

AVISO: Esta página ha sido generada para facilitar la impresión de los contenidos. Los enlaces externos a otras páginas no serán funcionales.

Introducción a la programación.

Caso práctico

La evolución de Internet y de las nuevas tecnologías, así como las diferentes posibilidades para establecer nuevas líneas de negocio para la empresa BK Programación, han hecho que **Ada** haya decidido abrir una vía de innovación. Para ello, su empresa deberá realizar el desarrollo de sus aplicaciones a través de lenguajes y técnicas de programación modernos, aunque con una eficiencia y flexibilidad contrastadas.



María y Juan, ayudados y orientados por **Ada**, recordarán y ampliarán sus conocimientos relacionados con la programación, permitiéndoles crear software que pueda adaptarse a nuevas situaciones, como el funcionamiento en diferentes plataformas (PDA, Móviles, Web, etc.) o la interacción con bases de datos. Todo ello sin perder de vista de donde parten y hacia dónde quieren redirigir sus esfuerzos.

Estas innovaciones, junto a la predisposición para adaptarse y evolucionar que BK Programación está potenciando en todas sus áreas, repercutirán en una mayor capacidad de respuesta ante las necesidades de sus posibles clientes. En definitiva, conseguir mayor competitividad.



Materiales formativos de F.P. Online propiedad del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

[Aviso Legal](#)

1.- Introducción.

¿Cuántas acciones de las que has realizado hoy, crees que están relacionadas con la programación? Hagamos un repaso de los primeros instantes del día: te ha despertado la alarma de tu teléfono móvil o radio-despertador, has preparado el desayuno utilizando el microondas, mientras desayunabas has visto u oído las últimas noticias a través de tu receptor de televisión digital terrestre, te has vestido y puede que hayas utilizado el ascensor para bajar al portal y salir a la calle, etc. Quizá no es necesario que continuemos más para darnos cuenta

de que casi todo lo que nos rodea, en alguna medida, está relacionado con la programación, los programas y el tratamiento de algún tipo de información.

El volumen de datos que actualmente manejamos y sus innumerables posibilidades de tratamiento constituyen un vasto territorio en el que los programadores tienen mucho que decir.

En esta primera unidad realizaremos un recorrido por los conceptos fundamentales de la programación de aplicaciones. Iniciaremos nuestro camino conociendo con qué vamos a trabajar, qué técnicas podemos emplear y qué es lo que pretendemos conseguir. Continuando con el análisis de las diferentes formas de programación existentes, identificaremos qué fases conforman el desarrollo de un programa, avanzaremos detallando las características relevantes de cada uno de los lenguajes de programación disponibles, para posteriormente, realizar una visión general del lenguaje de programación Java. Finalmente, tendremos la oportunidad de conocer con qué herramientas podríamos desarrollar nuestros programas, escogiendo entre una de ellas para ponernos manos a la obra utilizando el lenguaje Java.



2.- Programas y programación.

Caso práctico

Ada conoce bien lo que significa tener que llevar a cabo el proceso completo de creación de software y sabe que, en ocasiones, no se le da la importancia que debería a las fases iniciales de este proceso. Quiere que Juan, que desarrolla programas casi sin darse cuenta, recuerde las ventajas que aporta un buen análisis inicial de los problemas a solucionar y que no aborde el desarrollo de sus programas sentándose directamente ante el ordenador a teclear código.



Juan le comenta a Ada y a María: —La verdad es que cuando conoces bien un lenguaje de programación crees que puedes hacer cualquier programa directamente sobre el ordenador, pero al final te das cuenta de que deberías haberte parado a planificar tu trabajo. Muchas veces tienes que volver atrás, recodificar y en ocasiones, rehacer gran parte del programa porque lo que tienes no está bien planteado.

María, que permanece atenta a lo que dicen Ada y Juan, quiere aprender bien desde el principio y tendrá la ventaja de tener a su lado a dos expertos.

2.1.- Buscando una solución.

Generalmente, la primera razón que mueve a una persona hacia el aprendizaje de la programación es utilizar el ordenador como herramienta para resolver problemas concretos. Como en la vida real, la búsqueda y obtención de una solución a un problema determinado,

utilizando medios informáticos, se lleva a cabo siguiendo unos pasos fundamentales. En la siguiente tabla podemos ver estas analogías.

Resolución de problemas

En la vida real...	En Programación...
Observación de la situación o problema.	Análisis del problema: requiere que el problema sea definido y comprendido claramente para que pueda ser analizado con todo detalle.
Pensamos en una o varias posibles soluciones.	Diseño o desarrollo de algoritmos: procedimiento paso a paso para solucionar el problema dado.
Aplicamos la solución que estimamos más adecuada.	Resolución del algoritmo elegido en la computadora: consiste en convertir el algoritmo en programa, ejecutarlo y comprobar que soluciona verdaderamente el problema.



¿Qué virtudes debería tener nuestra solución?

- ✓ Corrección y eficacia: si resuelve el problema adecuadamente.
- ✓ Eficiencia: si lo hace en un tiempo mínimo y con un uso óptimo de los recursos del sistema.

Para conseguirlo, cuando afrontemos la construcción de la solución tendremos que tener en cuenta los siguientes conceptos:

1. Abstracción: se trata de realizar un análisis del problema para descomponerlo en problemas más pequeños y de menor complejidad, describiendo cada uno de ellos de manera precisa. Divide y vencerás, esta suele ser considerada una filosofía general para resolver problemas y de aquí que su nombre no sólo forme parte del vocabulario informático, sino que también se utiliza en muchos otros ámbitos.
2. Encapsulación: consiste en ocultar la información para poder implementarla de diferentes maneras sin que esto influya en el resto de elementos.
3. Modularidad: estructuraremos cada parte en módulos independientes, cada uno de ellos tendrá su función correspondiente.

Citas para pensar

Roger Pressman: "El comienzo de la sabiduría para un ingeniero de software es reconocer la diferencia entre hacer que un programa funcione y conseguir que lo haga correctamente."

2.2.- Algoritmos y programas.

Después de analizar en detalle el problema a solucionar, hemos de diseñar y desarrollar el algoritmo adecuado. Pero, ¿Qué es un algoritmo?

Algoritmo: secuencia ordenada de pasos, descrita sin ambigüedades, que conducen a la solución de un problema dado.

Los algoritmos son independientes de los lenguajes de programación y de las computadoras donde se ejecutan. Un mismo algoritmo puede ser expresado en diferentes lenguajes de programación y podría ser ejecutado en diferentes dispositivos. Piensa en una receta de cocina, ésta puede ser expresada en castellano, inglés o francés, podría ser cocinada en fogón o vitrocerámica, por un cocinero o más, etc. Pero independientemente de todas estas circunstancias, el plato se preparará siguiendo los mismos pasos.



La diferencia fundamental entre algoritmo y programa es que, en el segundo, los pasos que permiten resolver el problema, deben escribirse en un determinado lenguaje de programación para que puedan ser ejecutados en el ordenador y así obtener la solución.

Los lenguajes de programación son sólo un medio para expresar el algoritmo y el ordenador un procesador para ejecutarlo. El diseño de los algoritmos será una tarea que necesitará de la creatividad y conocimientos de las técnicas de programación. Estilos distintos, de distintos programadores a la hora de obtener la solución del problema, darán lugar a algoritmos diferentes, igualmente válidos.

En esencia, todo problema se puede describir por medio de un algoritmo y las características fundamentales que éstos deben cumplir son:

- ✓ Debe ser preciso e indicar el orden de realización paso a paso.
- ✓ Debe estar definido, si se ejecuta dos o más veces, debe obtener el mismo resultado cada vez.
- ✓ Debe ser finito, debe tener un número finito de pasos.

Pero cuando los problemas son complejos, es necesario descomponer éstos en subproblemas más simples y, a su vez, en otros más pequeños. Estas estrategias reciben el nombre de diseño descendente o diseño modular (top-down design). Este sistema se basa en el lema divide y vencerás.

Para representar gráficamente los algoritmos que vamos a diseñar, tenemos a nuestra disposición diferentes herramientas que ayudarán a describir su comportamiento de una forma precisa y genérica, para luego poder codificarlos con el lenguaje que nos interese. Entre otras tenemos:

- ✓ Diagramas de flujo: Esta técnica utiliza símbolos gráficos para la representación del algoritmo. Suele utilizarse en las fases de análisis.
- ✓ Pseudocódigo: Esta técnica se basa en el uso de palabras clave en lenguaje natural, constantes, variables, otros objetos, instrucciones y estructuras de programación que expresan de forma escrita la solución del problema. Es la técnica más utilizada actualmente.
- ✓ Tablas de decisión: En una tabla son representadas las posibles condiciones del problema con sus respectivas acciones. Suele ser una técnica de apoyo al pseudocódigo cuando existen situaciones condicionales complejas.

Debes conocer

A continuación te ofrecemos dos enlaces muy interesantes:

- ✓ En el primer vídeo puedes ver los elementos gráficos fundamentales que se utilizan para la generación de diagramas de flujo.
- ✓ En el segundo vídeo se realiza la construcción de un diagrama de flujo con una herramienta gráfica y su transformación a pseudocódigo.

que es diagrama de flujo



Resumen textual alternativo



Resumen textual alternativo



Autoevaluación

Rellena los huecos con los conceptos adecuados:

A los pasos que permiten resolver el problema, escritos en un lenguaje de programación, para que puedan ser ejecutados en el ordenador y así obtener la solución, se les denomina: .

3.- Paradigmas de la programación.

Caso práctico

Ada comenta con Juan y María los distintos enfoques para el desarrollo de programas que han existido a lo largo de la historia de la programación, destacando que todos van a tener que “renovar” su forma de pensar, si quieren comenzar a utilizar un lenguaje moderno que les permita construir programas adaptados a las nuevas necesidades de sus clientes.





¿Cuántas formas existen de hacer las cosas? Supongo que estarás pensando: varias o incluso, muchas. Pero cuando se establece un patrón para la creación de aplicaciones nos estamos acercando al significado de la palabra paradigma.

Paradigma de programación: es un modelo básico para el diseño y la implementación de programas. Este modelo determinará como será el proceso de diseño y la estructura final del programa.

El paradigma representa un enfoque particular o filosofía para la construcción de software. Cada uno tendrá sus ventajas e inconvenientes, será más o menos apropiado, pero no es correcto decir que exista uno mejor que los demás.

Puedes acceder a un resumen de los diferentes paradigmas de programación en el siguiente enlace:

Something went wrong

:(

Ruffle failed to load the Flash SWF file.

The most likely reason is that the file no longer exists, so there is nothing for Ruffle to load.

Try contacting the website administrator for help.

[View Error Details](#)

Resumen textual alternativo

Como habrás podido apreciar, existen múltiples paradigmas, incluso puede haber lenguajes de programación que no se clasifiquen únicamente dentro de uno de ellos. Un lenguaje como Smalltalk es un lenguaje basado en el paradigma orientado a objetos. El lenguaje de programación Scheme, en cambio, soporta sólo programación funcional. Python, soporta múltiples paradigmas.

Para saber más

Te proponemos el siguiente enlace en el que encontrarás información adicional sobre los diferentes paradigmas de programación.

Paradigmas de programación y lenguajes

¿Cuál es el objetivo que se busca con la aplicación de los diferentes enfoques? Fundamentalmente, reducir la dificultad para el mantenimiento de las aplicaciones, mejorar el rendimiento del programador y, en general, mejorar la productividad y calidad de los programas.



Autoevaluación

¿En qué paradigma de programación podríamos enmarcar el lenguaje de programación Java?

Programación Estructurada.

Programación Declarativa.

Programación Orientada a Objetos.

4.- Fases de la programación.

Caso práctico

Juan pregunta a Ada cómo van a realizar todo el proceso de producción, y duda si el utilizar un nuevo lenguaje supondrá cambiar drásticamente los métodos aprendidos en el pasado.

Ada tranquiliza a Juan y a María: —Está claro que las fases principales que hemos estado llevando a cabo a lo largo de nuestros anteriores proyectos se seguirán aplicando, aunque con algunas diferencias. Lo más importante Juan, es que sigamos adecuadamente el método de trabajo para conseguir buenos resultados. —¿Me costará mucho trabajo adaptarme? —pregunta María.

Ada le contesta sentándose a su lado: —No te preocupes María, se trata de adaptar conocimientos que ya tienes y aprender algunos otros.



Sea cual sea el estilo que escojamos a la hora de automatizar una determinada tarea, debemos realizar el proceso aplicando un método a nuestro trabajo. Es decir, sabemos que vamos a dar solución a un problema, aplicando una filosofía de desarrollo y lo haremos dando una serie de pasos que deben estar bien definidos.

El proceso de creación de software puede dividirse en diferentes fases:

- ✓ Fase de resolución del problema.
- ✓ Fase de implementación.
- ✓ Fase de explotación y mantenimiento.

A continuación, analizaremos cada una de ellas.

4.1.- Resolución del problema.

Para el comienzo de esta fase, es necesario que el problema sea definido y comprendido claramente para que pueda ser analizado con todo detalle. A su vez, la fase de resolución del problema puede dividirse en dos etapas:

a. Análisis

Por lo general, el análisis indicará la especificación de requisitos que se deben cubrir. Los contactos entre el analista/programador y el cliente/usuario serán numerosos, de esta forma podrán ser conocidas todas las necesidades que precisa la aplicación. Se especificarán los procesos y estructuras de datos que se van a emplear. La creación de prototipos será muy útil para saber con mayor exactitud los puntos a tratar.



El análisis inicial ofrecerá una idea general de lo que se solicita, realizando posteriormente sucesivos refinamientos que servirán para dar respuesta a las siguientes cuestiones:

- ✓ ¿Cuál es la información que ofrecerá la resolución del problema?
- ✓ ¿Qué datos son necesarios para resolver el problema?

La respuesta a la primera pregunta se identifica con los resultados deseados o las salidas del problema. La respuesta a la segunda pregunta indicará qué datos se proporcionan o las entradas del problema.

En esta fase debemos aprender a analizar la documentación de la empresa, investigar, observar todo lo que rodea el problema y recopilar cualquier información útil.

Ejercicio resuelto

“Leer el radio de un círculo y calcular e imprimir su superficie y circunferencia.”

Está claro que las entradas de datos en este problema se reducen al radio del círculo, pero piensa ¿qué salidas de datos ofrecerá la solución?

Las salidas serán...

Variable de salida SUPERFICIE: será la superficie del círculo. (¿Te acuerdas? El número Pi por el radio al cuadrado).

Variable de salida CIRCUNFERENCIA: será la longitud de la circunferencia del círculo. (¿Y de ésta? Dos por el número Pi y por el radio)

Y la entrada...

Variable RADIO: será el radio del círculo.

Estas variables RADIO, SUPERFICIE y CIRCUNFERENCIA podrán ser de tipo real (números con parte entera y parte decimal, por ejemplo: 3,57)

b. Diseño

En esta etapa se convierte la especificación realizada en la fase de análisis en un diseño más detallado, indicando el comportamiento o la secuencia lógica de instrucciones capaz de resolver el problema planteado. Estos pasos sucesivos, que indican las instrucciones a ejecutar por la máquina, constituyen lo que conocemos como algoritmo.

Consiste en plantear la aplicación como una única operación global, e ir descomponiéndola en operaciones más sencillas, detalladas y específicas. En cada nivel de refinamiento, las operaciones identificadas se asignan a módulos separados.

Hay que tener en cuenta que antes de pasar a la implementación del algoritmo, hemos de asegurarnos que tenemos una solución adecuada. Para ello, todo diseño requerirá de la realización de la prueba o traza del programa. Este proceso consistirá en un seguimiento paso a paso de las instrucciones del algoritmo utilizando datos concretos. Si la solución aportada tiene errores, tendremos que volver a la fase de análisis para realizar las modificaciones necesarias o tomar un nuevo camino para la solución. Sólo cuando el algoritmo cumpla los requisitos y objetivos especificados en la fase de análisis se pasará a la fase de implementación.

4.2.- Implementación.

Si la fase de resolución del problema requiere un especial cuidado en la realización del análisis y el posterior diseño de la solución, la fase de implementación cobra también una especial relevancia. Llevar a la realidad nuestro algoritmo implicará cubrir algunas etapas más que se detallan a continuación.



a. Codificación o construcción

Esta etapa consiste en transformar o traducir los resultados obtenidos a un determinado lenguaje de programación. Para comprobar la calidad y estabilidad de la aplicación se han de realizar una serie de pruebas que comprueben las funciones de cada módulo (pruebas unitarias), que los módulos funcionan bien entre ellos (pruebas de interconexión) y que todos funcionan en conjunto correctamente (pruebas de integración).

Cuando realizamos la traducción del algoritmo al lenguaje de programación debemos tener en cuenta las reglas gramaticales y la sintaxis de dicho lenguaje. Obtendremos entonces el código fuente, lo que normalmente conocemos por programa.

Pero para que nuestro programa comience a funcionar, antes debe ser traducido a un lenguaje que la máquina entienda. Este proceso de traducción puede hacerse de dos formas, compilando o interpretando el código del programa.

Compilación: Es el proceso por el cual se traducen las instrucciones escritas en un determinado lenguaje de programación a lenguaje que la máquina es capaz de interpretar.

Compilador: programa informático que realiza la traducción. Recibe el código fuente, realiza un análisis lexicográfico, semántico y sintáctico, genera un código intermedio no optimizado, optimiza dicho código y finalmente, genera el código objeto para una plataforma específica.

Intérprete: programa informático capaz de analizar y ejecutar otros programas, escritos en un lenguaje de alto nivel. Los intérpretes se diferencian de los compiladores en que mientras estos traducen un programa desde su descripción en

un lenguaje de programación al código de máquina del sistema, los intérpretes sólo realizan la traducción a medida que sea necesaria, típicamente, instrucción por instrucción, y normalmente no guardan el resultado de dicha traducción.

Una vez traducido, sea a través de un proceso de compilación o de interpretación, el programa podrá ser ejecutado.

b. Prueba de ejecución y validación

Para esta etapa es necesario implantar la aplicación en el sistema donde va a funcionar, debe ponerse en marcha y comprobar si su funcionamiento es correcto. Utilizando diferentes datos de prueba se verá si el programa responde a los requerimientos especificados, si se detectan nuevos errores, si éstos son bien gestionados y si la interfaz es amigable. Se trata de poner a prueba nuestro programa para ver su respuesta en situaciones difíciles.

Mientras se detecten errores y éstos no se subsanen no podremos avanzar a la siguiente fase. Una vez corregido el programa y testeado se documentará mediante:

- ✓ Documentación interna: Encabezados, descripciones, declaraciones del problema y comentarios que se incluyen dentro del código fuente.
- ✓ Documentación externa: Son los manuales que se crean para una mejor ejecución y utilización del programa.



Autoevaluación

Rellena los huecos con los conceptos adecuados:

En la fase de codificación, hemos de tener en cuenta la del lenguaje para obtener el código fuente o programa. Posteriormente, éste deberá ser o para que pueda ser ejecutado posteriormente.

4.3.- Explotación.

Cuando el programa ya está instalado en el sistema y está siendo de utilidad para los usuarios, decimos que se encuentra en fase de explotación.

Periódicamente será necesario realizar evaluaciones y, si es necesario, llevar a cabo modificaciones para que el programa se adapte o actualice a nuevas necesidades, pudiendo también corregirse errores no detectados anteriormente. Este proceso recibe el nombre de mantenimiento del software.



Mantenimiento del software: es el proceso de mejora y optimización del software después de su entrega al usuario final. Involucra cambios al software en orden de corregir defectos y dependencias encontradas durante su uso, así como la adición de nuevas funcionalidades para mejorar la usabilidad y aplicabilidad del software.

Será imprescindible añadir una documentación adecuada que facilite al programador la comprensión, uso y modificación de dichos programas.

5.- Ciclo de vida del software.

Caso práctico

María le pregunta a Juan: —¿Juan, qué ocurre cuando terminas un programa? ¿Se entrega al cliente y ya está? La verdad es que los programas que he hecho han sido para uso propio y no sé cómo termina el proceso con los clientes.

Contesta Juan: —Pues verás, cuando terminas un programa, o crees que lo has terminado, hay que llevar a cabo toda clase de pruebas para ver dónde puede fallar. Después mejoras los posibles fallos y posteriormente se entrega al cliente, ahí es donde ves si tu software ha sido bien construido. El cliente lo utilizará y durante un tiempo puede ser que haya que arreglar alguna cosilla. Y cuando ya está todo correcto, en ocasiones, se establece un contrato de mantenimiento con el cliente. Como ves, desarrollar software no consiste sólo en programar y ya está.



Sean cuales sean las fases en las que realicemos el proceso de desarrollo de software, y casi independientemente de él, siempre se debe aplicar un modelo de ciclo de vida.

Ciclo de vida del software: es una sucesión de estados o fases por las cuales pasa un software a lo largo de su "vida".

El proceso de desarrollo puede involucrar siempre las siguientes etapas mínimas:

- ✓ Especificación y Análisis de requisitos.
- ✓ Diseño.
- ✓ Codificación.
- ✓ Pruebas.
- ✓ Instalación y paso a Producción.
- ✓ Mantenimiento.

Existen varios tipos de ciclos de vida del software, a continuación te mostramos un resumen de los más importantes.

Something went wrong

: (

Ruffle failed to load the Flash SWF file.

The most likely reason is that the file no longer exists, so there is nothing for Ruffle to load.

Try contacting the website administrator for help.

[View Error Details](#)

Resumen textual alternativo



Autoevaluación

Entre los distintos tipos de ciclo de vida del software, los modelos incremental y en cascada son modelos del tipo evolutivo.
Verdadero. Falso.

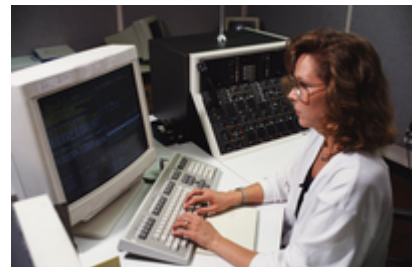
6.- Lenguajes de programación.

Caso práctico

Ada y Juan están recordando lo complejos que eran algunos lenguajes de programación, Ada comenta: — Cuando yo empecé en esto, había relativamente pocos lenguajes de programación y no permitían hacer programas como los que ahora desarrollamos.

Juan indica que él conoce las características generales de algunos lenguajes, pero que le gustaría saber algo más sobre los que hubo, hay y habrá.

María que asiente con la cabeza, piensa que aprender más sobre los lenguajes disponibles en la actualidad puede ayudar a la hora de elegir entre unos u otros.



Como hemos visto, en todo el proceso de resolución de un problema mediante la creación de software, después del análisis del problema y del diseño del algoritmo que pueda resolverlo, es necesario traducir éste a un lenguaje que exprese claramente cada uno de los pasos a seguir para su correcta ejecución. Este lenguaje recibe el nombre de lenguaje de programación.

Lenguaje de programación: Conjunto de reglas sintácticas y semánticas, símbolos y palabras especiales establecidas para la construcción de programas. Es un lenguaje artificial, una construcción mental del ser humano para expresar programas.

Gramática del lenguaje: Reglas aplicables al conjunto de símbolos y palabras especiales del lenguaje de programación para la construcción de sentencias correctas.

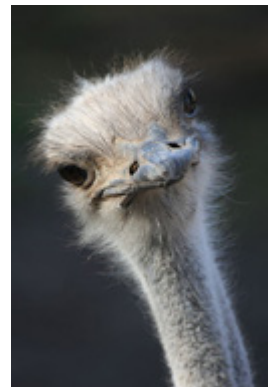
Léxico: Es el conjunto finito de símbolos y palabras especiales, es el vocabulario del lenguaje.

Sintaxis: Son las posibles combinaciones de los símbolos y palabras especiales. Está relacionada con la forma de los programas.

Semántica: Es el significado de cada construcción del lenguaje, la acción que se llevará a cabo.

Hay que tener en cuenta que pueden existir sentencias sintácticamente correctas, pero semánticamente incorrectas. Por ejemplo, "Un avestruz dio un zarpazo a su cuidador" está bien construida sintácticamente, pero es evidente que semánticamente no.

Una característica relevante de los lenguajes de programación es, precisamente, que más de un programador pueda usar un conjunto común de instrucciones que sean comprendidas entre ellos. A través de este conjunto se puede lograr la construcción de un programa de forma colaborativa.



Los lenguajes de programación pueden ser clasificados en función de lo cerca que estén del lenguaje humano o del lenguaje de los computadores. El lenguaje de los computadores son códigos binarios, es decir, secuencias de unos y ceros. Detallaremos seguidamente las características principales de los lenguajes de programación.

6.1.- Lenguaje máquina.

Este es el lenguaje utilizado directamente por el procesador, consta de un conjunto de instrucciones codificadas en binario. Es el sistema de códigos directamente interpretable por un circuito microprogramable.

Este fue el primer lenguaje utilizado para la programación de computadores. De hecho, cada máquina tenía su propio conjunto de instrucciones codificadas en ceros y unos. Cuando un algoritmo está escrito en este tipo de lenguaje, decimos que está en código máquina.



Programar en este tipo de lenguaje presentaba los siguientes inconvenientes:

- ✓ Cada programa era válido sólo para un tipo de procesador u ordenador.
- ✓ La lectura o interpretación de los programas era extremadamente difícil y, por tanto, insertar modificaciones resultaba muy costoso.
- ✓ Los programadores de la época debían memorizar largas combinaciones de ceros y unos, que equivalían a las instrucciones disponibles para los diferentes tipos de procesadores.
- ✓ Los programadores se encargaban de introducir los códigos binarios en el computador, lo que provocaba largos tiempos de preparación y posibles errores.

A continuación, se muestran algunos códigos binarios equivalentes a las operaciones de suma, resta y movimiento de datos en lenguaje máquina.

Algunas operaciones en lenguaje máquina.

Operación	Lenguaje máquina
SUMAR	00101101
RESTAR	00010011
MOVER	00111010

Dada la complejidad y dificultades que ofrecía este lenguaje, fue sustituido por otros más sencillos y fáciles utilizar. No obstante, hay que tener en cuenta que todos los programas para poder ser ejecutados, han de traducirse siempre al lenguaje máquina que es el único que entiende la computadora.

Para saber más

Como recordatorio, te proponemos el siguiente enlace sobre cómo funciona el sistema binario.

el sistema binario



Resumen textual alternativo



Autoevaluación

Rellena los huecos con los conceptos adecuados:

En el lenguaje máquina de algunos procesadores, la combinación 00101101 equivale a la operación de .

6.2.- Lenguaje Ensamblador.

La evolución del lenguaje máquina fue el lenguaje ensamblador. Las instrucciones ya no son secuencias binarias, se sustituyen por códigos de operación que describen una operación elemental del procesador. Es un lenguaje de bajo nivel, al igual que el lenguaje máquina, ya que dependen directamente del hardware donde son ejecutados.

Mnemotécnico: son palabras especiales, que sustituyen largas secuencias de ceros y unos, utilizadas para referirse a diferentes operaciones disponibles en el juego de instrucciones que soporta cada máquina en particular.

En ensamblador, cada instrucción (mnemotécnico) se corresponde a una instrucción del procesador. En la siguiente tabla se muestran algunos ejemplos.

Algunas operaciones y su mnemotécnico en lenguaje Ensamblador.

Operación	Lenguaje Ensamblador
MULTIPLICAR	MUL
DIVIDIR	DIV
MOVER	MOV

En el siguiente gráfico puedes ver parte de un programa escrito en lenguaje ensamblador. En color rojo se ha resaltado el código máquina en hexadecimal, en magenta el código escrito en ensamblador y en azul, las direcciones de memoria donde se encuentra el código.

Dir. Mem.	Mnemotécnico	Código Máquina (Hex)
00000000	ECHOI	40 01 00 00
00000004	MOV	40 00 00 00
00000008	MOV	40 00 00 00
0000000C	MOV	40 00 00 00
00000010	MOV	40 00 00 00
00000014	MOV	40 00 00 00
00000018	MOV	40 00 00 00
0000001C	MOV	40 00 00 00
00000020	MOV	40 00 00 00
00000024	MOV	40 00 00 00
00000028	MOV	40 00 00 00
0000002C	MOV	40 00 00 00
00000030	MOV	40 00 00 00
00000034	MOV	40 00 00 00
00000038	MOV	40 00 00 00
0000003C	MOV	40 00 00 00
00000040	MOV	40 00 00 00
00000044	MOV	40 00 00 00
00000048	MOV	40 00 00 00
0000004C	MOV	40 00 00 00
00000050	MOV	40 00 00 00
00000054	MOV	40 00 00 00
00000058	MOV	40 00 00 00
0000005C	MOV	40 00 00 00
00000060	MOV	40 00 00 00
00000064	MOV	40 00 00 00
00000068	MOV	40 00 00 00
0000006C	MOV	40 00 00 00
00000070	MOV	40 00 00 00
00000074	MOV	40 00 00 00
00000078	MOV	40 00 00 00
0000007C	MOV	40 00 00 00
00000080	MOV	40 00 00 00
00000084	MOV	40 00 00 00
00000088	MOV	40 00 00 00
0000008C	MOV	40 00 00 00
00000090	MOV	40 00 00 00
00000094	MOV	40 00 00 00
00000098	MOV	40 00 00 00
0000009C	MOV	40 00 00 00
000000A0	MOV	40 00 00 00
000000A4	MOV	40 00 00 00
000000A8	MOV	40 00 00 00
000000AC	MOV	40 00 00 00
000000B0	MOV	40 00 00 00
000000B4	MOV	40 00 00 00
000000B8	MOV	40 00 00 00
000000BC	MOV	40 00 00 00
000000C0	MOV	40 00 00 00
000000C4	MOV	40 00 00 00
000000C8	MOV	40 00 00 00
000000CC	MOV	40 00 00 00
000000D0	MOV	40 00 00 00
000000D4	MOV	40 00 00 00
000000D8	MOV	40 00 00 00
000000DC	MOV	40 00 00 00
000000E0	MOV	40 00 00 00
000000E4	MOV	40 00 00 00
000000E8	MOV	40 00 00 00
000000EC	MOV	40 00 00 00
000000F0	MOV	40 00 00 00
000000F4	MOV	40 00 00 00
000000F8	MOV	40 00 00 00
000000FC	MOV	40 00 00 00
00000100	MOV	40 00 00 00
00000104	MOV	40 00 00 00
00000108	MOV	40 00 00 00
0000010C	MOV	40 00 00 00
00000110	MOV	40 00 00 00
00000114	MOV	40 00 00 00
00000118	MOV	40 00 00 00
0000011C	MOV	40 00 00 00
00000120	MOV	40 00 00 00
00000124	MOV	40 00 00 00
00000128	MOV	40 00 00 00
0000012C	MOV	40 00 00 00
00000130	MOV	40 00 00 00
00000134	MOV	40 00 00 00
00000138	MOV	40 00 00 00
0000013C	MOV	40 00 00 00
00000140	MOV	40 00 00 00
00000144	MOV	40 00 00 00
00000148	MOV	40 00 00 00
0000014C	MOV	40 00 00 00
00000150	MOV	40 00 00 00
00000154	MOV	40 00 00 00
00000158	MOV	40 00 00 00
0000015C	MOV	40 00 00 00
00000160	MOV	40 00 00 00
00000164	MOV	40 00 00 00
00000168	MOV	40 00 00 00
0000016C	MOV	40 00 00 00
00000170	MOV	40 00 00 00
00000174	MOV	40 00 00 00
00000178	MOV	40 00 00 00
0000017C	MOV	40 00 00 00
00000180	MOV	40 00 00 00
00000184	MOV	40 00 00 00
00000188	MOV	40 00 00 00
0000018C	MOV	40 00 00 00
00000190	MOV	40 00 00 00
00000194	MOV	40 00 00 00
00000198	MOV	40 00 00 00
0000019C	MOV	40 00 00 00
000001A0	MOV	40 00 00 00
000001A4	MOV	40 00 00 00
000001A8	MOV	40 00 00 00
000001AC	MOV	40 00 00 00
000001B0	MOV	40 00 00 00
000001B4	MOV	40 00 00 00
000001B8	MOV	40 00 00 00
000001BC	MOV	40 00 00 00
000001C0	MOV	40 00 00 00
000001C4	MOV	40 00 00 00
000001C8	MOV	40 00 00 00
000001CC	MOV	40 00 00 00
000001D0	MOV	40 00 00 00
000001D4	MOV	40 00 00 00
000001D8	MOV	40 00 00 00
000001DC	MOV	40 00 00 00
000001E0	MOV	40 00 00 00
000001E4	MOV	40 00 00 00
000001E8	MOV	40 00 00 00
000001EC	MOV	40 00 00 00
000001F0	MOV	40 00 00 00
000001F4	MOV	40 00 00 00
000001F8	MOV	40 00 00 00
000001FC	MOV	40 00 00 00
00000200	MOV	40 00 00 00
00000204	MOV	40 00 00 00
00000208	MOV	40 00 00 00
0000020C	MOV	40 00 00 00
00000210	MOV	40 00 00 00
00000214	MOV	40 00 00 00
00000218	MOV	40 00 00 00
0000021C	MOV	40 00 00 00
00000220	MOV	40 00 00 00
00000224	MOV	40 00 00 00
00000228	MOV	40 00 00 00
0000022C	MOV	40 00 00 00
00000230	MOV	40 00 00 00
00000234	MOV	40 00 00 00
00000238	MOV	40 00 00 00
0000023C	MOV	40 00 00 00
00000240	MOV	40 00 00 00
00000244	MOV	40 00 00 00
00000248	MOV	40 00 00 00
0000024C	MOV	40 00 00 00
00000250	MOV	40 00 00 00
00000254	MOV	40 00 00 00
00000258	MOV	40 00 00 00
0000025C	MOV	40 00 00 00
00000260	MOV	40 00 00 00
00000264	MOV	40 00 00 00
00000268	MOV	40 00 00 00
0000026C	MOV	40 00 00 00
00000270	MOV	40 00 00 00
00000274	MOV	40 00 00 00
00000278	MOV	40 00 00 00
0000027C	MOV	40 00 00 00
00000280	MOV	40 00 00 00
00000284	MOV	40 00 00 00
00000288	MOV	40 00 00 00
0000028C	MOV	40 00 00 00
00000290	MOV	40 00 00 00
00000294	MOV	40 00 00 00
00000298	MOV	40 00 00 00
0000029C	MOV	40 00 00 00
000002A0	MOV	40 00 00 00
000002A4	MOV	40 00 00 00
000002A8	MOV	40 00 00 00
000002AC	MOV	40 00 00 00
000002B0	MOV	40 00 00 00
000002B4	MOV	40 00 00 00
000002B8	MOV	40 00 00 00
000002BC	MOV	40 00 00 00
000002C0	MOV	40 00 00 00
000002C4	MOV	40 00 00 00
000002C8	MOV	40 00 00 00
000002CC	MOV	40 00 00 00
000002D0	MOV	40 00 00 00
000002D4	MOV	40 00 00 00
000002D8	MOV	40 00 00 00
000002DC	MOV	40 00 00 00
000002E0	MOV	40 00 00 00
000002E4	MOV	40 00 00 00
000002E8	MOV	40 00 00 00
000002EC	MOV	40 00 00 00
000002F0	MOV	40 00 00 00
000002F4	MOV	40 00 00 00
000002F8	MOV	40 00 00 00
000002FC	MOV	40 00 00 00
00000300	MOV	40 00 00 00
00000304	MOV	40 00 00 00
00000308	MOV	40 00 00 00
0000030C	MOV	40 00 00 00
00000310	MOV	40 00 00 00
00000314	MOV	40 00 00 00
00000318	MOV	40 00 00 00
0000031C	MOV	40 00 00 00
00000320	MOV	40 00 00 00
00000324	MOV	40 00 00 00
00000328	MOV	40 00 00 00
0000032C	MOV	40 00 00 00
00000330	MOV	40 00 00 00
00000334	MOV	40 00 00 00
00000338	MOV	40 00 00 00
0000033C	MOV	40 00 00 00
00000340	MOV	40 00 00 00
00000344	MOV	40 00 00 00
00000348	MOV	40 00 00 00
0000034C	MOV	40 00 00 00
00000350	MOV	40 00 00 00
00000354	MOV	40 00 00 00
00000358	MOV	40 00 00 00
0000035C	MOV	40 00 00 00
00000360	MOV	40 00 00 00
00000364	MOV	40 00 00 00
00000368	MOV	40 00 00 00
0000036C	MOV	40 00 00 00
00000370	MOV	40 00 00 00
00000374	MOV	40 00 00 00
00000378	MOV	40 00 00 00
0000037C	MOV	40 00 00 00
00000380	MOV	40 00 00 00
00000384	MOV	40 00 00 00
00000388	MOV	40 00 00 00
0000038C	MOV	40 00 00 00
00000390	MOV	40 00 00 00
00000394	MOV	40 00 00 00
00000398	MOV	40 00 00 00
0000039C	MOV	40 00 00 00
000003A0	MOV	40 00 00 00
000003A4	MOV	40 00 00 00
000003A8	MOV	40 00 00 00
000003AC	MOV	40 00 00 00
000003B0	MOV	40 00 00 00
000003B4	MOV	40 00 00 00
000003B8	MOV	40 00 00 00
000003BC	MOV	40 00 00 00
000003C0	MOV	40 00 00 00
000003C4	MOV	40 00 00 00
000003C8	MOV	40 00 00 00
000003CC	MOV	40 00 00 00
000003D0	MOV	40 00 00 00
000003D4	MOV	40 00 00 00
000003D8	MOV	40 00 00 00
000003DC	MOV	40 00 00 00
000003E0	MOV	40 00 00 00
000003E4	MOV	40 00 00 00
000003E8	MOV	40 00 00 00
000003EC	MOV	40 00 00 00
000003F0	MOV	40 00 00 00
000003F4	MOV	40 00 00 00
000003F8	MOV	40 00 00 00
000003FC	MOV	40 00 00 00
00000400	MOV	40 00 00 00
00000404	MOV	40 00 00 00
00000408	MOV	40 00 00 00
0000040C	MOV	40 00 00 00

computador, nacieron los lenguajes compilados. Algunos ejemplos de este tipo de lenguajes son: Pascal, Fortran, Algol, C, C++, etc.

Al ser lenguajes más cercanos al humano, también se les denomina lenguajes de alto nivel. Son más fáciles de utilizar y comprender, las instrucciones que forman parte de estos lenguajes utilizan palabras y signos reconocibles por el programador.

¿Cuáles son sus ventajas?

- ✓ Son mucho más fáciles de aprender y de utilizar que sus predecesores.
- ✓ Se reduce el tiempo para desarrollar programas, así como los costes.
- ✓ Son independientes del hardware, los programas pueden ejecutarse en diferentes tipos de máquina.
- ✓ La lectura, interpretación y modificación de los programas es mucho más sencilla.



Pero un programa que está escrito en un lenguaje de alto nivel también tiene que traducirse a un código que pueda utilizar la máquina. Los programas traductores que pueden realizar esta operación se llaman compiladores.

Compilador: Es un programa cuya función consiste en traducir el código fuente de un programa escrito en un lenguaje de alto nivel a lenguaje máquina. Al proceso de traducción se le conoce con el nombre de compilación.

Para ilustrar el proceso de compilación de programas te proponemos el siguiente enlace:

Proceso de compilación en varias plataformas

El compilador realizará la traducción y además informará de los posibles errores. Una vez subsanados, se generará el programa traducido a código máquina, conocido como código objeto. Este programa aún no podrá ser ejecutado hasta que no se le añadan los módulos de enlace o bibliotecas, durante el proceso de enlazado. Una vez finalizado el enlazado, se obtiene el código ejecutable.



Autoevaluación

Durante la fase de enlazado, se incluyen en el código fuente determinados módulos (bibliotecas) que son necesarios para que el programa pueda realizar ciertas tareas, posteriormente se obtendrá el código ejecutable.
Verdadero. Falso.

6.4.- Lenguajes interpretados.

Se caracterizan por estar diseñados para que su ejecución se realice a través de un intérprete. Cada instrucción escrita en un lenguaje interpretado se analiza, traduce y ejecuta tras haber sido verificada. Una vez realizado el proceso por el intérprete, la instrucción se ejecuta, pero no se guarda en memoria.

Intérprete: Es un programa traductor de un lenguaje de alto nivel en el que el proceso de traducción y de ejecución se llevan a cabo simultáneamente, es decir, la instrucción se pasa a lenguaje máquina y se ejecuta directamente. No se genera programa objeto, ni programa ejecutable.

Los lenguajes interpretados generan programas de menor tamaño que los generados por un compilador, al no guardar el programa traducido a código máquina. Pero presentan el inconveniente de ser algo más lentos, ya que han de ser traducidos durante su ejecución. Por otra parte, necesitan disponer en la máquina del programa intérprete ejecutándose, algo que no es necesario en el caso de un programa compilado, para los que sólo es necesario tener el programa ejecutable para poder utilizarlo.



Ejemplos de lenguajes interpretados son: Perl, PHP, Python, JavaScript, etc.

A medio camino entre los lenguajes compilados y los interpretados, existen los lenguajes que podemos denominar pseudo-compilados o pseudo-interpretados, es el caso del Lenguaje Java. Java puede verse como compilado e interpretado a la vez, ya que su código fuente se compila para obtener el código binario en forma de bytecodes, que son estructuras parecidas a las instrucciones máquina, con la importante propiedad de no ser dependientes de ningún tipo de máquina (se detallarán más adelante). La Máquina Virtual Java se encargará de interpretar este código y, para su ejecución, lo traducirá a código máquina del procesador en particular sobre el que se esté trabajando.

Debes conocer

Puedes entender por qué Java es un lenguaje compilado e interpretado a través del siguiente esquema.

El lenguaje Java es compilado e interpretado.



Autoevaluación

En Java el código fuente es compilado, obteniéndose el código binario en forma de bytecodes. Pero, ¿Cuál es la extensión del archivo resultante?

Extensión .obj.

Extensión .class.

Extensión .Java.

7.- El lenguaje de programación Java.

Caso práctico

Ada indica a Juan y María que el lenguaje elegido para sus desarrollos va a ser Java. La flexibilidad, facilidad de aprendizaje, similitud con algunos lenguajes que ya conocen y su capacidad para adaptarse a cualquier plataforma, hacen que sea ideal para producir las nuevas aplicaciones de BK Programación.



7.1.- ¿Qué y cómo es Java?

Java es un lenguaje sencillo de aprender, con una sintaxis parecida a la de C++, pero en la que se han eliminado elementos complicados y que pueden originar errores. Java es orientado a objetos, con lo que elimina muchas preocupaciones al programador y permite la utilización de gran cantidad de bibliotecas ya definidas, evitando reescribir código que ya existe. Es un lenguaje de programación creado para satisfacer nuevas necesidades que los lenguajes existentes hasta el momento no eran capaces de solventar.



Una de las principales virtudes de Java es su independencia del hardware, ya que el código que se genera es válido para cualquier plataforma. Este código será ejecutado sobre una máquina virtual denominada Máquina Virtual Java (MVJ o JVM – Java Virtual Machine), que interpretará el código convirtiéndolo a código específico de la plataforma que lo soporta. De este modo el programa se escribe una única vez y puede hacerse funcionar en cualquier lugar. Lema del lenguaje: “Write once, run everywhere”.

Antes de que apareciera Java, el lenguaje C era uno de los más extendidos por su versatilidad. Pero cuando los programas escritos en C aumentaban de volumen, su manejo comenzaba a complicarse. Mediante las técnicas de programación estructurada y programación modular se conseguían reducir estas complicaciones, pero no era suficiente.

Fue entonces cuando la Programación Orientada a Objetos (POO) entra en escena, aproximando notablemente la construcción de programas al pensamiento humano y haciendo más sencillo todo el proceso. Los problemas se dividen en objetos que tienen propiedades e interactúan con otros objetos, de este modo, el programador puede centrarse en cada objeto para programar internamente los elementos y funciones que lo componen.

Las características principales de lenguaje Java se resumen a continuación:

- ✓ El código generado por el compilador Java es independiente de la arquitectura.
- ✓ Está totalmente orientado a objetos.
- ✓ Su sintaxis es similar a C y C++.
- ✓ Es distribuido, preparado para aplicaciones TCP/IP.
- ✓ Dispone de un amplio conjunto de bibliotecas.
- ✓ Es robusto, realizando comprobaciones del código en tiempo de compilación y de ejecución.
- ✓ La seguridad está garantizada, ya que las aplicaciones Java no acceden a zonas delicadas de memoria o de sistema.

Debes conocer

Obtén una descripción detallada de las características reseñadas anteriormente a través del siguiente artículo:

Características detalladas del lenguaje Java

7.2.- Breve historia.

Java surgió en 1991 cuando un grupo de ingenieros de Sun Microsystems trataron de diseñar un nuevo lenguaje de programación destinado a programar pequeños dispositivos electrónicos. La dificultad de estos dispositivos es que cambian continuamente y para que un programa funcione en el siguiente dispositivo aparecido, hay que reescribir el código. Por eso la empresa Sun quería crear un lenguaje independiente del dispositivo.

Pero no fue hasta 1995 cuando pasó a llamarse Java, dándose a conocer al público como lenguaje de programación para computadores. Java pasa a ser un lenguaje totalmente independiente de la plataforma y a la vez potente y orientado a objetos. Esa filosofía y su facilidad para crear aplicaciones para redes TCP/IP ha hecho que sea uno de los lenguajes más utilizados en la actualidad.

El factor determinante para su expansión fue la incorporación de un intérprete Java en la versión 2.0 del navegador Web Netscape Navigator, lo que supuso una gran revuelo en Internet. A principios de 1997 apareció Java 1.1 que proporcionó sustanciales mejoras al lenguaje. Java 1.2, más tarde rebautizado como Java 2, nació a finales de 1998.

El principal objetivo del lenguaje Java es llegar a ser el nexo universal que conecte a los usuarios con la información, esté ésta situada en el ordenador local, en un servidor Web, en una base de datos o en cualquier otro lugar.

Para el desarrollo de programas en lenguaje Java es necesario utilizar un entorno de desarrollo denominado JDK (Java Development Kit), que provee de un compilador y un entorno de ejecución (JRE – Java Run Environment) para los bytecodes generados a partir del código fuente. Al igual que las diferentes versiones del lenguaje han incorporado mejoras, el entorno de desarrollo y ejecución también ha sido mejorado sucesivamente.

Java 2 es la tercera versión del lenguaje, pero es algo más que un lenguaje de programación, incluye los siguientes elementos:

- ✓ Un lenguaje de programación: Java.
- ✓ Un conjunto de bibliotecas estándar que vienen incluidas en la plataforma y que son necesarias en todo entorno Java. Es el Java Core.
- ✓ Un conjunto de herramientas para el desarrollo de programas, como es el compilador de bytecodes, el generador de documentación, un depurador, etc.
- ✓ Un entorno de ejecución que en definitiva es una máquina virtual que ejecuta los programas traducidos a bytecodes.

El siguiente esquema muestra los elementos fundamentales de la plataforma de desarrollo Java 2.



Actualmente hay tres ediciones de la plataforma Java 2:

- ✓ J2SE: Entorno de Sun relacionado con la creación de aplicaciones y applets en lenguaje Java.
- ✓ J2EE: Pensada para la creación de aplicaciones Java empresariales y del lado del servidor.
- ✓ J2ME: Pensada para la creación de aplicaciones Java para dispositivos móviles.

Para saber más

Si deseas conocer más sobre los orígenes del lenguaje Java, aquí te ofrecemos más información:

[Los orígenes de Java](#)

[Historia de Java](#)

[Línea de tiempo de la historia de Java](#)

7.3.- La POO y Java.

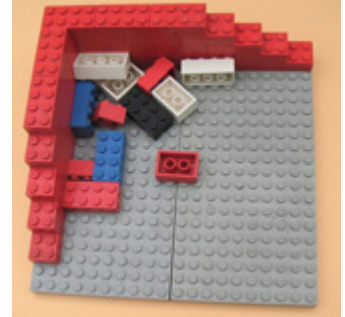
En Java, los datos y el código (funciones o métodos) se combinan en entidades llamadas objetos. El objeto tendrá un comportamiento (su código interno) y un estado (los datos). Los objetos permiten la reutilización del código y pueden considerarse, en sí mismos, como piezas reutilizables en múltiples proyectos distintos. Esta característica permite reducir el tiempo de desarrollo de software.

Por simplificar un poco las cosas, un programa en Java será como una representación teatral en la que debemos preparar primero cada personaje, definir sus características y qué va a saber hacer. Cuando esta fase esté terminada, la obra se desarrollará sacando personajes a escena y haciéndoles interactuar.

Al emplear los conceptos de la Programación Orientada a Objetos (POO), Java incorpora las tres características propias de este paradigma: encapsulación, herencia y polimorfismo. Los patrones o tipos de objetos se denominan clases y los objetos que utilizan estos patrones o pertenecen a dichos tipos, se identifican con el nombre de instancias. Pero, no hay que alarmarse, estos conceptos se verán más adelante en sucesivas unidades.



Otro ejemplo para seguir aclarando ideas, piensa en los bloques de juegos de construcción. Suponemos que conoces los cubos de plástico en varios colores y tamaños. Por una de sus caras disponen de pequeños conectores circulares y en otra de sus caras pequeños orificios en los que pueden conectarse otros bloques, con el objetivo principal de permitir construir formas más grandes. Si usas diferentes piezas del lego puedes construir aviones, coches, edificios, etc. Si te fijas bien, cada pieza es un objeto pequeño que puede unirse con otros objetos para crear objetos más grandes.



Pues bien, aproximadamente así es como funciona la programación dirigida a objetos: unimos elementos pequeños para construir otros más grandes. Nuestros programas estarán formados por muchos componentes (objetos) independientes y diferentes; cada uno con una función determinada en nuestro software y que podrá comunicarse con los demás de una manera predefinida.

7.4.- Independencia de la plataforma y trabajo en red.

Existen dos características que distinguen a Java de otros lenguajes, como son la independencia de la plataforma y la posibilidad de trabajar en red o, mejor, la posibilidad de crear aplicaciones que trabajan en red.

Estas características las vamos a explicar a continuación:

- a. Independencia: Los programas escritos en Java pueden ser ejecutados en cualquier tipo de hardware. El código fuente es compilado, generándose el código conocido como Java Bytecode (instrucciones máquina simplificadas que son específicas de la plataforma Java), el bytecode será interpretado y ejecutado en la Máquina Virtual Java (MVJ o JVM – Java Virtual Machine) que es un programa escrito en código nativo de la plataforma destino entendible por el hardware. Con esto se evita tener que realizar un programa diferente para cada CPU o plataforma.
Por tanto, la parte que realmente es dependiente del sistema es la Máquina Virtual Java, así como las librerías o bibliotecas básicas que permiten acceder directamente al hardware de la máquina.
- b. Trabajo en red: Esta capacidad del lenguaje ofrece múltiples posibilidades para la comunicación vía TCP/IP. Para poder hacerlo existen librerías que permiten el acceso y la interacción con protocolos como http, ftp, etc., facilitando al programador las tareas del tratamiento de la información a través de redes.



Autoevaluación

¿Qué elemento es imprescindible para que una aplicación escrita en Java pueda ejecutarse en un ordenador?

- Que disponga de conexión a Internet y del hardware adecuado.
- Que tenga instalado un navegador web y conexión a Internet.
- Que tenga la Máquina Virtual Java adecuada instalada.

7.5.- Seguridad y simplicidad.

Junto a las características diferenciadoras del lenguaje Java relacionadas con la independencia y el trabajo en red, han de destacarse dos virtudes que hacen a este lenguaje uno de los más extendidos entre la comunidad de programadores: su seguridad y su simplicidad.



- a. Seguridad: En primer lugar, los posibles accesos a zonas de memoria “sensibles” que en otros lenguajes como C y C++ podían suponer peligros importantes, se han eliminado en Java.

En segundo lugar, el código Java es comprobado y verificado para evitar que determinadas secciones del código produzcan efectos no deseados. Los test que se aplican garantizan que las operaciones, operandos, conversiones, uso de clases y demás acciones son seguras.

Y en tercer lugar, Java no permite la apertura de ficheros en la máquina local, tampoco permite ejecutar ninguna aplicación nativa de una plataforma e impide que se utilicen otros ordenadores como puente, es decir, nadie puede utilizar nuestra máquina para hacer peticiones o realizar operaciones con otra.

En definitiva, podemos afirmar que Java es un lenguaje seguro.

- b. Simplicidad: Aunque Java es tan potente como C o C++, es bastante más sencillo. Posee una curva de aprendizaje muy rápida y, para alguien que comienza a programar en este lenguaje, le resulta relativamente fácil comenzar a escribir aplicaciones interesantes.

Si has programado alguna vez en C o C++ encontrarás que Java te pone las cosas más fáciles, ya que se han eliminado: la aritmética de punteros, los registros, la definición de tipos, la gestión de memoria, etc. Con esta simplificación se reduce bastante la posibilidad de cometer errores comunes en los programas. Un programador experimentado en C o C++ puede cambiar a este lenguaje rápidamente y obtener resultados en muy poco espacio de tiempo.

Muy relacionado con la simplicidad que aporta Java está la incorporación de un elemento muy útil como es el Recolector de Basura (Garbage collector). Permite al programador liberarse de la gestión de la memoria y hace que ciertos bloques de memoria puedan reaprovecharse, disminuyendo el número de huecos libres (fragmentación de memoria).

Cuando realicemos programas, crearemos objetos, haremos que éstos interaccionen, etc. Todas estas operaciones requieren de uso de memoria del sistema, pero la gestión de ésta será realizada de manera transparente al programador. Todo lo contrario que ocurría en otros lenguajes. Podremos crear tantos objetos como solicitemos, pero nunca tendremos que destruirlos. El entorno de Java borrará los objetos cuando determine que no se van a utilizar más. Este proceso es conocido como recolección de basura.



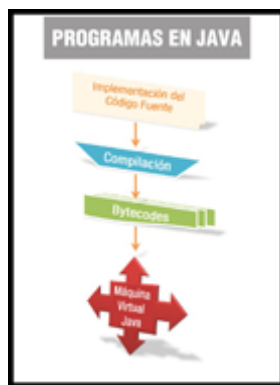
Autoevaluación

Rellena los huecos con los conceptos adecuados:

En Java se ha simplificado la gestión de memoria a través de la eliminación de la Aritmética de , por lo que la incorporación del Garbage Collector evita que se produzca un crecimiento de los huecos libres en memoria, que recibe el nombre de de memoria.

7.6.- Java y los Bytecodes.

Un programa escrito en Java no es directamente ejecutable, es necesario que el código fuente sea interpretado por la Máquina Virtual Java. ¿Cuáles son los pasos que se siguen desde que se genera el código fuente hasta que se ejecuta? A continuación se detallan cada uno de ellos.



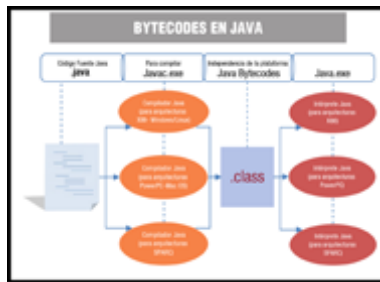
Una vez escrito el código fuente (archivos con extensión .Java), éste es precompilado generándose los códigos de bytes, Bytecodes o Java Bytecodes (archivos con extensión .class) que serán interpretados directamente por la Máquina Virtual Java y traducidos a código nativo de la plataforma sobre la que se esté ejecutando el programa.

Bytecode: Son un conjunto de instrucciones en lenguaje máquina que no son específicas a ningún procesador o sistema de cómputo. Un intérprete de código de bytes (bytecodes) para una plataforma específica será quien los ejecute. A estos intérpretes también se les conoce como Máquinas Virtuales Java o intérpretes Java de tiempo de ejecución.

En el proceso de precompilación, existe un verificador de códigos de bytes que se asegurará de que se cumplen las siguientes condiciones:

- ✓ El código satisface las especificaciones de la Máquina Virtual Java.
- ✓ No existe amenaza contra la integridad del sistema.
- ✓ No se producen desbordamientos de memoria.
- ✓ Los parámetros y sus tipos son adecuados.
- ✓ No existen conversiones de datos no permitidas.

Para que un bytecode pueda ser ejecutado en cualquier plataforma, es imprescindible que dicha plataforma cuente con el intérprete adecuado, es decir, la máquina virtual específica para esa plataforma. En general, la Máquina Virtual Java es un programa de reducido tamaño y gratuito para todos los sistemas operativos.



8.- Programas en Java.

Caso práctico

Juan celebra que BK Programación vaya a desarrollar sus programas en un lenguaje como Java. En algunas ocasiones ha asistido a congresos y ferias de exposiciones de software en las que ha podido intercambiar impresiones con compañeros de profesión sobre los diferentes lenguajes que utilizan en sus proyectos. Una gran mayoría destacaba lo fácil y potente que es programar en Java.



Juan está entusiasmado y pregunta: —¿Ada, cuándo empezamos? ¿Tienes código fuente para empezar a ver la sintaxis? ¿Podremos utilizar algún entorno de desarrollo profesional?

Ada responde sonriendo: —¡Manos a la obra! María, ¿preparada? Vamos a echarle un vistazo a este fragmento de código...

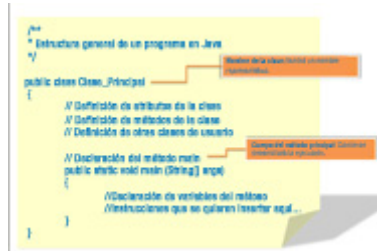
Hasta ahora, hemos descrito el lenguaje de programación Java, hemos hecho un recorrido por su historia y nos hemos instruido sobre su filosofía de trabajo, pero te preguntarás ¿Cuándo empezamos a desarrollar programas? ¿Qué elementos forman parte de un programa en Java? ¿Qué se necesita para programar en este lenguaje? ¿Podemos crear programas de diferente tipo?

No te impacientes, cada vez estamos más cerca de comenzar la experiencia con el lenguaje de programación Java. Iniciaremos nuestro camino conociendo cuales son los elementos básicos

de un programa Java, la forma en que debemos escribir el código y los tipos de aplicaciones que pueden crearse en este lenguaje.

8.1.- Estructura de un programa.

En el gráfico al que puedes acceder a continuación, se presenta la estructura general de un programa realizado en un lenguaje orientado a objetos como es Java.



Vamos a analizar cada uno de los elementos que aparecen en dicho gráfico:

public class Clase_Principal: Todos los programas han de incluir una clase como esta. Es una clase general en la que se incluyen todos los demás elementos del programa. Entre otras cosas, contiene el método o función `main()` que representa al programa principal, desde el que se llevará a cabo la ejecución del programa. Esta clase puede contener a su vez otras clases del usuario, pero sólo una puede ser `public`. El nombre del fichero `.Java` que contiene el código fuente de nuestro programa, coincidirá con el nombre de la clase que estamos describiendo en estas líneas.

Recomendación

Ten en cuenta que Java distingue entre mayúsculas y minúsculas. Si le das a la clase principal el nombre `PrimerPrograma`, el archivo `.Java` tendrá como identificador `PrimerPrograma.Java`, que es totalmente diferente a `primerprograma.Java`. Además, para Java los elementos `PrimerPrograma` y `primerprograma` serían considerados dos clases diferentes dentro del código fuente.

- ✓ **public static void main (String[] args):** Es el método que representa al programa principal, en él se podrán incluir las instrucciones que estimemos oportunas para la ejecución del programa. Desde él se podrá hacer uso del resto de clases creadas. Todos los programas Java tienen un método `main`.
- ✓ **Comentarios:** Los comentarios se suelen incluir en el código fuente para realizar aclaraciones, anotaciones o cualquier otra indicación que el programador estime oportuna. Estos comentarios pueden introducirse de dos formas, con `//` y con `/* */`. Con la primera forma estaríamos estableciendo una única línea completa de comentario y, con la segunda, con `/*` comenzaríamos el comentario y éste no terminaría hasta que no insertáramos `*/`.
- ✓ **Bloques de código:** son conjuntos de instrucciones que se marcan mediante la apertura y cierre de llaves `{ }`. El código así marcado es considerado interno al bloque.

- ✓ Punto y coma: aunque en el ejemplo no hemos incluido ninguna línea de código que termine con punto y coma, hay que hacer hincapié en que cada línea de código ha de terminar con punto y coma (;). En caso de no hacerlo, tendremos errores sintácticos.



Autoevaluación

`public static void main (String[] args)` es la clase general del programa.
Verdadero. Falso.

8.2.- El entorno básico de desarrollo Java.

Ya conoces cómo es la estructura de un programa en Java, pero, ¿qué necesitamos para llevarlo a la práctica? La herramienta básica para empezar a desarrollar aplicaciones en Java es el JDK (Java Development Kit o Kit de Desarrollo Java), que incluye un compilador y un intérprete para línea de comandos. Estos dos programas son los empleados en la precompilación e interpretación del código.



Como veremos, existen diferentes entornos para la creación de programas en Java que incluyen multitud de herramientas, pero por ahora nos centraremos en el entorno más básico, extendido y gratuito, el Java Development Kit (JDK). Según se indica en la propia página web de Oracle, JDK es un entorno de desarrollo para construir aplicaciones, applets y componentes utilizando el lenguaje de programación Java. Incluye herramientas útiles para el desarrollo y prueba de programas escritos en Java y ejecutados en la Plataforma Java.

Así mismo, junto a JDK se incluye una implementación del entorno de ejecución Java, el JRE (Java Runtime Environment) para ser utilizado por el JDK. El JRE incluye la Máquina Virtual de Java (MVJ ó JVM – Java Virtual Machine), bibliotecas de clases y otros ficheros que soportan la ejecución de programas escritos en el lenguaje de programación Java.

Debes conocer

Para poder utilizar JDK y JRE es necesario realizar la descarga e instalación de éstos. Puedes seguir los pasos del proceso a continuación:

Something went wrong

: (

Ruffle failed to load the Flash SWF file.

The most likely reason is that the file no longer exists, so there is nothing for Ruffle to load.

Try contacting the website administrator for help.

[View Error Details](#)

Resumen textual alternativo

Para poder desarrollar nuestros primeros programas en Java sólo necesitaremos un editor de texto plano y los elementos que acabamos de instalar a través de Java SE.

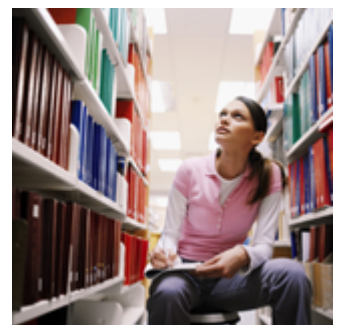


Autoevaluación

Podemos desarrollar programas escritos en Java mediante un editor de textos y a través del JRE podremos ejecutarlos.
Verdadero. Falso.

8.3.- La API de Java.

Junto con el kit de desarrollo que hemos descargado e instalado anteriormente, vienen incluidas gratuitamente todas las bibliotecas de la API (Aplication Programming Interface – Interfaz de programación de aplicaciones) de Java, es lo que se conoce como Bibliotecas de Clases Java. Este conjunto de bibliotecas proporciona al programador paquetes de clases útiles para la realización de múltiples tareas dentro de un programa. Está organizada en paquetes lógicos, donde cada paquete contiene un conjunto de clases relacionadas semánticamente.



En décadas pasadas una biblioteca era un conjunto de programas que contenían cientos de rutinas (una rutina es un procedimiento o función bien verificados, en determinado lenguaje de programación). Las rutinas de biblioteca manejaban las tareas que todos o casi todos los programas necesitaban. El programador podía recurrir a esta biblioteca para desarrollar programas con rapidez.

Una biblioteca de clases es un conjunto de clases de programación orientada a objetos. Esas clases contienen métodos que son útiles para los programadores. En el caso de Java cuando descargamos el JDK obtenemos la biblioteca de clases API. Utilizar las clases y métodos de las APIs de Java reduce el tiempo de desarrollo de los programas. También, existen diversas

bibliotecas de clases desarrolladas por terceros que contienen componentes reutilizables de software, y están disponibles a través de la Web.

Para saber más

Si quieres acceder a la información oficial sobre la API de Java, te proponemos el siguiente enlace (está en Inglés).

Información oficial sobre la API de Java



Autoevaluación

Indica qué no es la API de Java:

Un entorno integrado de desarrollo.

Un conjunto de bibliotecas de clases.

Una parte del JDK, incluido en el Java SE.

8.4.- Afinando la configuración.

Para que podamos compilar y ejecutar ficheros Java es necesario que realicemos unos pequeños ajustes en la configuración del sistema. Vamos a indicarle dónde encontrar los ficheros necesarios para realizar las labores de compilación y ejecución, en este caso Javac.exe y Java.exe, así como las librerías contenidas en la API de Java y las clases del usuario.



La variable PATH: Como aún no disponemos de un IDE (Integrated Development Environment - Entorno Integrado de Desarrollo) la única forma de ejecutar programas es a través de línea de comandos. Pero sólo podremos ejecutar programas directamente si la ruta hacia ellos está indicada en la variable PATH del ordenador. Es necesario que incluyamos la ruta hacia estos programas en nuestra variable PATH. Esta ruta será el lugar donde se instaló el JDK hasta su directorio bin.

Para ello, sigue las indicaciones que te mostramos a continuación:

Debes conocer

En la siguiente animación aprenderás como configurar la variable PATH en Windows.

Something went wrong

: (

Ruffle failed to load the Flash SWF file.

The most likely reason is that the file no longer exists, so there is nothing for Ruffle to load.

Try contacting the website administrator for help.

[View Error Details](#)

Resumen textual alternativo

Para saber más

Si deseas conocer más sobre la configuración de variables de entorno en sistemas Windows y Linux, te proponemos los siguientes enlaces:

[Configurar el PATH en Windows](#)

[Configurar variables de entorno en Ubuntu](#)

La variable CLASSPATH: esta variable de entorno establece dónde buscar las clases o bibliotecas de la API de Java, así como las clases creadas por el usuario. Es decir, los ficheros .class que se obtienen una vez compilado el código fuente de un programa escrito en Java. Es posible que en dicha ruta existan directorios y ficheros comprimidos en los formatos zip o jar que pueden ser utilizados directamente por el JDK, conteniendo en su interior archivos con extensión class.

(Por ejemplo: C:\Program Files\Java\jdk1.6.0_25\bin)

Si no existe la variable CLASSPATH debes crearla, para modificar su contenido sigue el mismo método que hemos empleado para la modificación del valor de la variable PATH, anteriormente descrito. Ten en cuenta que la ruta que debes incluir será el lugar donde se instaló el JDK hasta su directorio lib.

(Por ejemplo: C:\Program Files\Java\jdk1.6.0_25\lib)



Autoevaluación

¿Qué variable de sistema o de entorno debemos configurar correctamente para que podamos compilar directamente desde la línea de comandos nuestros programas escritos en lenguaje Java?

CLASSPATH.

PATH.

Javac.exe.

8.5.- Codificación, compilación y ejecución de aplicaciones.

Una vez que la configuración del entorno Java está completada y tenemos el código fuente de nuestro programa escrito en un archivo con extensión .Java, la compilación de aplicaciones se realiza mediante el programa Javac incluido en el software de desarrollo de Java.

Para llevar a cabo la compilación desde la línea de comandos, escribiremos:

```
Javac archivo.Java
```

Donde Javac es el compilador de Java y archivo.Java es nuestro código fuente.

El resultado de la compilación será un archivo con el mismo nombre que el archivo Java pero con la extensión class. Esto ya es el archivo con el código en forma de bytecode. Es decir con el código precompilado. Si en el código fuente de nuestro programa figuraran más de una clase, veremos como al realizar la compilación se generarán tantos archivos con extensión .class como clases tengamos. Además, si estas clases tenían método main podremos ejecutar dichos archivos por separado para ver el funcionamiento de dichas clases.



Para que el programa pueda ser ejecutado, siempre y cuando esté incluido en su interior el método main, podremos utilizar el interprete incluido en el kit de desarrollo.

La ejecución de nuestro programa desde la línea de comandos podremos hacerla escribiendo:

```
Java archivo.class
```

Donde Java es el intérprete y archivo.class es el archivo con el código precompilado.

Ejercicio resuelto

Vamos a llevar a la práctica todo lo que hemos estado detallando a través de la creación, compilación y ejecución de un programa sencillo escrito en Java.

Observa el código que se muestra más abajo, seguro que podrás entender parte

Copia el código que se muestra más abajo, asegúrate que puedas entender parte de él. Cópialo en un editor de texto, respetando las mayúsculas y las minúsculas. Puedes guardar el archivo con extensión .Java en la ubicación que prefieras. Recuerda que el nombre de la clase principal (en el código de ejemplo MiModulo) debe ser exactamente igual al del archivo con extensión .Java, si tienes esto en cuenta la aplicación podrá ser compilada correctamente y ejecutada.

```
/**
 * La clase MiModulo implementa una aplicación que
 * simplemente imprime "Módulo profesional - Programación" en pantalla.
 */
class MiModulo {

    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Módulo profesional - Programación"); // Muestra la cadena de
        caracteres.
    }

}
```

Accede a la línea de comandos y teclea, en la carpeta donde has guardado el archivo Java, el comando para compilarlo: `Javac MiModulo.Java`
El compilador genera entonces un fichero de código de bytes: `MiModulo.class`. Si visualizas ahora el contenido de la carpeta verás que en ella está el archivo .Java y uno o varios (depende de las clases que contenga el archivo con el código fuente) archivos .class.

Finalmente, para realizar la ejecución del programa debes utilizar la siguiente sentencia:

`Java MiModulo.Java`

Si todo ha ido bien, verás escrito en pantalla: "Módulo profesional - Programación".

8.6.- Tipos de aplicaciones en Java.

La versatilidad del lenguaje de programación Java permite al programador crear distintos tipos de aplicaciones. A continuación, describiremos las características más relevantes de cada uno de ellos:

✓ Aplicaciones de consola:

- Son programas independientes al igual que los creados con los lenguajes tradicionales.
- Se componen como mínimo de un archivo .class que debe contar necesariamente con el método main.
- No necesitan un navegador web y se ejecutan cuando invocamos el comando Java para iniciar la Máquina Virtual de Java (JVM). De no encontrarse el método main la aplicación no podrá ejecutarse.
- Las aplicaciones de consola leen y escriben hacia y desde la entrada y salida estándar, sin ninguna interfaz gráfica de usuario.

✓ Aplicaciones gráficas:

- Aquellas que utilizan las clases con capacidades gráficas, como Swing que es la biblioteca para la interfaz gráfica de usuario avanzada de la plataforma Java SE.
- Incluyen las instrucciones import, que indican al compilador de Java que las clases del paquete `Javax.swing` se incluyan en la compilación.



✓ Applets:

- Son programas incrustados en otras aplicaciones, normalmente una página web que se muestra en un navegador. Cuando el navegador carga una web que contiene un applet, éste se descarga en el navegador web y comienza a ejecutarse. Esto nos permite crear programas que cualquier usuario puede ejecutar con tan solo cargar la página web en su navegador.
- Se pueden descargar de Internet y se observan en un navegador. Los applets se descargan junto con una página HTML desde un servidor web y se ejecutan en la máquina cliente.
- No tienen acceso a partes sensibles (por ejemplo: no pueden escribir archivos), a menos que uno mismo le dé los permisos necesarios en el sistema.
- No tienen un método principal.
- Son multiplataforma y pueden ejecutarse en cualquier navegador que soporte Java.

✓ Servlets:

- Son componentes de la parte del servidor de Java EE, encargados de generar respuestas a las peticiones recibidas de los clientes.
- Los servlets, al contrario de los applets, son programas que están pensados para trabajar en el lado del servidor y desarrollar aplicaciones Web que interactúen con los clientes.

✓ Midlets:

- Son aplicaciones creadas en Java para su ejecución en sistemas de propósito simple o dispositivos móviles. Los juegos Java creados para teléfonos móviles son midlets.
- Son programas creados para dispositivos embebidos (se dedican a una sola actividad), más específicamente para la máquina virtual Java MicroEdition (Java ME).
- Generalmente son juegos y aplicaciones que se ejecutan en teléfonos móviles.



Autoevaluación

Un Applet es totalmente seguro ya que no puede acceder, en ningún caso, a zonas sensibles del sistema. Es decir, no podría borrar o modificar nuestros archivos. Verdadero. Falso.

9.- Entornos Integrados de Desarrollo (IDE).

Caso práctico

Ada, Juan y María están navegando por Internet buscando información sobre herramientas que les faciliten trabajar en Java. Ada aconseja utilizar alguno de los entornos de desarrollo integrado existentes, ya que las posibilidades y rapidez que ofrecen, aumentarían la calidad y reducirían el tiempo requerido para desarrollar sus proyectos.



Juan, que está chateando con un miembro de un foro de programadores al que pertenece, corrobora lo que Ada recomienda.

En los comienzos de Java la utilización de la línea de comandos era algo habitual. El programador escribía el código fuente empleando un editor de texto básico, seguidamente, pasaba a utilizar un compilador y con él obtenía el código compilado. En un paso posterior, necesitaba emplear una tercera herramienta para el ensamblado del programa. Por último, podía probar a través de la línea de comandos el archivo ejecutable. El problema surgía cuando se producía algún error, lo que provocaba tener que volver a iniciar el proceso completo.

Estas circunstancias hacían que el desarrollo de software no estuviera optimizado. Con el paso del tiempo, se fueron desarrollando aplicaciones que incluían las herramientas necesarias para realizar todo el proceso de programación de forma más sencilla, fiable y rápida. Para cada lenguaje de programación existen múltiples entornos de desarrollo, cada uno con sus ventajas e inconvenientes. Dependiendo de las necesidades de la persona que va a programar, la facilidad de uso o lo agradable que le resulte trabajar con él, se elegirá entre unos u otros entornos.

Para el lenguaje de programación Java existen múltiples alternativas, siendo los principales entornos de desarrollo NetBeans (que cuenta con el apoyo de la empresa Sun), Eclipse y JCreator. Los dos primeros son gratuitos, con soporte de idiomas y multiplataforma (Windows, Linux, MacOS).

¿Y cuál será con el que vamos a trabajar? El entorno que hemos seleccionado llevar a cabo nuestros desarrollos de software en este módulo profesional será NetBeans, al haber sido construido por la misma compañía que creó Java, ser de código abierto y ofrecer capacidades profesionales. Aunque, no te preocupes, también haremos un recorrido por otros entornos destacables.

9.1.- ¿Qué son?

Son aplicaciones que ofrecen la posibilidad de llevar a cabo el proceso completo de desarrollo de software a través de un único programa. Podremos realizar las labores de edición, compilación, depuración, detección de errores, corrección y ejecución de programas escritos en Java o en otros lenguajes de programación, bajo un entorno gráfico (no mediante línea de comandos). Junto a las capacidades descritas, cada entorno añade otras que ayudan a realizar el proceso de programación, como por ejemplo: código fuente coloreado, plantillas para diferentes tipos de aplicaciones, creación de proyectos, etc.



Hay que tener en cuenta que un entorno de desarrollo no es más que una fachada para el proceso de compilación y ejecución de un programa. ¿Qué quiere decir eso? Pues que si tenemos instalado un IDE y no tenemos instalado el compilador, no tenemos nada.

Para saber más

Si deseas conocer algo más sobre lo que son los Entornos Integrados de Desarrollo (IDE) accede a las definiciones que te proponemos a continuación:

Definición de Entorno Integrado de Desarrollo

9.2.- IDE's actuales.

Existen en el mercado multitud de entornos de desarrollo para el lenguaje Java, los hay de libre distribución, de pago, para principiantes, para profesionales, que consumen más recursos, que son más ligeros, más amigables, más complejos que otros, etc.

Entre los que son gratuitos o de libre distribución tenemos:

- ✓ NetBeans
- ✓ Eclipse
- ✓ BlueJ
- ✓ Jgrasp
- ✓ Jcreator LE

Entre los que son propietarios o de pago tenemos:

- ✓ IntelliJ IDEA
- ✓ Jbuilder
- ✓ Jcreator
- ✓ JDeveloper

Debes conocer

Cada uno de los entornos nombrados más arriba posee características que los hacen diferentes unos de otros, pero para tener una idea general de la versatilidad y potencia de cada uno de ellos, accede a la siguiente tabla comparativa:

Comparativa entornos para Java

Pero, ¿cuál o cuáles son los más utilizados por la comunidad de programadores Java? El puesto de honor se lo disputan entre Eclipse, IntelliJ IDEA y NetBeans. En los siguientes epígrafes haremos una descripción de NetBeans y Eclipse, para posteriormente desarrollar los puntos claves del entorno NetBeans.



Para saber más

Si quieres conocer la situación actual de uso y comparar los diferentes entornos integrados de desarrollo para el lenguaje de programación Java, puedes ampliar datos en el siguiente artículo:

Artículo con comparativa sobre utilización de entornos Java. (En inglés)

Para acceder a los lugares de Internet donde obtener los diferentes entornos integrados de desarrollo, puedes utilizar la lista que te ofrecemos en este enlace:

Listado con acceso a las webs de los diferentes entornos Java



Autoevaluación

¿Cuál de los siguientes entornos sólo está soportado en la plataforma Windows?

Eclipse.

IntelliJ IDEA.

Jcreator.

9.3.- El entorno NetBeans.

Como se ha indicado anteriormente, el entorno de desarrollo que vamos a utilizar a lo largo de los contenidos del módulo profesional será NetBeans. Por lo que vamos primero a analizar sus características y destacar las ventajas que puede aportar su utilización.



Se trata de un entorno de desarrollo orientado principalmente al lenguaje Java, aunque puede servir para otros lenguajes de programación. Es un producto libre y gratuito sin restricciones de uso. Es un proyecto de código abierto de gran éxito, con una comunidad de usuarios numerosa, en continuo crecimiento y apoyado por varias empresas.

El origen de este entorno hay que buscarlo en un proyecto realizado por estudiantes de la República Checa. Fue el primer IDE creado en lenguaje Java. Un tiempo más tarde, se formó una compañía que sería comprada en 1999 por Sun Microsystems (quien había creado el lenguaje Java). Poco después, Sun decidió que el producto sería libre y de código abierto y nació Netbeans como IDE de código abierto para crear aplicaciones Java.

NetBeans lleva tiempo pugnando con Eclipse por convertirse en la plataforma más importante para crear aplicaciones en Java. Hoy en día es un producto en el que participan decenas de empresas con Sun a la cabeza. Sigue siendo software libre y ofrece las siguientes posibilidades:

- ✓ Escribir código en C, C++, Ruby, Groovy, Javascript, CSS y PHP además de Java.
- ✓ Permitir crear aplicaciones J2EE gracias a que incorpora servidores de aplicaciones Java (actualmente Glassfish y Tomcat)
- ✓ Crear aplicaciones Swing de forma sencilla, al estilo del Visual Studio de Microsoft.
- ✓ Crear aplicaciones JME para dispositivos móviles.

La última versión lanzada en 2011 es la NetBeans 7.0.



La plataforma NetBeans permite que las aplicaciones sean desarrolladas a partir de un conjunto de componentes de software llamados módulos. Un módulo es un archivo Java que contiene clases de Java escritas para interactuar con las APIs de NetBeans y un archivo especial (manifest file) que lo identifica como módulo.

Las aplicaciones construidas a partir de módulos pueden ser extendidas agregándole nuevos módulos. Debido a que los módulos pueden ser desarrollados independientemente, las aplicaciones basadas en esta plataforma pueden ser extendidas fácilmente por cualquiera que desarrolle también software.

Cada módulo provee una función bien definida, tales como el soporte de Java, edición, o soporte para el sistema de control de versiones. NetBeans contiene todos los módulos necesarios para el desarrollo de aplicaciones Java en una sola descarga, permitiendo a la persona que va a realizar el programa comenzar a trabajar inmediatamente.

Para saber más

Encuentra más información sobre esta plataforma en los enlaces que te proponemos a continuación:

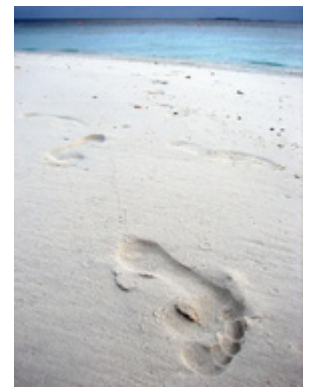
[Información oficial sobre NetBeans](#)

[Versiones del entorno NetBeans](#)

9.4.- Instalación y configuración.

Para realizar la instalación del entorno NetBeans, seguiremos los siguientes pasos básicos:

1. Descarga de la versión deseada desde la web oficial o desde los enlaces propuestos más abajo. La versión completa contiene todas las posibilidades aunque es la más pesada (unos 240 MegaBytes). En nuestro caso, por estar en fase de iniciación, podría ser suficiente descargar la versión más básica (unos 60 MegaBytes).
2. Seleccionar la plataforma o sistema operativo, existen versiones para Windows, Linux y MacOS. Tanto en Windows como en Linux, se descarga un archivo ejecutable que se encarga de la instalación.
3. Seleccionar el idioma.
4. Comenzará la descarga del archivo de instalación ejecutable y una vez finalizada, lanzar éste, comenzando la instalación en nuestro equipo.
5. En las primeras pantallas, seleccionaremos los componentes a instalar. Como mínimo, para poder programar en Java será imprescindible instalar el IDE básico y Java SE.
6. Posteriormente, establecemos el directorio donde se instalará NetBeans, así como la carpeta que contiene el JDK que se utilizará por defecto.
7. Finalmente, la instalación se completa y dispondremos de este entorno totalmente operativo.



Para llevar a cabo las operaciones descritas en el paso 1, te ofrecemos la posibilidad de descargar cada una de las partes por separado, o bien, en conjunto, a través de los siguientes enlaces:

Descarga únicamente NetBeans si tienes ya instalado el JDK. (Esta versión aún no incluye lenguaje Español)

Descarga sólo NetBeans en Español, sin JDK

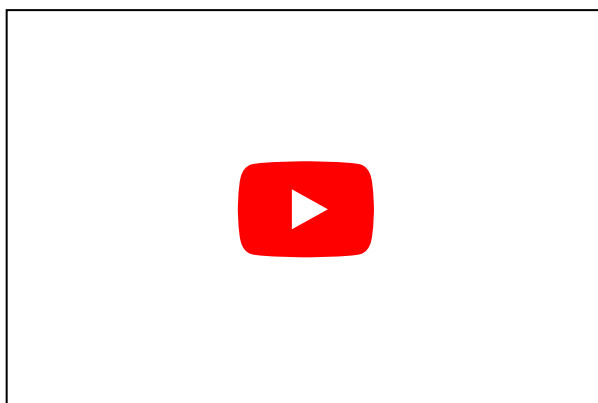
Debes conocer

Para aprender cómo realizar la instalación completa, JDK y NetBeans, en sus últimas versiones es importante que sigas las indicaciones que se muestran en el siguiente artículo:

Guía para la instalación detallada del JDK y NetBeans en su versión completa

Para saber más

Si eres de los que le gusta la acción, más que leer los tutoriales, en este vídeo podrás seguir el proceso de descarga e instalación de NetBeans bajo las plataformas Windows y Linux.



Resumen textual alternativo

9.5.- Aspecto del entorno y gestión de proyectos.

La pantalla inicial de nuestro entorno de desarrollo ofrece accesos directos a las operaciones más usuales: aprendizaje inicial, tutoriales, ejemplos, demos, los últimos programas realizados y las novedades de la versión.

Para comenzar a describir el aspecto del entorno, es necesario crear un nuevo proyecto accediendo al menú File - New Project, indicaremos el tipo de aplicación que vamos a crear.

Debes conocer

Para continuar con la creación de nuestro proyecto y la descripción del aspecto del entorno, accede a la siguiente presentación:

Something went wrong

: (

Ruffle failed to load the Flash SWF file.

The most likely reason is that the file no longer exists, so there is nothing for Ruffle to load.

Try contacting the website administrator for help.

[View Error Details](#)

Resumen textual alternativo

Cuando trabajemos con NetBeans, nuestros proyectos harán uso de clases para poder desarrollar las operaciones de nuestros programas. Estas clases se agruparán en paquetes y en la siguiente presentación puedes aprender cómo se gestionan a través del entorno:

Something went wrong

: (

Ruffle failed to load the Flash SWF file.

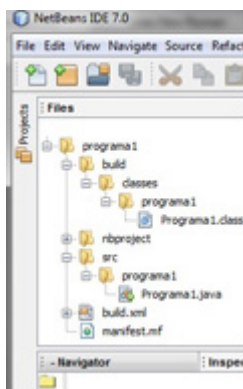
The most likely reason is that the file no longer exists, so there is nothing for Ruffle to load.

Try contacting the website administrator for help.

[View Error Details](#)

Resumen textual alternativo

Una de las ventajas que ofrece este entorno es poder examinar nuestros proyectos a través de la vista Archivos. Esta vista nos enseña la realidad de los archivos del proyecto, la carpeta build contiene los archivos compilados (.class), la carpeta src el código fuente y el resto, son archivos creados por Netbeans para comprobar la configuración del proyecto o los archivos necesarios para la correcta interpretación del código en otros sistemas (en cualquier caso no hay que borrarlos). Para activar esta vista, selecciona en el menú principal Windows - Files.



Autoevaluación






Rellena los huecos con los conceptos adecuados:

En NetBeans, los archivos .class de un proyecto están alojados en la carpeta y los .Java en la carpeta .

Anexo.- Licencias de recursos.

Licencias de recursos utiliz

Recurso (1)	Datos del recurso (1)
	<p>Autoría: Rüdiger Wölk</p> <p>Licencia: CC-BY-SA</p> <p>Procedencia: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wiener_Melange_0363wien_img_</p>
	<p>Autoría: barraquito from Santa Cruz de Tenerife, Canary Islands, Spain</p> <p>Licencia: CC-by-sa</p> <p>Procedencia: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cruce_de_caminos-El_Hierro.jpg</p>
	<p>Autoría: Desconocido.</p> <p>Licencia: Dominio Público.</p> <p>Procedencia: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:OstrichHead.JPG</p>
	<p>Autoría: German, usuario español de Wikipedia</p> <p>Licencia: Dominio público</p> <p>Procedencia: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Codigo_de_maquina</p>

	<p>Autoría: Robpatrik Licencia: CC BY-NC-SA Procedencia: http://www.flickr.com/photos/alkalinezoo/3595562784/</p>
	<p>Autoría: Ziko van Dijk Licencia: CC-by-sa Procedencia: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:2010-11-14_orr_ob_</p>
	<p>Autoría: Sasa Stefanovic Licencia: GNU/GPL Procedencia: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Exquisite-kcontrol.p</p>
	<p>Autoría: netbeans.org Licencia: Copyright (cita), se autoriza el uso sin restricciones. Procedencia: http://netbeans.org</p>
	<p>Autoría: Nevit Dilmen Licencia: GNU Free Documentation License. Procedencia: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Maldives_00147.JP</p>