**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**.