

Leer del libro "Aprende Java como si estuviera en primero" los siguientes capitulos:

INTRODUCCIÓN A JAVA

1.2 EL ENTORNO DE DESARROLLO DE JAVA

1.2.1 El compilador de Java	3
1.2.2 La Java Virtual Machine.....	3

1.5 ESTRUCTURA GENERAL DE UN PROGRAMA JAVA.....19

1.5.1 Concepto de Clase	20
1.5.2 Herencia.....	20
1.5.3 Concepto de Interface.....	20
1.5.4 Concepto de Package.....	20
1.5.5 La jerarquía de clases de Java (API).....	20

PROGRAMACIÓN EN JAVA

2.1 VARIABLES.....	22
2.1.1 Nombres de Variables.....	22
2.1.2 Tipos Primitivos de Variables.....	22
2.1.3 Cómo se definen e inician las variables.....	23
2.1.4 Visibilidad y vida de las variables.....	24

3. CLASES EN JAVA.....35

3.1 CONCEPTOS BÁSICOS.....35

3.1.1 Concepto de Clase	35
3.1.2 Concepto de Interface.....	36

3.2 EJEMPLO DE DEFINICIÓN DE UNA CLASE

3.3 VARIABLES MIEMBRO.....37

3.3.1 Variables miembro de objeto.....	37
3.3.2 Variables miembro de clase (static).....	38

3.4 VARIABLES FINALES.....38

3.5 MÉTODOS (FUNCIONES MIEMBRO).....38

3.5.1 Métodos de objeto.....	38
3.5.2 Métodos sobrecargados (overloaded).....	39
3.5.3 Paso de argumentos a métodos.....	40
3.5.4 Métodos de clase (static).....	41

3.5.5 Constructores.....41

3.5.6 Inicializadores.....42

3.5.6.1 Inicializadores static.....42

3.5.6.2 Inicializadores de objeto

3.5.7 Resumen del proceso de creación de un objeto

3.5.8 Destrucción de objetos (liberación de memoria).....43

3.5.9 Finalizadores

3.6 PACKAGES.....44

3.6.1 Qué es un package

3.6.2 Cómo funcionan los packages.....45

3.7 HERENCIA.....45

3.7.1 Concepto de herencia.....45

3.7.2 La clase Object.....46

3.7.3 Redefinición de métodos heredados.....	46
3.7.4 Clases y métodos abstractos	47
3.7.5 Constructores en clases derivadas.....	47
3.8 CLASES Y MÉTODOS FINALES.....	48
3.9 INTERFACES	48
3.9.1 Concepto de interface	48
3.9.2 Definición de interfaces	49
3.9.3 Herencia en interfaces	49
3.9.4 Utilización de interfaces	49
3.10 CLASES INTERNAS.....	50
3.10.1 Clases e interfaces internas static.....	50
3.10.2 Clases internas miembro (no static).....	50
3.10.3 Clases internas locales.....	52
3.10.4 Clases anónimas	53
3.11 PERMISOS DE ACCESO EN JAVA.....	54
3.11.1 Accesibilidad de los packages.....	54
3.11.2 Accesibilidad de clases o interfaces.....	54
3.11.3 Accesibilidad de las variables y métodos miembros de una clase:.....	54
3.12 TRANSFORMACIONES DE TIPO: CASTING.....	55
3.12.1 Conversión de tipos primitivos.....	55
3.13 POLIMORFISMO	55
3.13.1 Conversión de objetos.....	56