



Programación I

None

None

None

Table of contents

1. Programación I	3
2. Introducción	4
2.1 Introducción	4
2.2 Dónde aprender	4
2.3 Referencias	4
2.4 Ejercicios	5

logo

1. Programación I

Bienvenido al material de la asignatura de Programación I de la Academia Castiñeira. En esta asignatura de la carrera de Primero de Ingeniería de Telecomunicaciones estudiaremos los fundamentos del lenguaje de programación Java.

2. Introducción

2.1 Introducción

La **programación** es el proceso de crear un conjunto de instrucciones que le dicen a un ordenador cómo realizar alguna tarea. Es un arte y una ciencia, que requiere conocimientos y creatividad. Aprender programación ayuda a estructurar el pensamiento y permite adquirir una las competencias más importantes en el mercado laboral.

En esta asignatura usaremos **Java**, que es un lenguaje con las siguientes características:

- Es orientado a objetos. Otros paradigmas diferentes son el imperativo, el funcional, el declarativo o el orientado a eventos.
- Es compilado (a diferencia de interpretado).
- Es de alto nivel (a diferencia de la programación de bajo nivel).
- Se ejecuta en una máquina virtual (en lugar de en el sistema operativo del cliente).
- Es fuertemente tipado (a diferencia de los lenguajes dinámicos sin tipado estricto).

2.2 Dónde aprender

Un buen sitio con lo principal bastante bien resumido es [W3Schools](#). Hay tutoriales con ejemplos de código que contienen todo lo del curso y más.

Una referencia más completa, pero también más compleja, es [Java Tutorials from Oracle](#).

En general, ante una duda, stackoverflow o simplemente google suelen proporcionar la solución.

Practicar, practicar y practicar!

2.3 Referencias

- [Java intro](#)
- [Get Started](#)
- [Java Syntax](#)
- [Java Output](#)
- [Java Input](#)
- [Java Comments](#)
- [Orientación a Objetos](#)

2.4 Ejercicios

Escribir una clase Java para ser invocada por la terminal que: * Si recibe un argumento, lo interpreta como un nombre y saluda a la persona. * Si no recibe un argumento, usa por defecto el nombre de Pepe.

Hacer un programa Java que lea constantemente la entrada del usuario y que, tomando la cadena de caracteres que el usuario introduce, la pasa a mayúsculas.