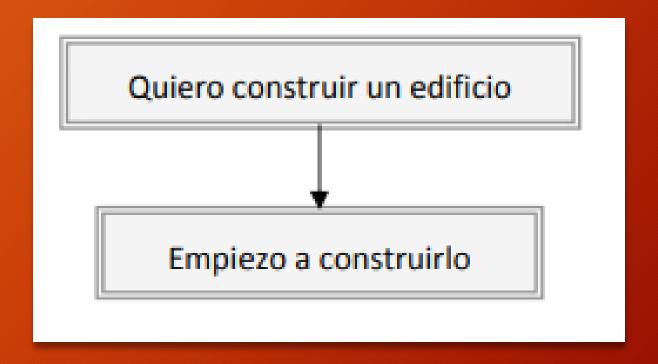
Programación en Java

Clase 1



Aprender a programar

- Resolución de un problema
- Diseño de un algoritmo
- Evaluación de la solución



EL PROBLEMA A RESOLVER

- ¿CUÁL ES MI OBJETIVO?
- ¿CUÁLES SON LOS CONDICIONANTES QUE AFECTAN AL PROBLEMA?
- ¿QUÉ MÉTODO O ESQUEMA DE RESOLUCIÓN VOY A APLICAR?
- ¿CUÁLES SON LOS DATOS DE PARTIDA?
- ¿QUÉ RESULTADO QUIERO OBTENER?







¿Qué es un lenguaje de programación?

Un poco de historia

- Creación de Java
- Diferencias con otros lenguajes de programación
- Su utilización en la industria

Creando nuestro primer programa

```
class Main
{
    public static void main(String[] args)
    {
        System.out.println("Hola mundo!");
    }
}
```

Tipos de datos simples / primitivos

- byte: representa un número entero de 8 bits con signo.
- short: representa un número entero de 16 bits con signo.
- int: representa un número entero de 32 bits con signo.
- long: representa un número entero de 64 bits con signo.
- float: representa un número de punto flotante de precisión simple de 32 bits.
- double: representa un número de punto flotante de doble precisión de 64 bits.
- char: representa un carácter Unicode de 16 bits.
- boolean: representa un valor booleano true o false.

Declaración de variables

```
byte edad = 25;
short codigo = 1234;
int cantidad = 1000;
long telefono = 55555555L;
float precio = 999.9f;
double sueldo = 75000.50;
char inicial = 'J';
boolean activo = true;
```

Impresión de variables

```
System.out.println("Edad: " + edad);
System.out.println("Código: " + codigo);
System.out.println("Cantidad: " + cantidad);
System.out.println("Teléfono: " + telefono);
System.out.println("Precio: " + precio);
System.out.println("Sueldo: " + sueldo);
System.out.println("Inicial: " + inicial);
System.out.println("Activo: " + activo);
```