

UNIDAD 5

BUCLES EN JAVA

RECOMENDACIONES DE ESTUDIO

PROGRAMACIÓN
CFGs DAW

Autores: Carlos Cacho, Raquel Torres, Lionel Tarazon, Fco. Javier Valero

Revisado por:

Paco Aldarias paco.aldarias@ceedcv.es

2020/2021

16/11/20 11:24:48

UD05. BUCLES EN JAVA

1. CONOCIMIENTOS PREVIOS

1. Resolver problemas construyendo ordinogramas utilizando bucles.
2. Compilación y ejecución de un programa JAVA.
3. Crear proyectos en Netbeans.
4. Compilar y ejecutar programas de Java.
5. Tipos y declaración de variables simples.
6. Entrada y salida estándar.
7. Lectura en Java de cualquier tipo de variable numérica.
8. Conversión de variables.
9. Escritura de pequeños programas utilizando estructuras alternativas.

2. OBJETIVOS

Los objetivos de esta unidad son:

- Realizar programas utilizando estructuras de repetición:
 - Bucle FOR.
 - Bucle WHILE.
 - Bucle DO-WHILE.

3. CONTENIDOS

1. Bucle FOR
2. Bucle While
3. Bucle DO-WHILE

4. EJERCICIOS Y TRABAJO

Es importante leer atentamente la **teoría** y es muy recomendable que realicéis todos los **ejercicios**. Aunque son voluntarios y no evaluables, es la única manera de aprender a programar.

En esta unidad encontraréis el **primer trabajo evaluable**. No es obligatorio pero cuenta para nota. Es importante leer y comprender el enunciado antes de hacerlo. En el foro podéis pedir ayuda y plantear dudas sobre qué se os pide hacer, no sobre cómo hacerlo.

Se podrá requerir una videotutoria para explicar la actividad evaluable.

Licencia



Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original. NOTA: Esta es una obra derivada de la obra original realizada por Carlos Cacho y Raquel Torres.