exponencial** o **científica**:

Ejemplos equivalentes:

```
3.1415 0.31415e1 .31415e1 0.031415E+2 .031415e2 314.15e-2 31415E-4
```

Al igual que los literales que representan enteros, se puede poner una letra como sufijo. Esta letra puede ser una **F** o una **D** (mayúscula o minúscula indistintamente).

**F**: Trata el literal como de tipo *float*.

**D**: Trata el literal como de tipo *double*.

Ejemplo:

```
3.1415F
```

```
.031415d
```

#### 4.8.4 LITERALES CARÁCTER

Los literales de tipo carácter se representan siempre entre comillas simples. Entre las comillas simples puede aparecer:

Un **símbolo** (letra) siempre que el carácter esté asociado a un código Unicode. Ejemplos: 'a', 'B', '{', 'ñ', 'á'.

Las "**secuencias de escape**" son combinaciones del símbolo contrabarra \*\* seguido de una letra. Sirven para representar caracteres que no tienen una equivalencia en forma de símbolo.

Las posibles secuencias de escape son:

**\n**: Nueva Línea.

**\t**: Tabulador.

**\r**: Retroceso de Carro.

**\f**: Comienzo de Página.

**\b**: Borrado a la Izquierda.

**\\**: El carácter barra inversa ( \ ).

**\'**: El carácter prima simple ( ' ).

**\"**: El carácter prima doble o bi-prima ( " ).

Por ejemplo:

- Para imprimir una diagonal inversa se utiliza: `\\`
- Para imprimir comillas dobles en un String se utiliza: `\"`

#### 4.8.5 LITERALES CADENAS

Los **Strings** o **cadenas de caracteres** no forman parte de los tipos de datos elementales en Java. Son instanciados a partir de la clase **java.lang.String** pero aceptan su inicialización a partir de literales de este tipo, por lo que se tratan en este punto.

Un literal de tipo string va encerrado entre **comillas dobles ( " )** y debe estar incluido completamente en una sola línea del programa fuente (no puede dividirse en varias líneas).

Entre las comillas dobles puede incluirse cualquier carácter del código **Unicode** (o su código precedido del carácter `\`) además de las secuencias de escape vistas anteriormente en los literales de tipo carácter.

Así, por ejemplo, para incluir un cambio de línea dentro de un literal de tipo **String** deberá hacerse mediante la secuencia de escape `\n` :

Ejemplo:

```
System.out.println("Primera línea\nSegunda línea del string\n");
System.out.println("Hola");
```

La visualización del string anterior mediante **println()** produciría la siguiente salida por pantalla:

```
Primera línea
Segunda línea del string
Hola
```

La forma de incluir los caracteres: comillas dobles ( `"` ) y contrabarra ( `\` ) es mediante las secuencias de escape `\"` y `\\` respectivamente (o mediante su código Unicode precedido de `\` ).

Si el string es demasiado largo y debe dividirse en varias líneas en el fichero fuente, puede utilizarse el operador de concatenación de strings (+) de la siguiente forma:

```
```java "Este String es demasiado largo para estar en una línea del "
    • "fichero fuente y se ha dividido en dos." ```
```

### 4.9 Salida y Entrada Estándar

#### 4.9.1 SALIDA ESTÁNDAR

Usamos `System.out` para imprimir texto:

- `System.out.print("...")` : Imprime el texto sin salto de línea al final.
- `System.out.println("...")` : Imprime el texto y añade un salto de línea.

La utilización de `System.err` sería totalmente análoga para enviar los mensajes producidos por errores en la ejecución.

Por ejemplo, para presentar el mensaje de saludo habitual por pantalla:

```
public static void main(String[] args) {
    System.out.print("HOLA ");
    System.out.println("mundo");
    System.out.println("Mensaje de error");
}
```

La salida sería la siguiente:

```
HOLA mundo
Mensaje de error
```

Podemos concatenar texto y variables con el operador `+`:

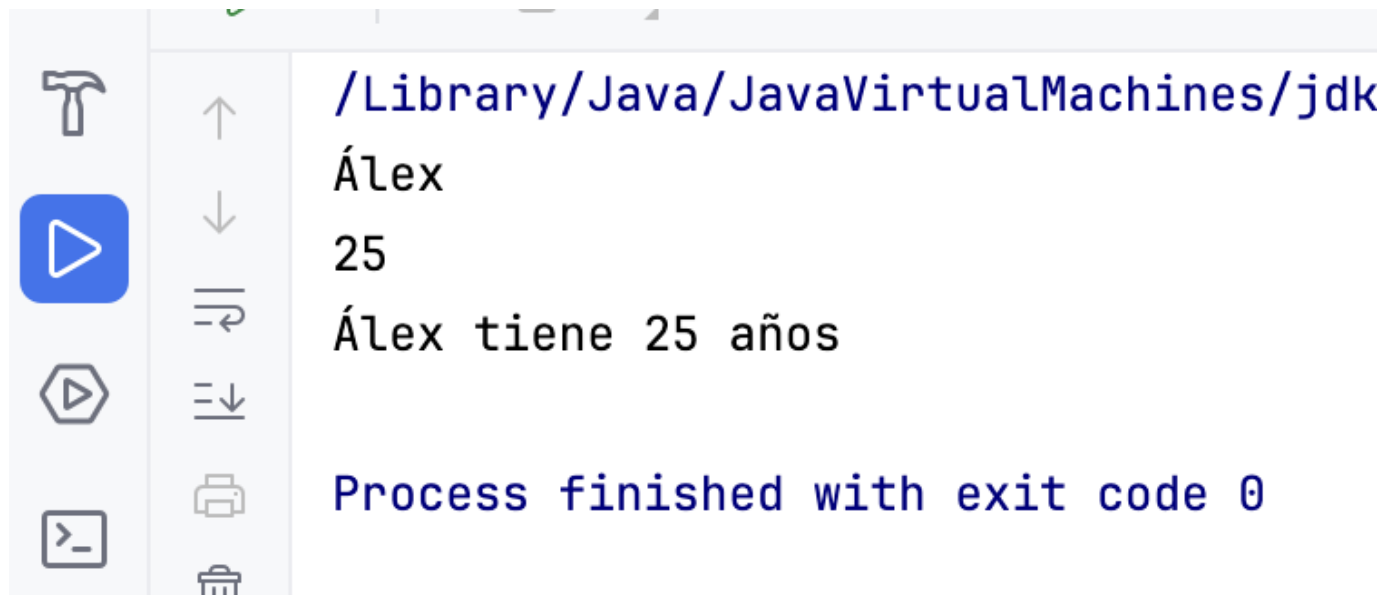
```
public static void main(String[] args) {

    String nombre = "Álex";
    int edad = 25;

    System.out.println(nombre);
    System.out.println(edad);
}
```

```
System.out.println(nombre + " tiene "+edad+" años");
}
```

Y la salida sería la siguiente:



#### 4.9.2 ENTRADA ESTÁNDAR (LECTURA DEL TECLADO)

La entrada estándar (leer información del teclado, escrita por el usuario) es un poco más compleja. Hay varias formas de hacerlo pero la más sencilla es utilizar la **clase Scanner**.

Usaremos la clase `Scanner`, que simplifica mucho la lectura de datos.

1. **Importar la clase:** Al principio del fichero, hay que añadir `import java.util.Scanner;`.
2. **Crear un objeto Scanner:** Dentro del método `main`, creamos una única instancia que leerá del teclado (`System.in`). `Scanner sc = new Scanner(System.in);`
3. **Usar sus métodos para leer:** - `sc.nextLine()`: Lee una línea completa de texto (hasta el Enter). Devuelve un `String`. - `sc.nextInt()`: Lee un número entero. Devuelve un `int`. - `sc.nextDouble()`: Lee un número real. Devuelve un `double`. - Y muchos más: `nextByte()`, `nextFloat()`, etc.

```
Scanner sc = new Scanner(System.in);
```

En este ejemplo hemos creado un objeto **Scanner** llamado **sc** pero podríamos ponerle cualquier nombre.

Ahora podremos utilizar **sc** tantas veces como queramos para leer información del teclado.

Por ejemplo:

```
String texto = sc.nextLine();
```

El método **sc.nextLine()** recogerá el texto que el usuario escriba por teclado (hasta presionar la tecla Intro) y lo guardará en **texto** (de tipo `String`).



Existen muchos otros métodos según el tipo de dato que se quiera leer:

- **nextByte()**: obtiene un número *entero* tipo *byte*.
- **nextShort()**: obtiene un número *entero* tipo *short*.
- **nextInt()**: obtiene un número *entero* tipo *int*.
- **nextLong()**: obtiene un número *entero* tipo *long*.
- **nextFloat()**: obtiene un número real *float*.
- **nextDouble()**: obtiene un número real *double*.
- **nextBoolean()**: obtiene un valor *boolean*.
- **next()**: obtiene el siguiente token (texto hasta un espacio).

**PRECAUCIÓN** Para poder utilizar la clase **Scanner** es necesario importarla desde el paquete **java.util** de Java. Es decir, arriba del todo (antes del *public class*) hay que escribir la siguiente sentencia:

```
java
import java.util.Scanner;
```

**Ejemplo completo:**

```
import java.util.Scanner;

public class Main {
    public static void main(String[] args) {

        String nombre;

        Scanner sc = new Scanner(System.in);

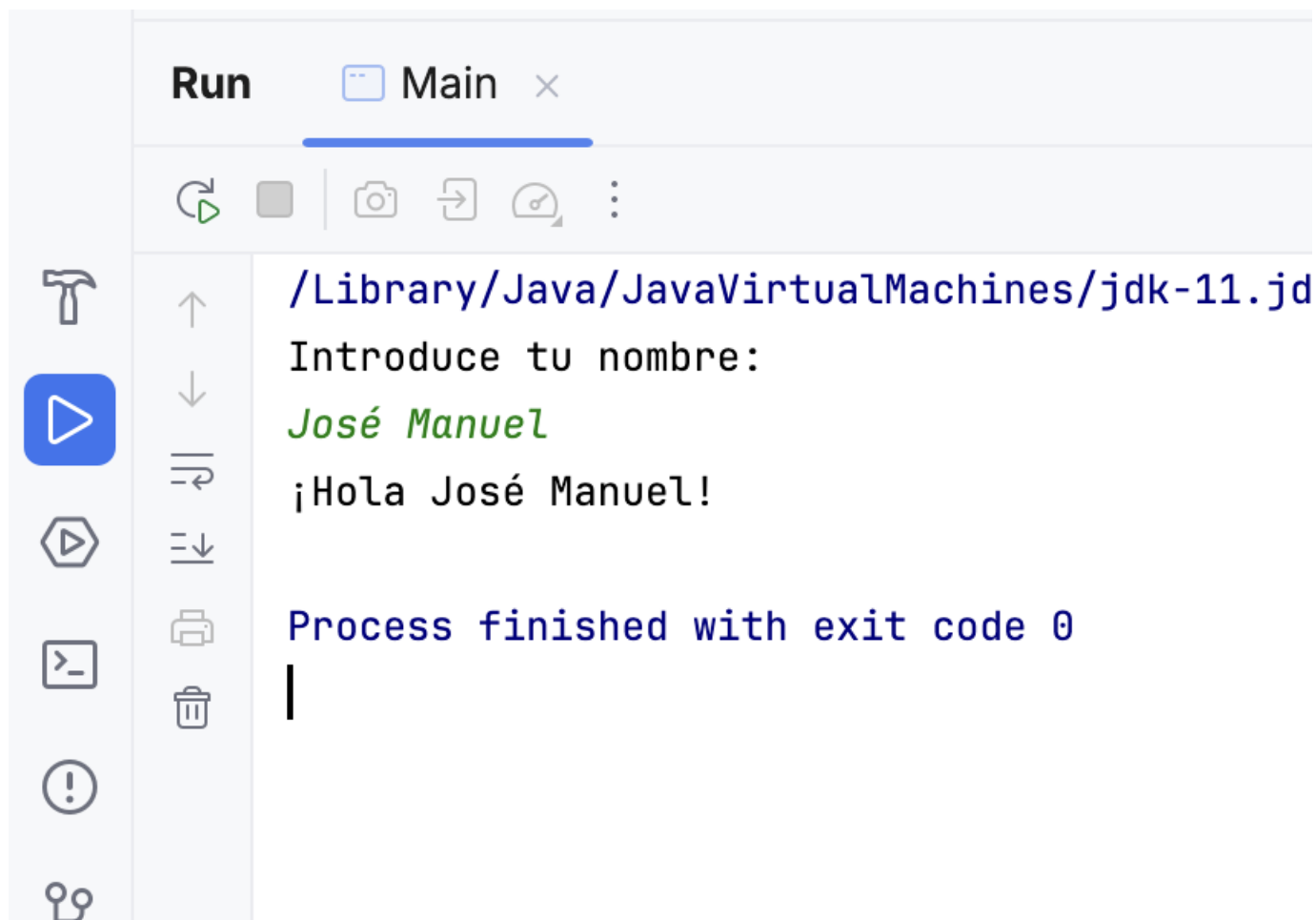
        System.out.println("Introduce tu nombre: ");

        nombre = sc.nextLine();

        System.out.println("¡Hola " + nombre + "!");

    }
}
```

Salida:



Ejemplo en el que leemos un valor tipo double. El programa pide al usuario que introduzca el radio de un círculo, luego calcula su área y circunferencia, por último lo muestra por pantalla.

```

import java.util.Scanner;

public class Main {

    public static void main(String[] args) {

        double radio, area, circunferencia;

        Scanner sc = new Scanner(System.in);

        System.out.println("Introduce el radio: ");

        radio = sc.nextDouble();

        // Se hace uso de la libreria Math para hacer uso de PI y la potencia (pow)

        area = Math.PI * Math.pow(radio, 2);

        circunferencia = 2 * Math.PI * radio;

        System.out.println("El area es " + area);

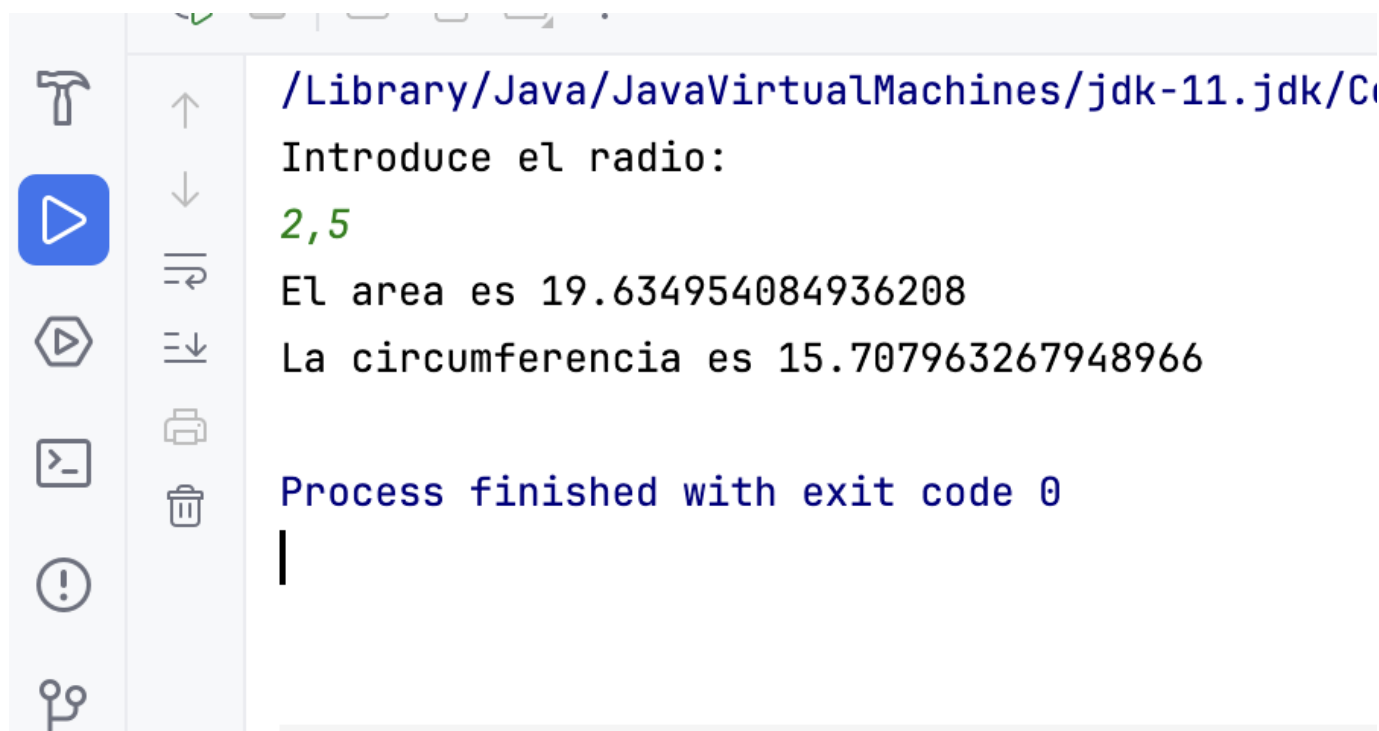
        System.out.println("La circunferencia es " + circunferencia);

    }

}

```

Y su salida:



```

/Library/Java/JavaVirtualMachines/jdk-11.jdk/Contents/Home/bin/java
Introduce el radio:
2,5
El area es 19.634954084936208
La circumferencia es 15.707963267948966

Process finished with exit code 0

```

¡El error más común de 1º de DAM! El `Scanner` y el salto de línea fantasma.

Cuando lees un número con `nextInt()`, `nextDouble()`, etc., el `Scanner` consume los dígitos del número, pero deja el "Enter" (el salto de línea `\n`) en el buffer de entrada.

Si la siguiente instrucción es un `nextLine()`, este leerá ese "Enter" vacío y parecerá que se ha saltado la lectura.

**Solución:** Después de leer un número y antes de leer una línea de texto, consume el salto de línea sobrante con un `sc.nextLine()`; extra.

```

System.out.print("Introduce tu edad: ");
int edad = sc.nextInt(); // Lee sólo dígitos enteros
sc.nextLine(); // Limpia el '\n' que quedó en el buffer

```

## 2.2 UD2 - Programación estructurada. Estructuras de control y repetición

Fecha	Versión	Descripción
14/09/2021	1.0.0	Versión inicial
27/09/2021	1.0.1	Corrección de erratas
05/10/2021	1.0.2	Se añade el tratamiento de String
08/10/2021	1.0.3	Corrección de erratas en ejemplos de recorridos. Implementación en Java de ejemplos que faltaban.
16/09/2025	1.1.0	<b>Versión revisada</b>

### 2.2.1 Unidad 2 - Programación estructurada. Estructuras de control y repetición.

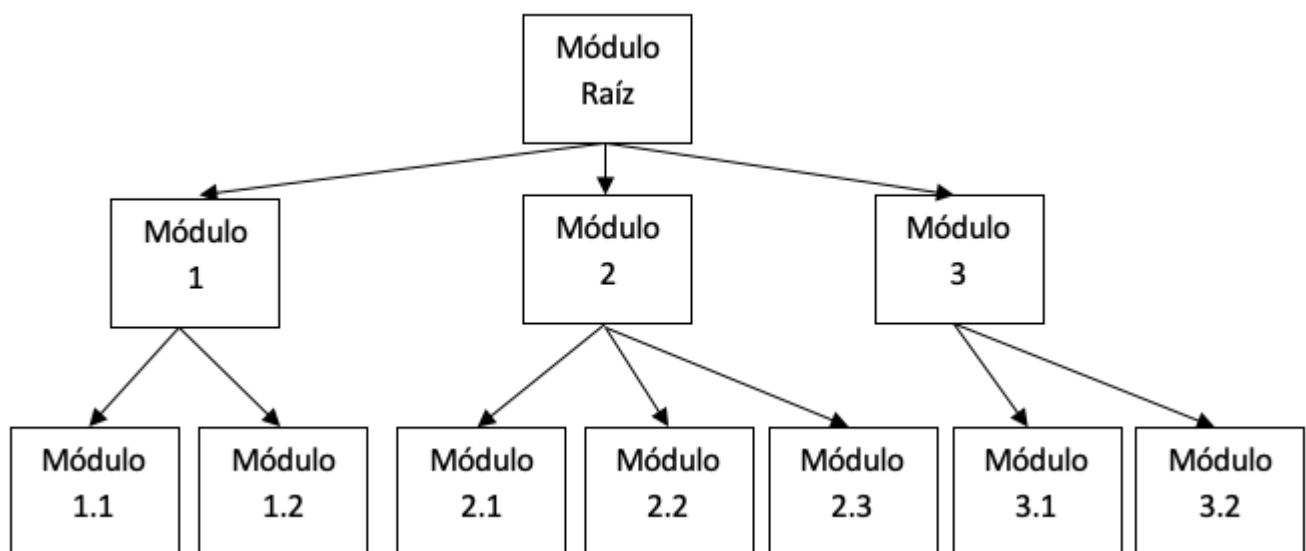
#### 2.2.2 1 Introducción: Construyendo programas sólidos

En esta unidad vamos a sentar las bases para crear programas que no solo funcionen, sino que sean **claros, sencillos de mantener y fáciles de ampliar**. Para ello, nos apoyaremos en dos pilares fundamentales: la Programación Modular y la Programación Estructurada.

#### 2.2.3 2 Programación Modular: Construyendo con piezas de LEGO

Imagina que quieres construir un castillo de LEGO. No empiezas uniendo piezas al azar, ¿verdad? Lo más probable es que construyas primero las torres, luego las murallas, el puente... y finalmente lo unes todo.

La **programación modular** aplica exactamente esa idea: consiste en dividir un programa grande y complejo en partes más pequeñas e independientes, llamadas **módulos**.



Un **módulo** es un fragmento de código que resuelve una parte muy concreta del problema. Cada módulo se puede programar y probar por separado, como si fuera una pieza de LEGO.

Esta técnica, también conocida como diseño **Top-Down** (de lo general a lo particular), nos aporta enormes **ventajas**:

- **Claridad**: Es más fácil entender un programa dividido en partes lógicas.
- **Reutilización**: Un mismo módulo (una torre de LEGO) puede usarse en diferentes castillos.
- **Facilidad de depuración**: Si una torre se cae, solo tienes que revisar esa pieza, no el castillo entero.
- **Trabajo en equipo**: Diferentes programadores pueden trabajar en distintos módulos a la vez.

### 2.2.4 3 Programación Estructurada: Las reglas de tráfico del código

Si la programación modular nos dice "divide y vencerás", la programación estructurada nos dice **cómo construir cada una de esas divisiones**.

Se basa en el famoso **Teorema de la Estructura**, que demuestra algo asombroso: cualquier programa, por complejo que sea, puede construirse usando únicamente tres tipos de estructuras de control. Piénsalo como las **reglas de tráfico** del código:

1. **Estructura Secuencial (una calle de sentido único)**: Las instrucciones se ejecutan una detrás de otra, en orden.
2. **Estructura Condicional (una bifurcación)**: El programa llega a un cruce y debe decidir qué camino tomar en función de una condición ( `if-else` ).
3. **Estructura Repetitiva (una rotonda)**: El programa ejecuta un bloque de código una y otra vez hasta que se cumple una condición para salir ( `while` , `for` ).

Estas tres estructuras son los únicos ladrillos que necesitamos para construir cualquier algoritmo.

El **Teorema de la estructura** fue formulado por Bohn y Jacopini y dice así: *"Todo programa propio, es decir, con un solo punto de entrada y un solo punto de salida, puede ser escrito utilizando únicamente tres tipos de estructuras de control: **Estructura secuencial, condicional y repetitiva**"*

### 2.2.5 4 El Algoritmo: El plano de nuestra construcción

Recordemos que un algoritmo es el **plano detallado** para resolver un problema, una serie de pasos claros y finitos. Para representar estos planos, usaremos dos herramientas:

- **Diagrama de flujo**: Una representación gráfica con símbolos y flechas. Muy visual.
- **Pseudocódigo**: Un lenguaje intermedio, a medio camino entre el lenguaje humano y el código, que nos permite centrarnos en la lógica sin preocuparnos por la sintaxis estricta.

Un buen algoritmo debe ser **sencillo y eficiente** (usar el mínimo tiempo y memoria posibles).

Los elementos que tiene un algoritmo son:

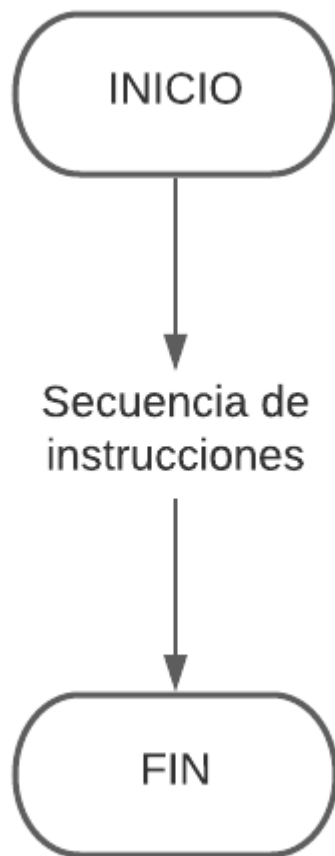
- Instrucciones
- De entrada
- De salida
- De asignación
- Estructuras de control
- Bifurcaciones
- Repeticiones

### 2.2.6 5 Elementos de un algoritmo

#### 5.1 Inicio y Fin

Todo algoritmo tiene un punto de partida y un final claros. Al menos existirán estos bloques:

- **NOMBRE DEL ALGORITMO**. El nombre con el que lo *bautizamos* para reconocer su propósito.
- **INCIO**. Punto de entrada del algoritmo.
- **FIN**. Finalización del algoritmo.

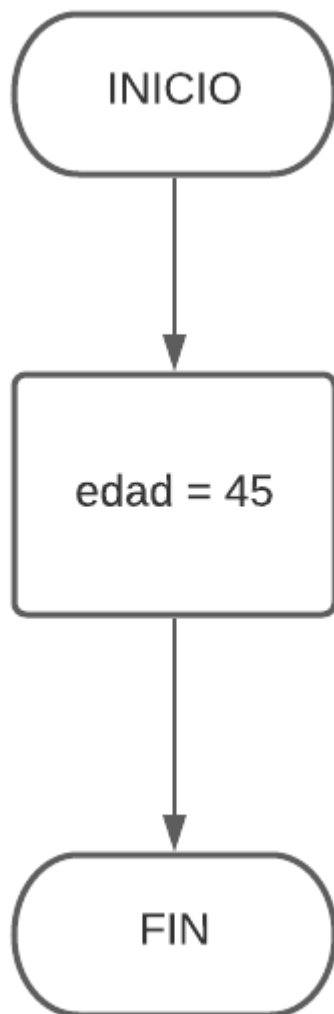


- **Pseudocódigo:** Usamos las palabras `ALGORITMO Nombre`, `INICIO` y `FIN`.
- **Java:** Usamos las llaves `{}` para delimitar los bloques de código, como el inicio y fin de una clase o de un método.

```
public class HolaMundo { // INICIO de la clase
    public static void main(String[] args) { // INICIO del método principal
        System.out.println("Hola Mundo");
    } // FIN del método principal
} // FIN de la clase
```

## 5.2 Instrucciones de asignación

Una asignación consiste en guardar un valor en una variable. Su representación sería en un **rectángulo**.



En pseudocódigo, definiremos las variables y constantes en bloques `VAR` y `CONST` antes del `INICIO`.

- **CONSTANTES:** Su valor no cambia. Por convenio, en mayúsculas.
- **VARIABLES:** Su valor puede cambiar.

**Ejemplo de declaración en pseudocódigo:**

```

ALGORITMO EjemploTipos
CONST
  REAL PI = 3.1416
VAR
  ENTERO edad = 0
  CADENA nombre = " "
  BOOLEANO esAlumno = VERDADERO
INICIO
  // ... cuerpo del algoritmo
FIN
  
```

### 5.3 Instrucciones de Entrada y Salida

Son la forma en que nuestro programa se comunica con el exterior (normalmente, el usuario).

- **Entrada:** Leer datos del teclado. ( `LEER` en pseudocódigo, `Scanner` en Java).
- **Salida:** Mostrar información en pantalla. ( `ESCRIBIR` en pseudocódigo, `System.out.println` en Java).

Las instrucciones de entrada y salida se representan con figuras **romboides o trapecios**.

**Representación en un diagrama de flujo:**



