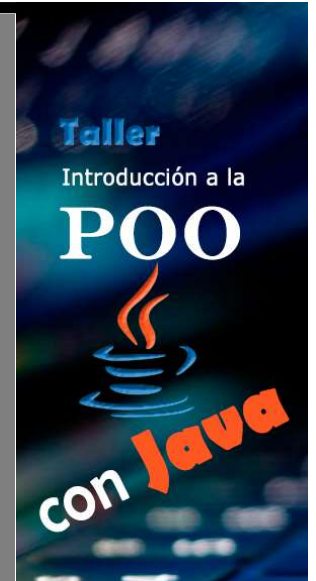


# Estructura de un programa en Java



# ESTRUCTURA DE UN PROGRAMA EN JAVA

The screenshot displays the Apache NetBeans IDE interface. The 'Projects' window on the left shows a project named 'estructuraPrograma' containing a source package 'estructuraprograma' and a file 'EstructuraPrograma.java'. The 'Source' window shows the code of 'EstructuraPrograma.java' with the following content:

```
1 package estructuraprograma;
2
3
4 public class EstructuraPrograma {
5
6     public static void main(String[] args) {
7         // Tareas a ser realizadas por el programa
8     }
9
10 }
11
```

Four yellow callout boxes with arrows point to specific parts of the code and project structure:

- Forma parte de un paquete**: Points to the `package` statement on line 1.
- Comienza definiendo una estructura llamada CLASE**: Points to the `public class` declaration on line 4.
- Cuenta con un método o procedimiento llamado main**: Points to the `main` method signature on line 6.
- Forma parte de un proyecto**: Points to the 'estructuraPrograma' project in the 'Projects' window.



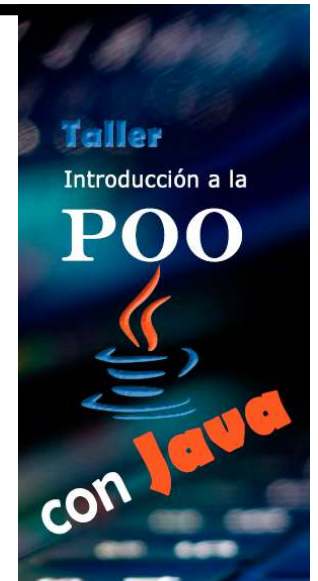
# TIPOS EN JAVA



# CREACIÓN DE PROYECTOS

## Actividad inicial

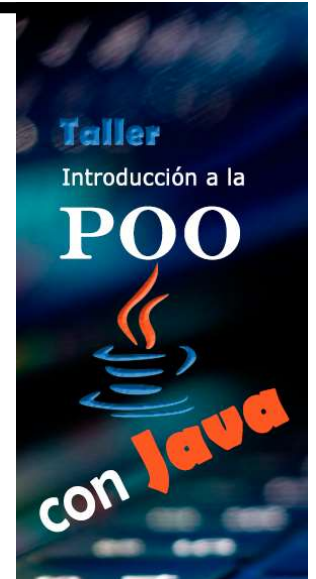
- Descarga el archivo MiProyecto.java.
- Crea un proyecto y agrega el archivo al proyecto.
- Verifica el funcionamiento observando la estructura del programa, y el uso de variables de tipos primitivos para completar operaciones de cálculo.
- Reconoce el uso de operaciones de salida mediante *println*.



# ENTRADA – SALIDA EN LENGUAJE JAVA: SCANNER

- Paquete java.util
- Proporciona métodos para obtener valores
- Bloquea el programa para esperar la entrada de datos por el usuario

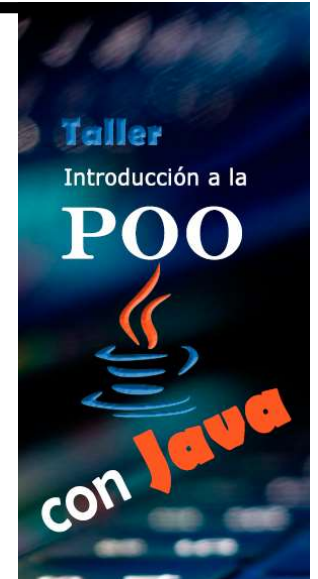
```
public static void main(String[] args) {  
    Scanner entrada = new Scanner(System.in);  
    int resultado = 0;  
    float resultFloat = 0;  
  
    System.out.println("Ingresa el primer valor:");  
  
    int a = entrada.nextInt();  
}
```



# CREACIÓN DE PROYECTOS

## Aplicando métodos (procedimientos o funciones) y la E/S básica de Java

- Descarga el archivo Calculadora.java.
- Crea un proyecto y agrega el archivo al proyecto.
- Observa el uso de la clase Scanner y su método *nextInt* para ingresar enteros.
- Prueba la ejecución y consulta todo lo que no comprendas.



**RESPONDE LA ENCUESTA EN EL CUV**

