

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

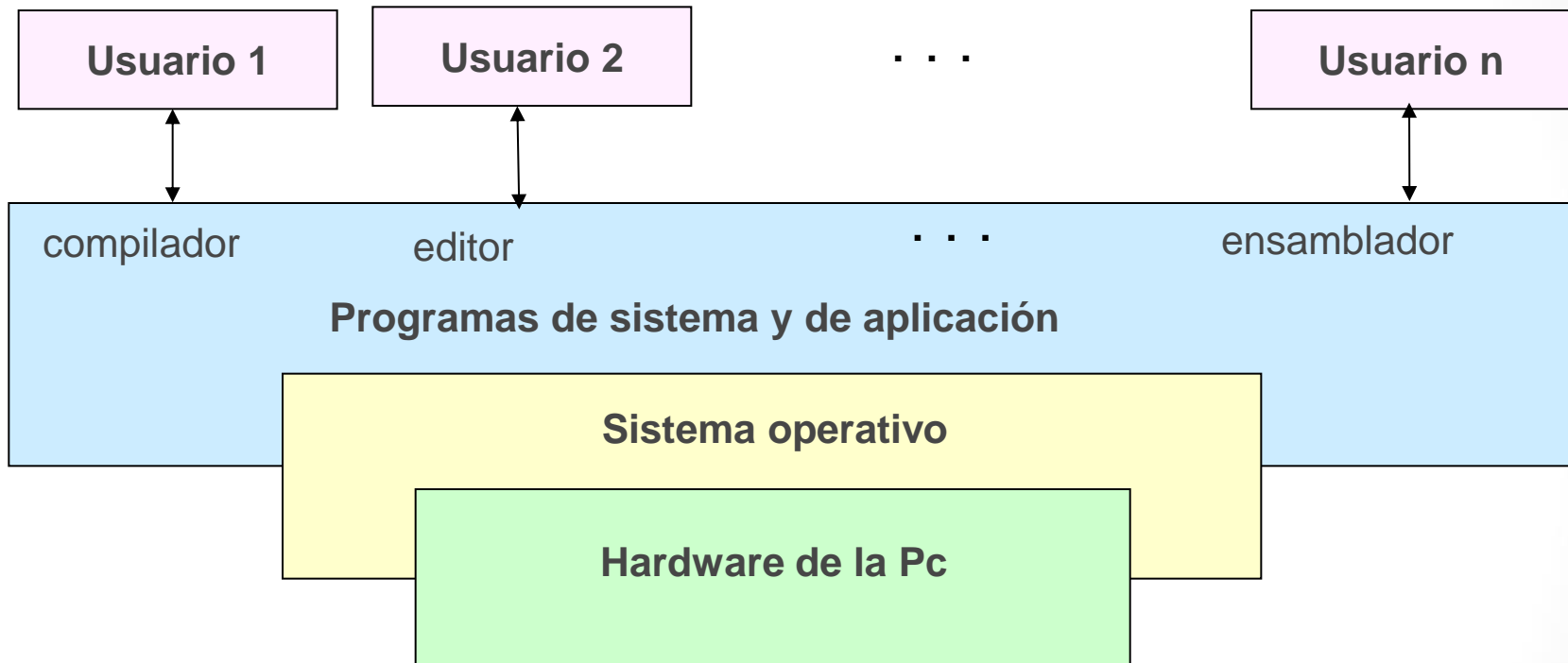
Clase 1

PROGRAMACIÓN 1

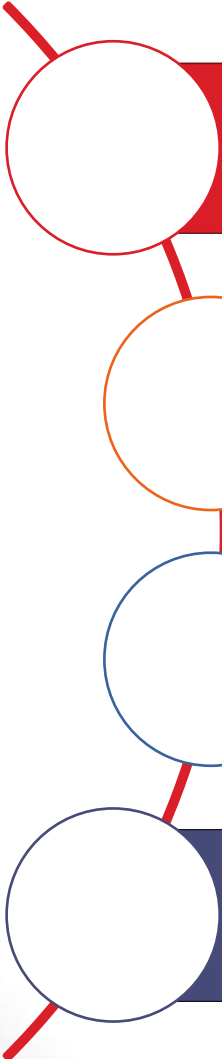
Objetivos del tema

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

Componentes de un sistema de computación



Programa



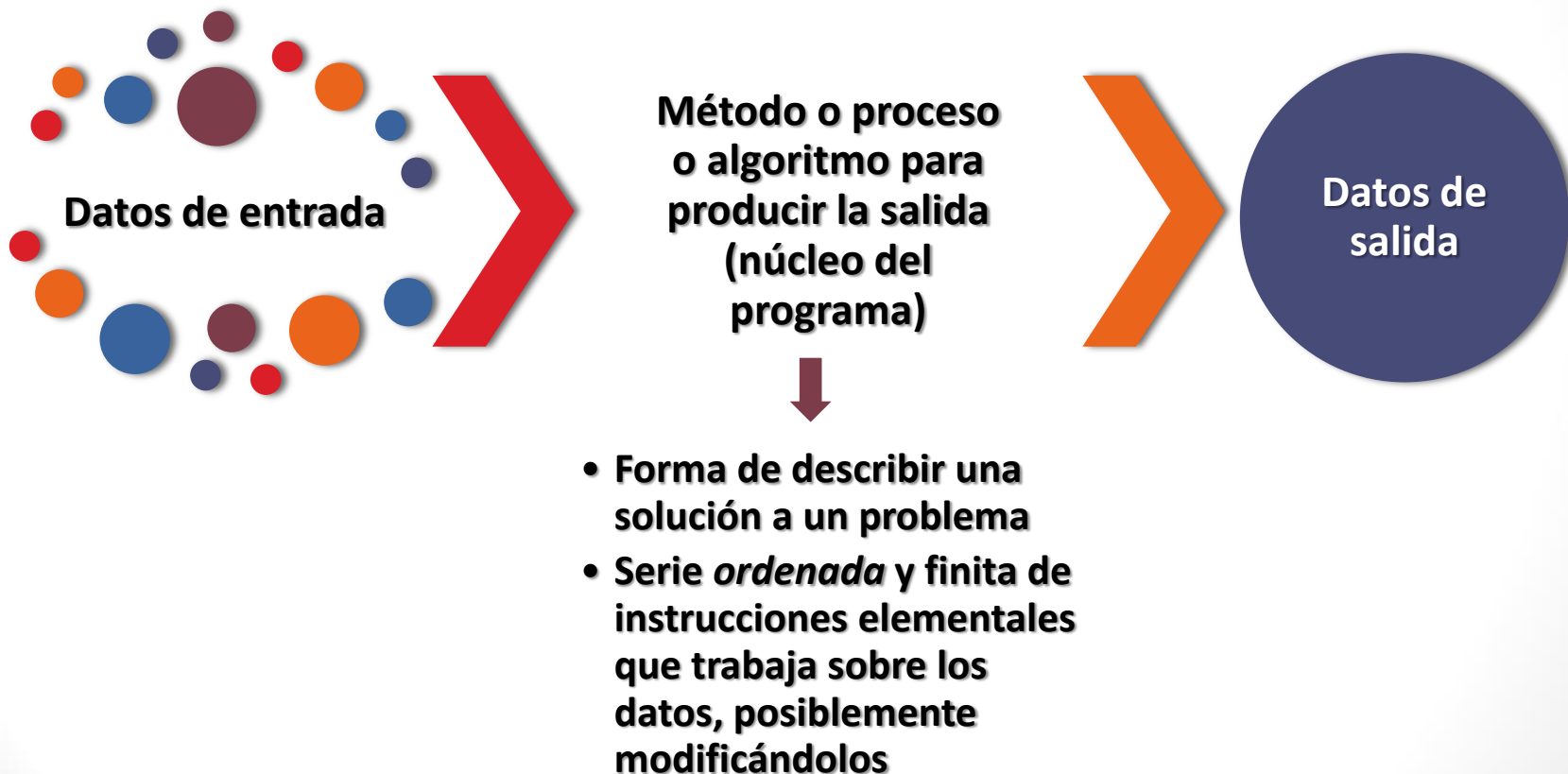
Conjunto de instrucciones escritas en un lenguaje de programación que pueden ser ejecutadas por una computadora para realizar una determinada función

Los programas se dividen en programas de sistema (por ejemplo sistema operativo) y programas de usuarios

Los programas de usuario se utilizan para resolver problemas de una manera más general

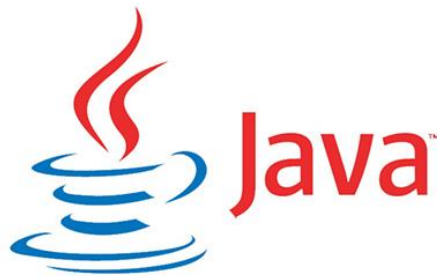
En un programa las instrucciones permiten modelar un conjunto de datos del problema y los algoritmos que lo resuelven

Programa de usuario



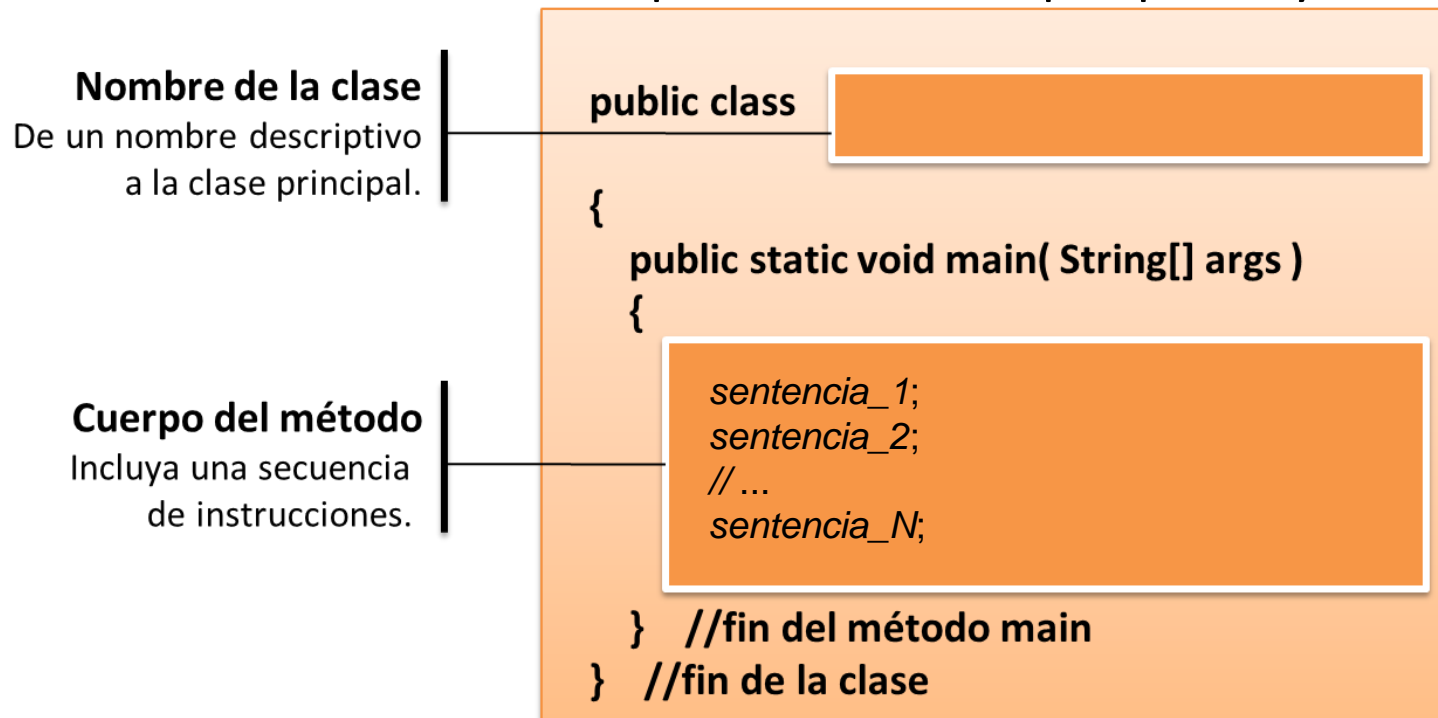
Programación en Java

- 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.



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 Program1 {

    public static void main(String[] args) {
        System.out.println ("Hola a todos");
    }
}
```