

EA 1.1.3 Primers passos en Java

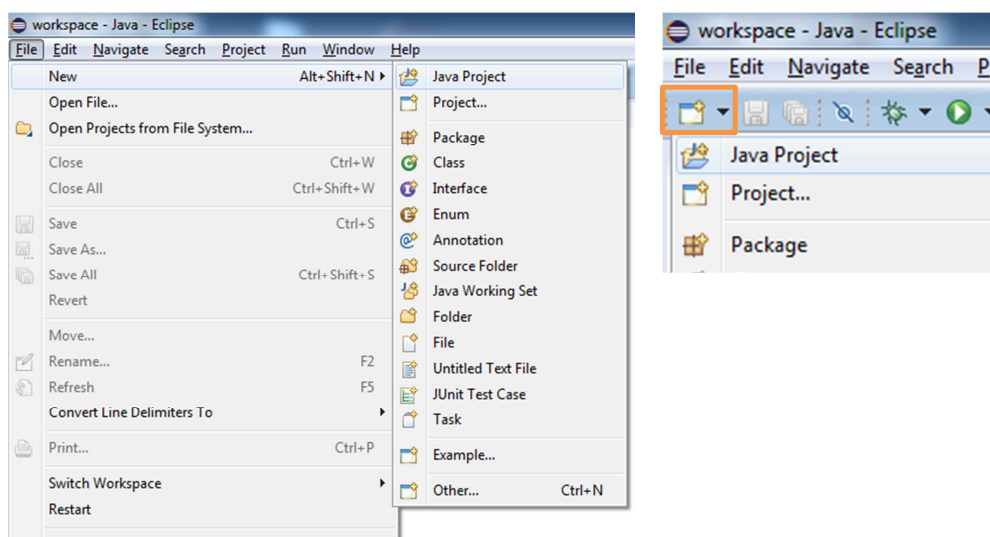
A la activitat anterior vàrem explicar com instal·lar l'entorn de programació. En aquesta pràctica començarem a explicar les parts que conté un programa en Java i començarem a codificar els primers exemples per tal de diferenciar les diferents parts que trobarem en aquests primers codis.

Em de saber que Java es un llenguatge orientat a objecte, però per començar a donar els primers passos el farem servir com a llenguatge estructurat. Hem de saber que Java organitza els programes en classes, per tant anem a fer el primer exemple Java

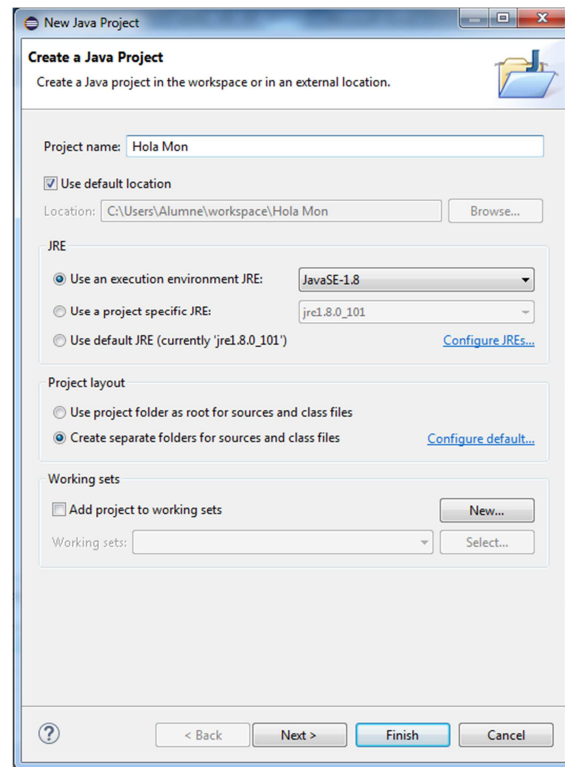
Exemple 1: Hola mon en Java

Una de les coses mes simples que podem fer per començar a codificar el primer programa es fer-ne un que ens mostri un missatge per pantalla, aquest missatge serà el de "Hola mon". Anem a detallar pas per pas com fer-ho.

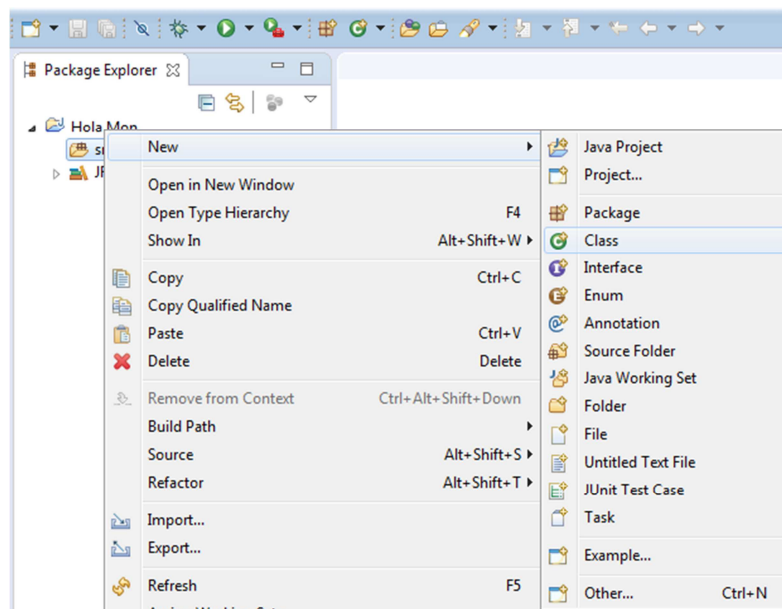
1. Crear un projecte: Per començar hem de crear un projecte, això ens permet fer una separació física dels programes que anirem fent al llarg del curs. Fes click sobre la opció de menú File>New>Java Project. També es pot fer amb el botó de just sota el menú File, tal i com es mostra a les figures inferiors.

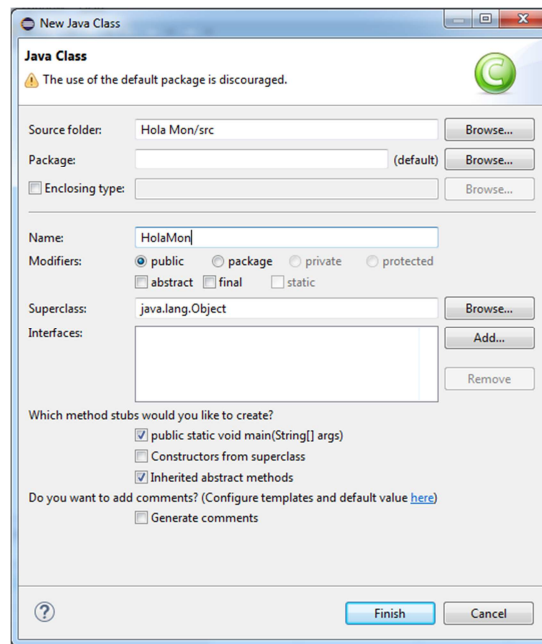


2. Al escollir el tipus de projecte Eclipse obre un diàleg on haurem d'introduir la informació requerida pel projecte. A la figura inferior podem observar que hem d'especificar el nom del projecte. Podem escollir la ubicació física dels arxius que generarem (deixarem la que dona per defecte). Altre part important es la part del JRE, java run enviroment o entorn d'execució de Java, deixarem el JavaSE-1.8 que ve marcat per defecte. En aquest punt podem acabar el assistent o continuar amb ell. Clicarem sobre el boto Finish.



3. El següent pas es crear una classe, com hem dit java ho organitza tot per classes, per tant el podem entendre com un classificador o separador de codi. A la unitat formativa 4 ampliarem aquest concepte de classe. Des de el Package explorer fem click dret sobre la carpeta src opció **New>Class**





En el diàleg que s'obre introduïrem el nom del projecte i clicarem sobre la casella que indica públic static void main.

A java tot programa comença amb el mètode Main (principal) d'aquesta forma indiquem al entorn de programació per on començar a executar el programa. A altre tipus de programa el mètode pot canviar, durant aquest curs en tindrem prou amb el mètode main.

4. Ara ja podem veure el següent codi a l'editor:

```
public class HolaMon {

    public static void main(String[] args) {
        // TODO Auto-generated method stub
    }

}
```

5. Ara hem de començar a codificar el programa, en aquest primer exemple farem servir la funció del llenguatge Java println (imprimir línia). Com podem observar es una funció que espera que li posem un text entre cometes dobles. Aquesta funció mostra per consola (la pantalla) el missatge que li hem indicat.

```
public static void main(String[] args) {
    // TODO Auto-generated method stub

    System.out.println("Hola Mon!!");
}
```

6. Ara anem a executar el programa per veure el resultat per pantalla. Com ja hem vist tenim opció d'executar des de un botó o des de menú contextual.

