

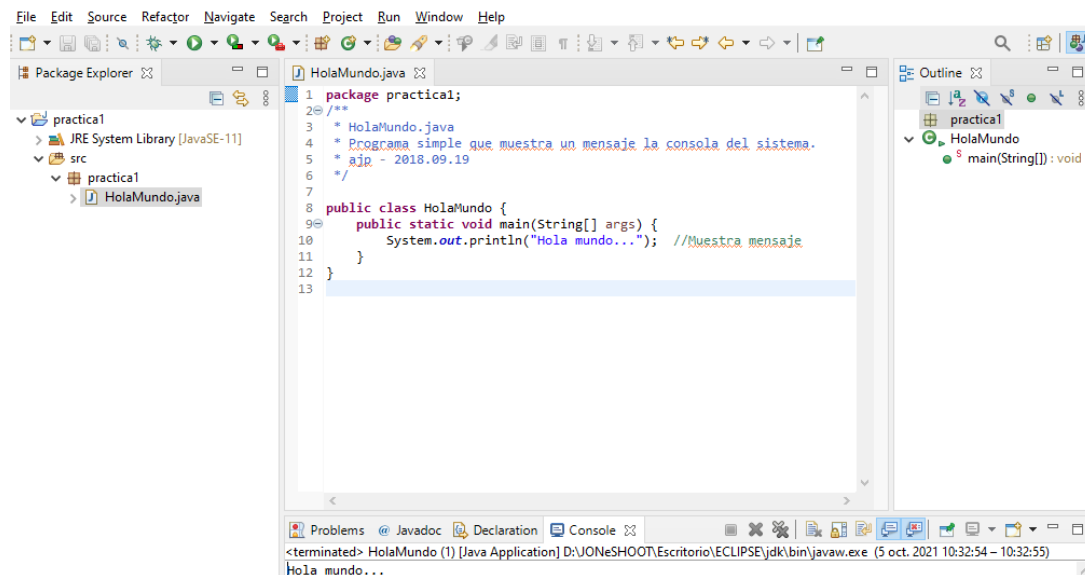
ÍNDICE

Ejercicio 1.....	0
Descarga y copia el archivo Java llamado HolaMundo.java.....	¡Error! Marcador no definido.
Compila y ejecuta el programa.	¡Error! Marcador no definido.
Abre el archivo con el editor del IDE y estudia su estructura y su comportamiento...	¡Error! Marcador no definido.
Modifica los comentarios de la cabecera del fichero fuente para actualizarlo y personalizarlo.....	¡Error! Marcador no definido.
En el programa proporcionado aparecen varios elementos del lenguaje; indica qué es y qué representa cada uno de ellos explicándolo con tus palabras.	¡Error! Marcador no definido.
Haz una clasificación de lo que aparece en el programa según sean palabras reservadas de Java, sentencias, identificadores, datos, delimitadores, etc..	¡Error! Marcador no definido.
Averigua por qué aparecen las líneas desplazadas unas con respecto a otras y algunas palabras se escriben con mayúscula en su letra inicial.....	¡Error! Marcador no definido.
Pon en minúscula el nombre de la clase y ejecuta el programa. ¿Qué ocurre?	¡Error! Marcador no definido.
Documenta el programa con comentarios personales que te parezcan aclaratorios de su funcionamiento.....	¡Error! Marcador no definido.
En el programa escribe en main() una nueva sentencia que muestre por pantalla el nombre del programa, su versión y nombre del autor.	¡Error! Marcador no definido.
No es necesario entrada por teclado y documenta el programa con comentarios aclaratorios adicionales.....	¡Error! Marcador no definido.
Ejercicio 2.....	¡Error! Marcador no definido.

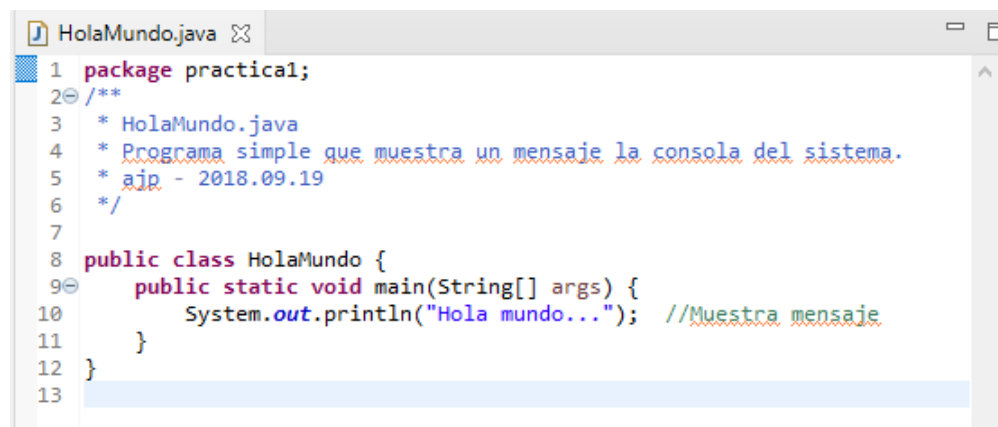
Ejercicio 1

Descarga y copia el archivo Java llamado *HolaMundo.java*

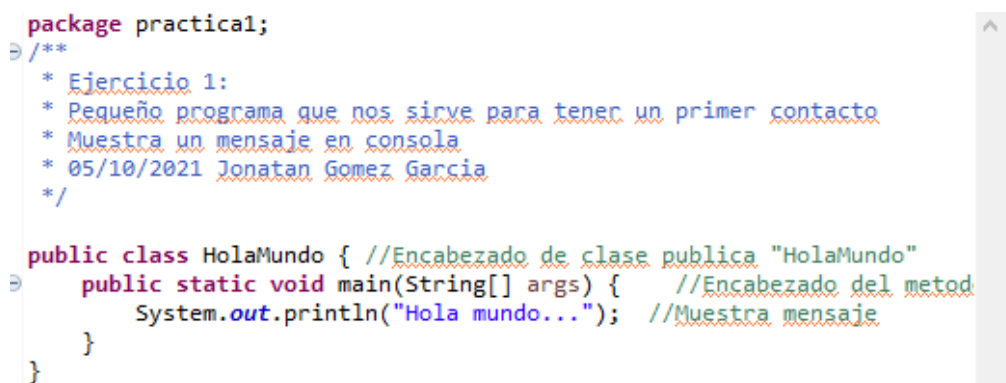
Compila y ejecuta el programa.



Abre el archivo con el editor del IDE y estudia su estructura y su comportamiento.



Modifica los comentarios de la cabecera del fichero fuente para actualizarlo y personalizarlo.



En el programa proporcionado aparecen varios elementos del lenguaje; indica qué es y qué representa cada uno de ellos explicándolo con tus palabras.

Haz una clasificación de lo que aparece en el programa según sean palabras reservadas de Java, sentencias, identificadores, datos, delimitadores, etc.

public class HolaMundo {

- Encabezado de la clase "HolaMundo" donde:
- "class": PALABRA RESERVADA que define una clase para "HolaMundo"
- "public": PALABRA RESERVADA que define el atributo de la clase: publica, la más utilizada
- La llave { indica al compilador que empieza el bloque de la clase definida

public static void main(String[] args) {

- Encabezado de metodo main con atributos
- "main" nombre del metodo, no es una palabra reservada, pero no puede utilizarse otra
- "public static void": PALABRAS RESERVADAS que hacen que main no devuelve resultado, siempre esta disponible y es publico
- "(String[] args)": STRING=IDENTIFICADOR: define la lista de argumentos opcionales
-
- La llave { indica al compilador que empieza el bloque de instrucciones

System.out.println("Hola mundo...");

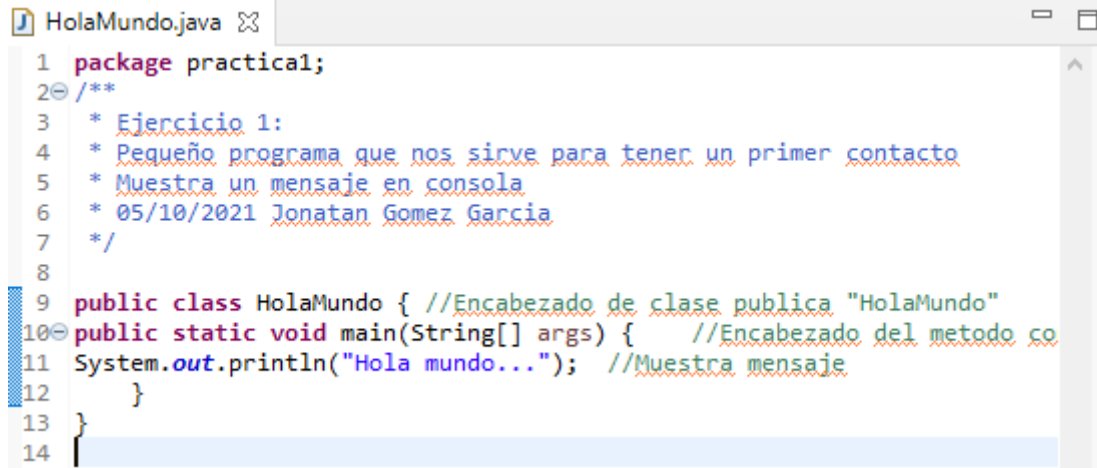
- "System": SENTENCIA sistema fisico del ordenador
- ".out": SENTENCIA indica la pantalla, el punto señala que tiene que ver con "system"
- ".println": SENTENCIA metodo que muestra una linea de texto estandar
- "("Hola mundo...")": Argumento de la sentencia y mensaje que muestra en pantalla

} → Cierre de metodo main

} → Cierre de bloque de la clase

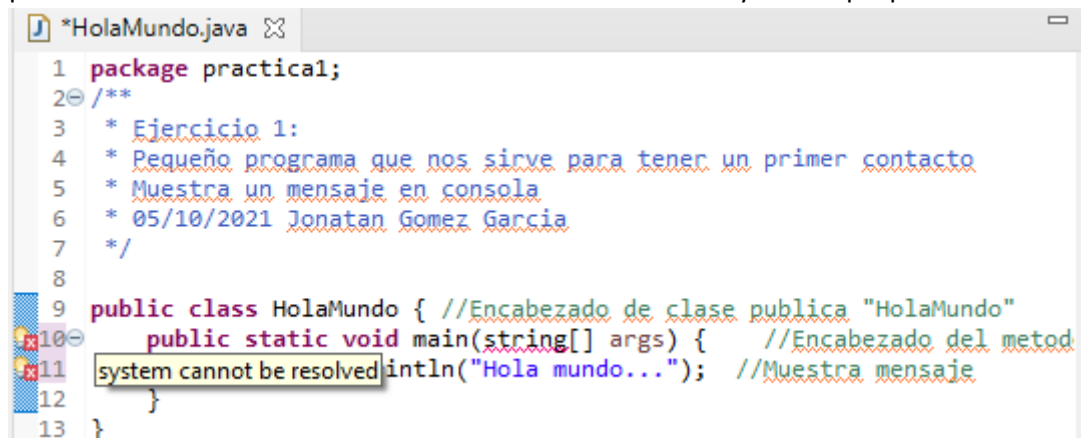
Averigua por qué aparecen las líneas desplazadas unas con respecto a otras y algunas palabras se escriben con mayúscula en su letra inicial.

- Las líneas desplazadas una de otras es por un sencillo tema de organización visual, de hecho si las ponemos juntas seguiría funcionando.



```
1 package practical;
2 /**
3  * Ejercicio 1:
4  * Pequeño programa que nos sirve para tener un primer contacto
5  * Muestra un mensaje en consola
6  * 05/10/2021 Jonatan Gomez Garcia
7  */
8
9 public class HolaMundo { //Encabezado de clase publica "HolaMundo"
10 public static void main(String[] args) { //Encabezado del metodo co
11 System.out.println("Hola mundo..."); //Muestra mensaje
12 }
13 }
14 }
```

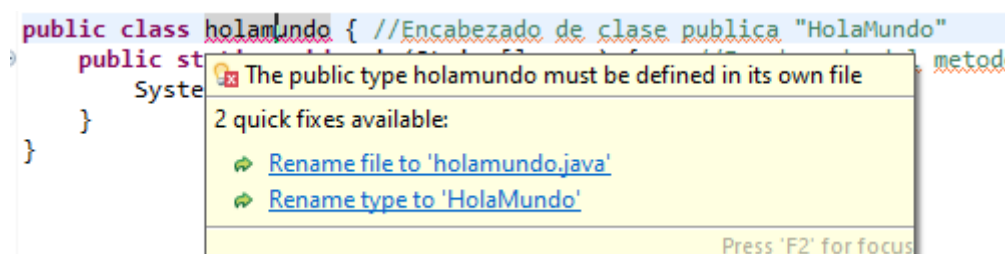
- Algunas palabras se escriben con mayúscula inicial porque dependiendo de si se escriben todas en minúscula o con mayúscula inicial el resultado/significado de la palabra cambia. Cambio todas las letras iniciales a minúscula y veo lo que pasa.



```
1 package practical;
2 /**
3  * Ejercicio 1:
4  * Pequeño programa que nos sirve para tener un primer contacto
5  * Muestra un mensaje en consola
6  * 05/10/2021 Jonatan Gomez Garcia
7  */
8
9 public class HolaMundo { //Encabezado de clase publica "HolaMundo"
10 public static void main(string[] args) { //Encabezado del metod
11 system cannot be resolvedintln("Hola mundo..."); //Muestra mensaje
12 }
13 }
```

- Lanza errores de sintaxis

Pon en minúscula el nombre de la clase y ejecuta el programa. ¿Qué ocurre?



```
public class holamundo { //Encabezado de clase publica "HolaMundo"
public st
System
}
}
```

The public type holamundo must be defined in its own file

2 quick fixes available:

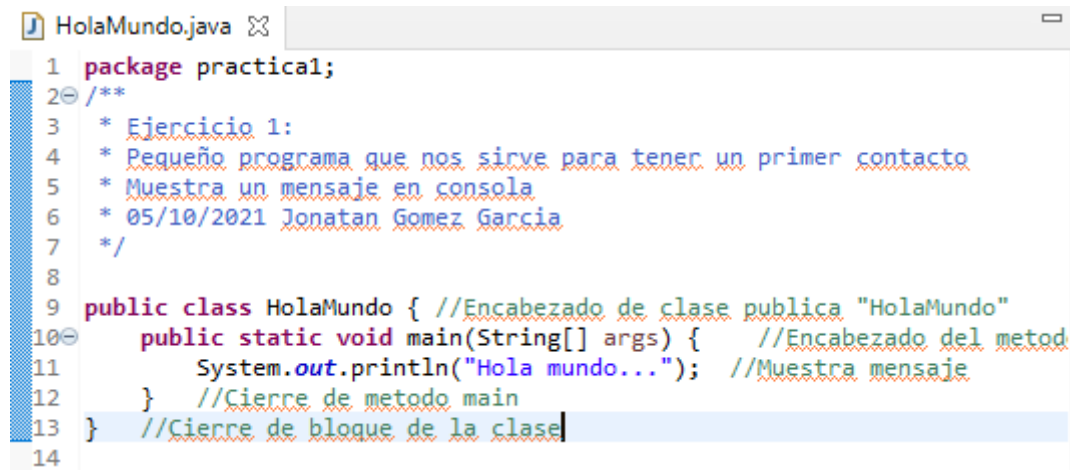
- [Rename file to 'holamundo.java'](#)
- [Rename type to 'HolaMundo'](#)

Press 'F2' for focus

- Lanza el error de que el nombre de la clase no es igual al nombre del fichero ".java", como tienen que coincidir los dos nos sugiere que renombremos el fichero al nuevo nombre o bien que introduzcamos en este parámetro el nombre del fichero.

Documenta el programa con comentarios personales que te parezcan aclaratorios de su funcionamiento.

- Ya lo había hecho antes de comenzar a comentar la práctica, por eso aparecía ya comentado en el resto de imágenes



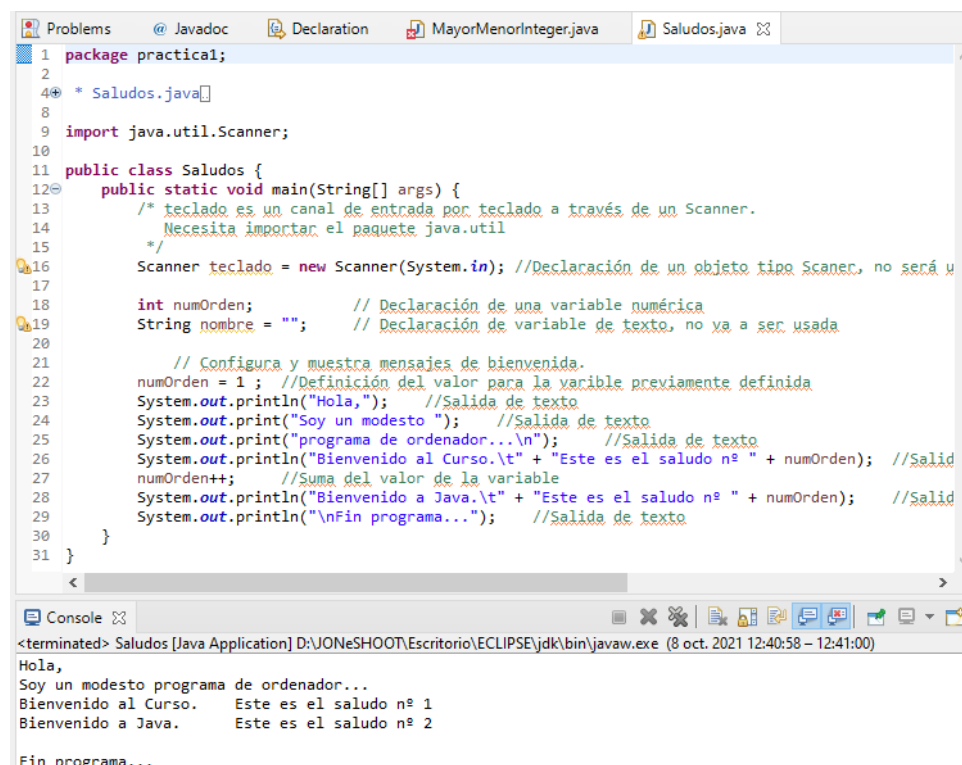
```
1 package practical1;
2 /**
3  * Ejercicio 1:
4  * Pequeño programa que nos sirve para tener un primer contacto
5  * Muestra un mensaje en consola
6  * 05/10/2021 Jonatan Gomez Garcia
7  */
8
9 public class HolaMundo { //Encabezado de clase publica "HolaMundo"
10     public static void main(String[] args) { //Encabezado del metodo
11         System.out.println("Hola mundo..."); //Muestra mensaje
12     } //Cierre de metodo main
13 } //Cierre de bloque de la clase
14
```

Ejercicio 2

Estudia e intenta anticipar cuál será el comportamiento del programa cuando se ejecute.

- Programa que activa el escaneo del teclado, el cual no se va a usar. Declara un ejemplo de variable String (en vacío) y declara una variable con valor 1 que después es usada en mensajes impresos en pantalla, la primera vez con el valor original de la variable y la segunda con el valor más 1.

Ejecuta el programa



```
1 package practical1;
2
3 * Saludos.java
4
5 import java.util.Scanner;
6
7 public class Saludos {
8     public static void main(String[] args) {
9         /* teclado es un canal de entrada por teclado a través de un Scanner.
10          Necesita importar el paquete java.util
11          */
12         Scanner teclado = new Scanner(System.in); //Declaración de un objeto tipo Scanner, no será u
13
14         int numOrden; // Declaración de una variable numérica
15         String nombre = ""; // Declaración de variable de texto, no va a ser usada
16
17         // Configura y muestra mensajes de bienvenida.
18         numOrden = 1; //Definición del valor para la variable previamente definida
19         System.out.println("Hola,"); //Salida de texto
20         System.out.print("Soy un modesto "); //Salida de texto
21         System.out.print("programa de ordenador...\n"); //Salida de texto
22         System.out.println("Bienvenido al Curso.\t" + "Este es el saludo nº " + numOrden); //Salid
23         numOrden++; //Suma del valor de la variable
24         System.out.println("Bienvenido a Java.\t" + "Este es el saludo nº " + numOrden); //Salid
25         System.out.println("\nFin programa..."); //Salida de texto
26     }
27 }
28
```

Console

```
<terminated> Saludos [Java Application] D:\JONESHOOT\Escritorio\ECLIPSE\jdk\bin\javaw.exe (8 oct. 2021 12:40:58 - 12:41:00)
Hola,
Soy un modesto programa de ordenador...
Bienvenido al Curso. Este es el saludo nº 1
Bienvenido a Java. Este es el saludo nº 2
Fin programa...
```

Documenta el programa con comentarios aclaratorios personales.

- Documentado en el fichero.