

```
import org.webmacro.*;
import org.webmacro.*;
import org.webmacro.*;
import java.io.*;
import java.sql.*;
import java.util.*;
import javax.servlet*
```

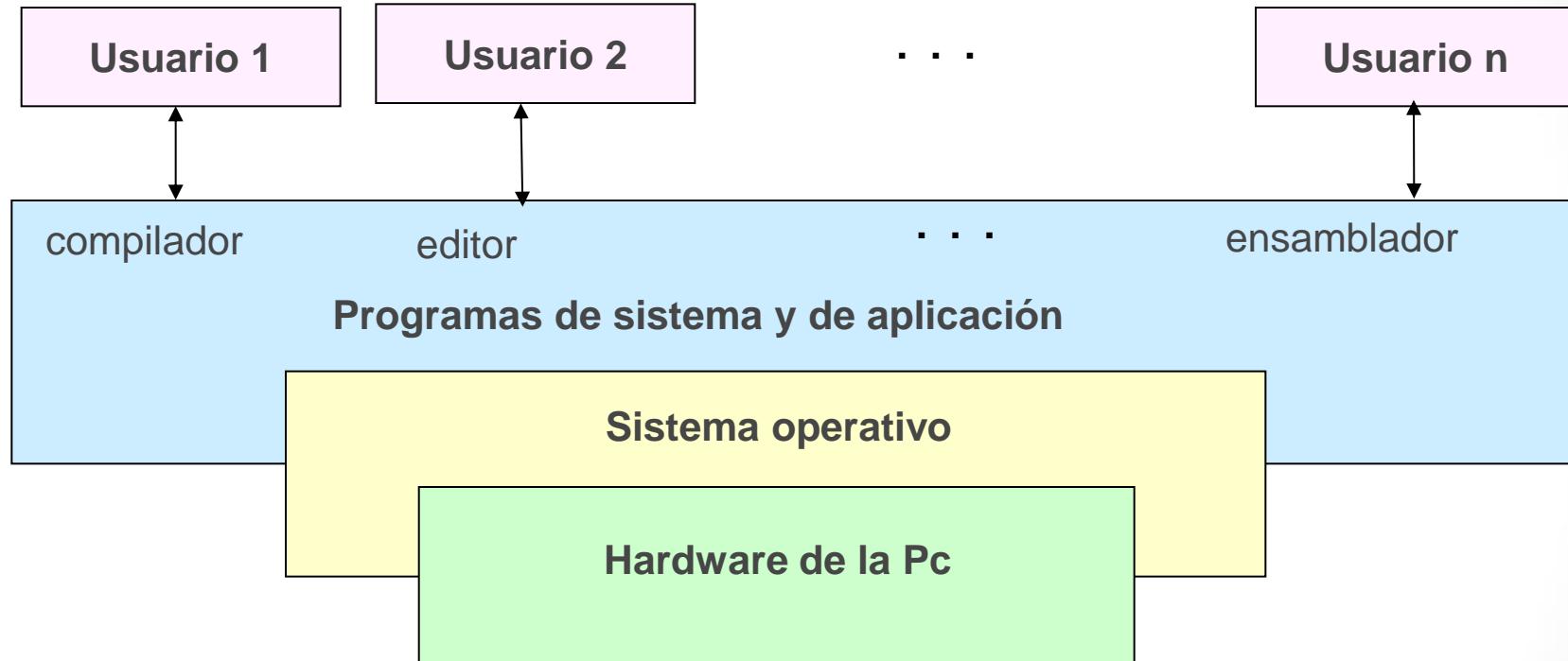
Clase 1

PROGRAMACIÓN 1

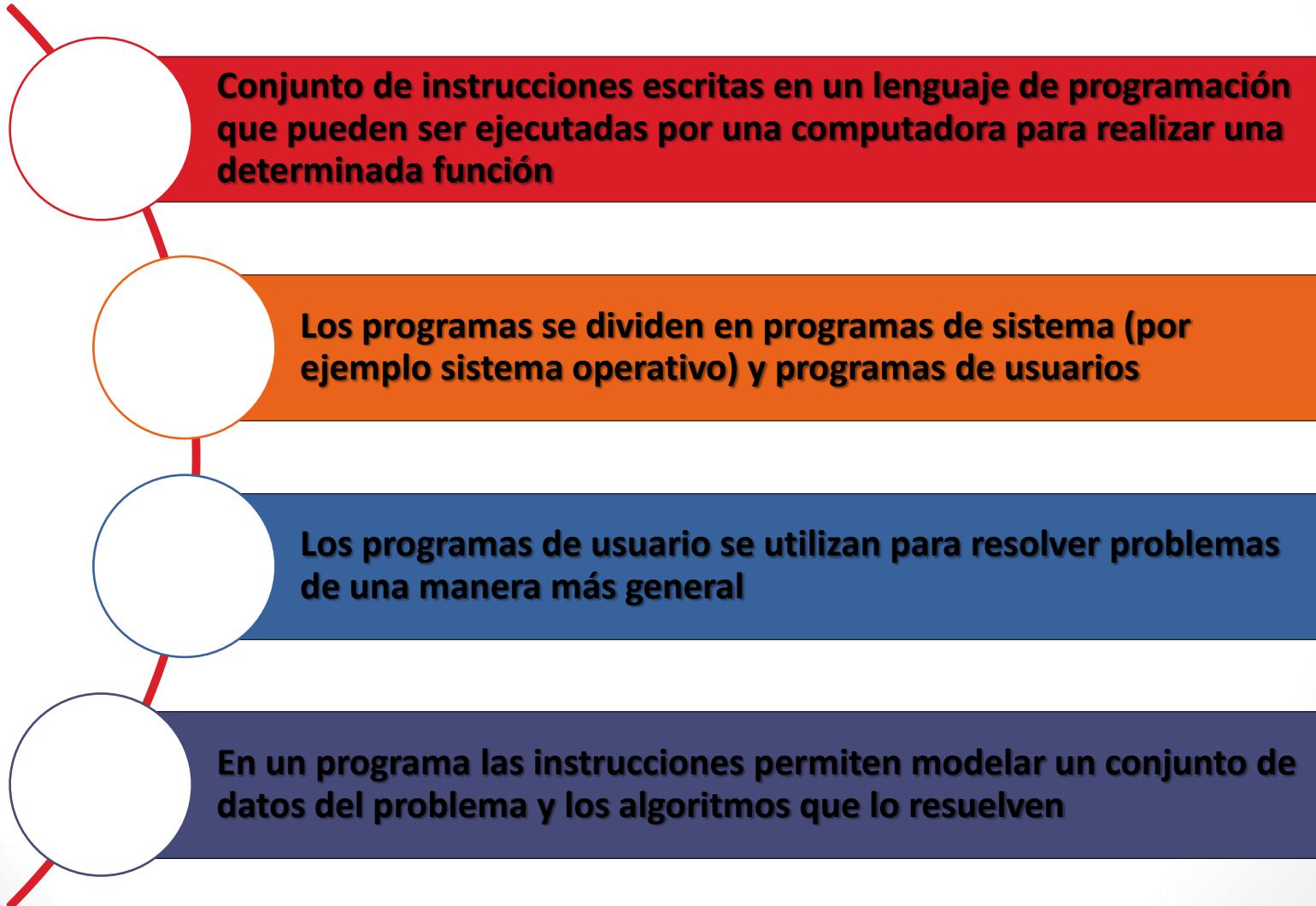
Objetivos del tema

- Comprender el concepto de programa
- Escribir/implementar el primer programa

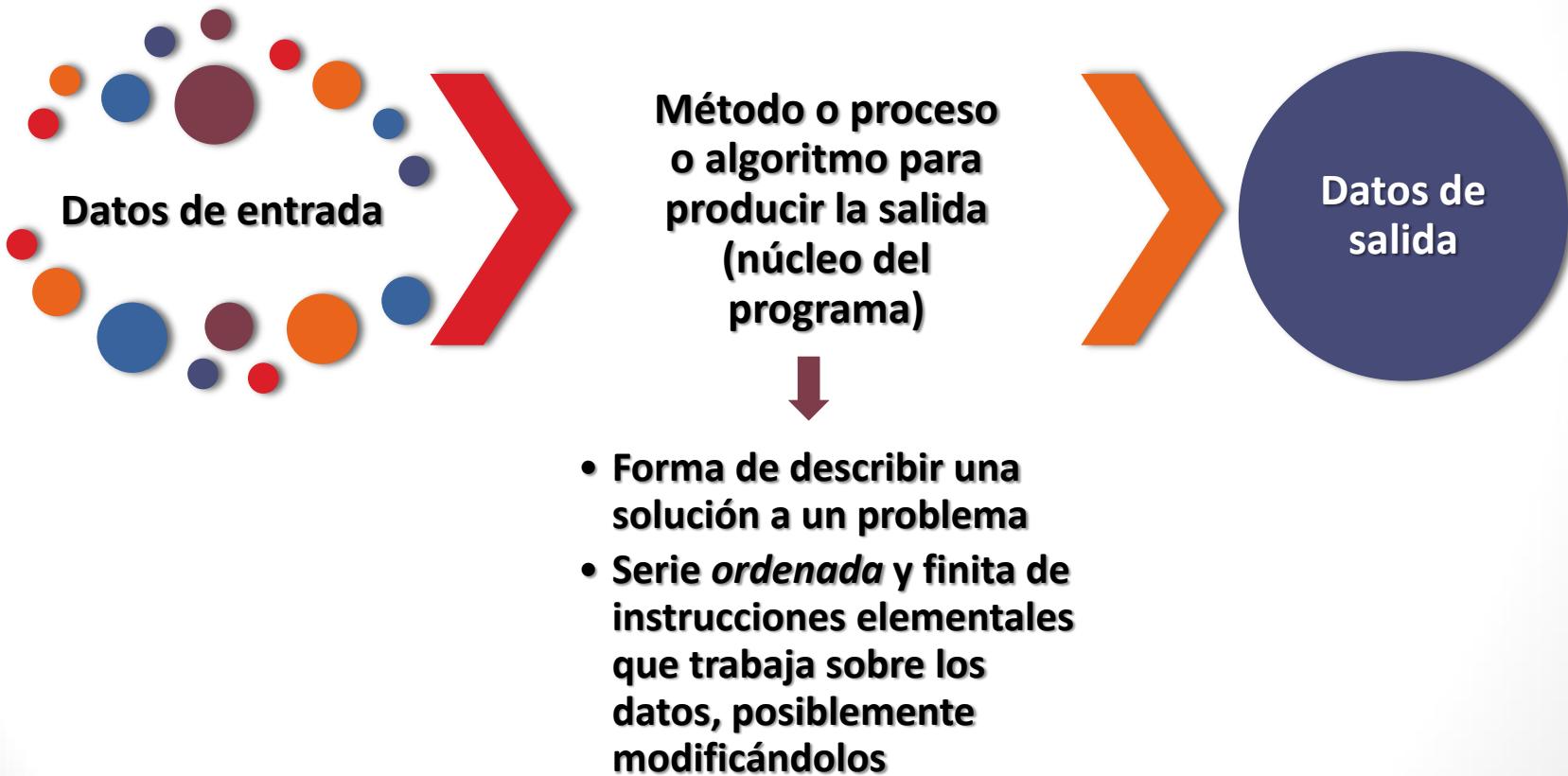
Componentes de un sistema de computación



Programa

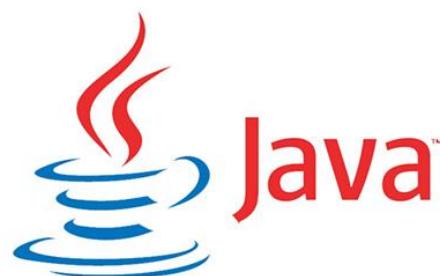


Programa de usuario



Programación en Java

- Java es un lenguaje de programación **orientada a objetos**.
- La plataforma Java está constituida por:
 - Un conjunto de instrucciones.
 - Un conjunto de bibliotecas estándar.
 - Un conjunto de herramientas para el desarrollo de programas:
 - Compilador a código binario: Comprueba que el programa este bien escrito y genera una salida .
 - Generador de documentación.
 - Un entorno para ejecutar el código binario.

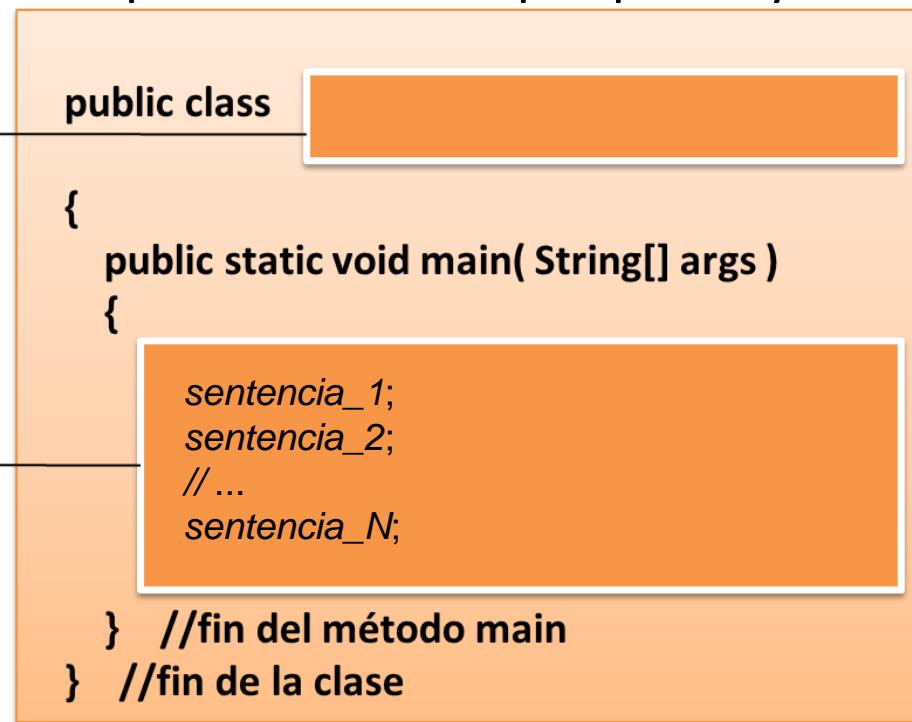


Estructura de programa

- En una primer instancia, el programa estará constituido por una única clase, que contiene el método principal main() donde se resuelve el núcleo del problema, y que incluye las sentencias/instrucciones separadas entre sí por punto y coma.

Nombre de la clase
De un nombre descriptivo
a la clase principal.

Cuerpo del método
Incluya una secuencia
de instrucciones.



Ejemplo

```
// Imprime un texto por consola
/* Comentario, con inicio y final de marca
 * Los comentarios deberían contener sólo
 * información relevante para la lectura y
 * comprensión del programa.
*/
public class Programa1 {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println ("Hola a todos");
    }
}
```