

TEMA 1

1.1.2.1 Lenguajes compilados.

- Son lenguajes donde se escribe el **código fuente** y el compilador lo transforma a **código máquina**.
- Cada computadora tiene su propio **código máquina**, un programa compilado para una máquina puede no funcionar para otra.

1.1.2.2 Lenguajes pre-compilados e interpretados.

- Estos lenguajes generan un **código pre-compilado** a partir del **código fuente** y un pequeño programa instalado en la máquina se encargará de interpretarlo.
Ejemplo: (**Java/JVM (Java Virtual Machine)**).
- Son más lentos que los **lenguajes compilados**, pero sus programas se pueden ejecutar en cualquier máquina sin importar el hardware.

1.2.1 Acciones básicas en la programación.

- Definir un espacio de memoria.
- Guardar en una variable.
- Utilizar operadores matemáticos.
- Obtener un valor.
- Mostrar un valor.
- Comparar dos valores.

1.3 El lenguaje Java.

- Es un **lenguaje pre-compilado y orientado a objetos**.
- Al ser **pre-compilado** utiliza **Java Virtual Machine (JVM)**, se puede instalar el **JRE** enfocado al **usuario** o el **JDK** enfocado al **programador**, de este último normalmente se instala el **JavaSE** que es el de ordenador.

TEMA 3

3.2 Características de los arrays en Java.

- Son una estructura de datos que permiten almacenar distintos valores de un mismo tipo.
- Primero hay que indicar el número de valores que va a poder almacenar.
- La longitud de un **array** no se puede alterar.
- Los valores que contiene un **array** serán inicializados cuando le indiquemos su **longitud** y por defecto los valores que se asignarán a las variables dependerán del tipo de **variable**:
 - variables numéricas con un **0**.
 - objetos a **null**.
 - variables booleanas a **false**.
 - variables del tipo char a "**\u0000**").
- Posteriormente se les podrá modificar sus **valores**.
- A cada **valor** se le asocia un identificador numérico entre el **0** y la longitud del array menos **1**.