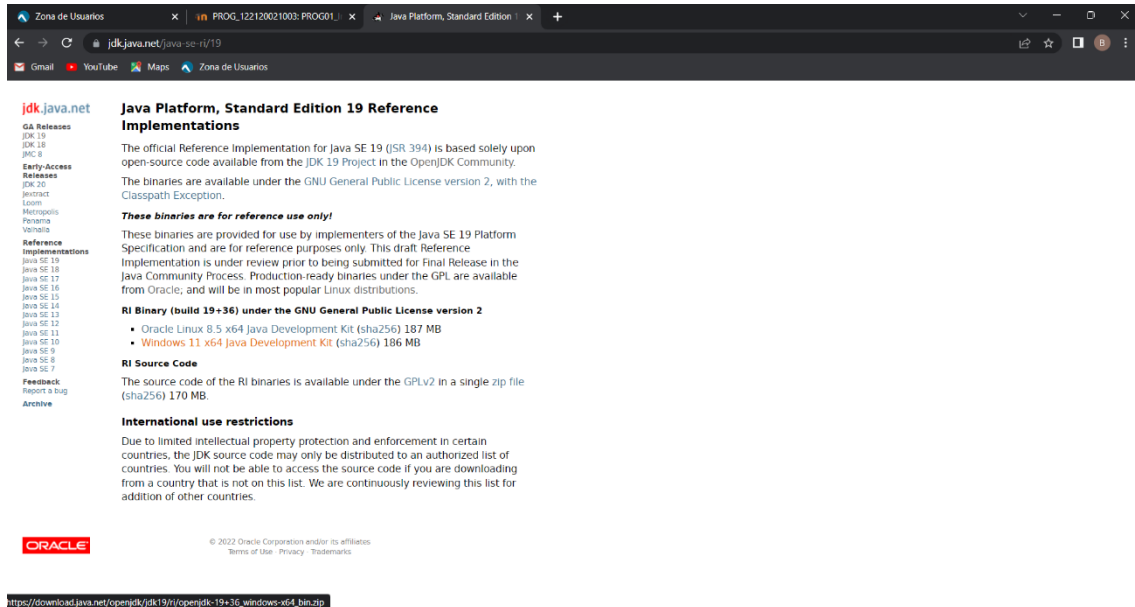


## Apartado A:

1. Descarga desde la web recomendada en los contenidos, Java SE e instálalo en tu equipo. Recuerda que puedes descargar el OracleJDK u OpenJDK. Se recomienda utilizar una versión posterior a la 11 LTS.



The screenshot shows the 'jdk.java.net' website for Java Platform, Standard Edition 19 Reference Implementations. The page includes a sidebar with navigation links like 'GA Releases', 'Early-Access Releases', and 'Reference Implementations'. The main content area provides details about the official Reference Implementation for Java SE 19 (JDK 19), including its license (GNU GPL version 2) and download links for Linux and Windows. It also mentions the availability of source code and international use restrictions.

**jdk.java.net**

**Java Platform, Standard Edition 19 Reference Implementations**

The official Reference Implementation for Java SE 19 (JDK 19) is based solely upon open-source code available from the JDK 19 Project in the OpenJDK Community.

The binaries are available under the GNU General Public License version 2, with the Classpath Exception.

**These binaries are for reference use only!**

These binaries are provided for use by implementers of the Java SE 19 Platform Specification and are for reference purposes only. This draft Reference Implementation is under review prior to being submitted for Final Release in the Java Community Process. Production-ready binaries under the GPL are available from Oracle; and will be in most popular Linux distributions.

**RI Binary (build 19+36) under the GNU General Public License version 2**

- Oracle Linux 8.5 x64 Java Development Kit (sha256) 187 MB
- Windows 11 x64 Java Development Kit (sha256) 186 MB

**RI Source Code**

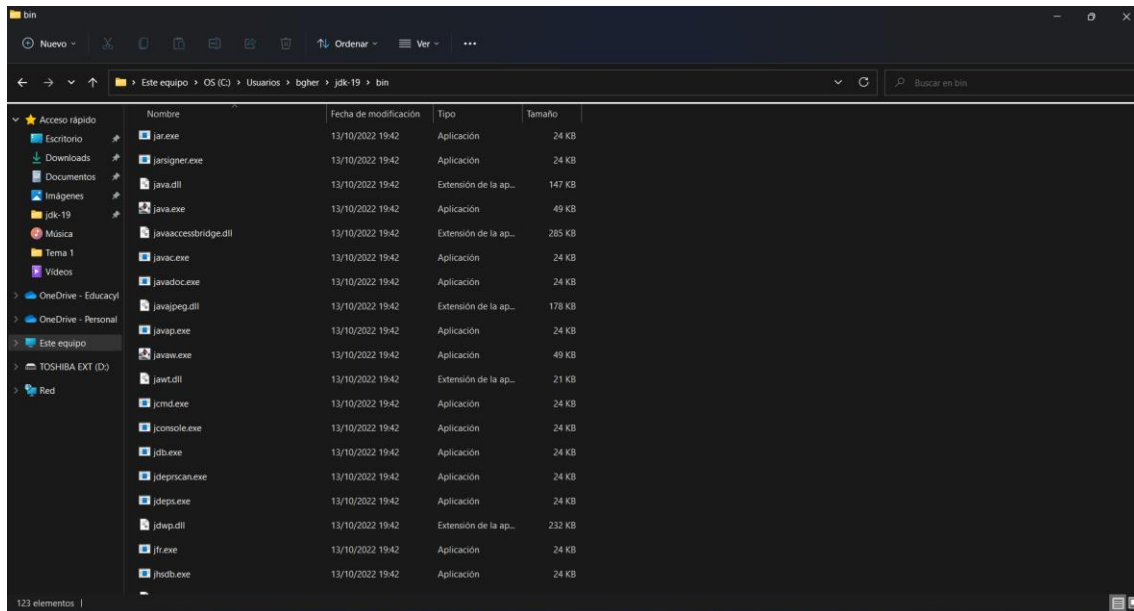
The source code of the RI binaries is available under the GPLv2 in a single zip file (sha256) 170 MB.

**International use restrictions**

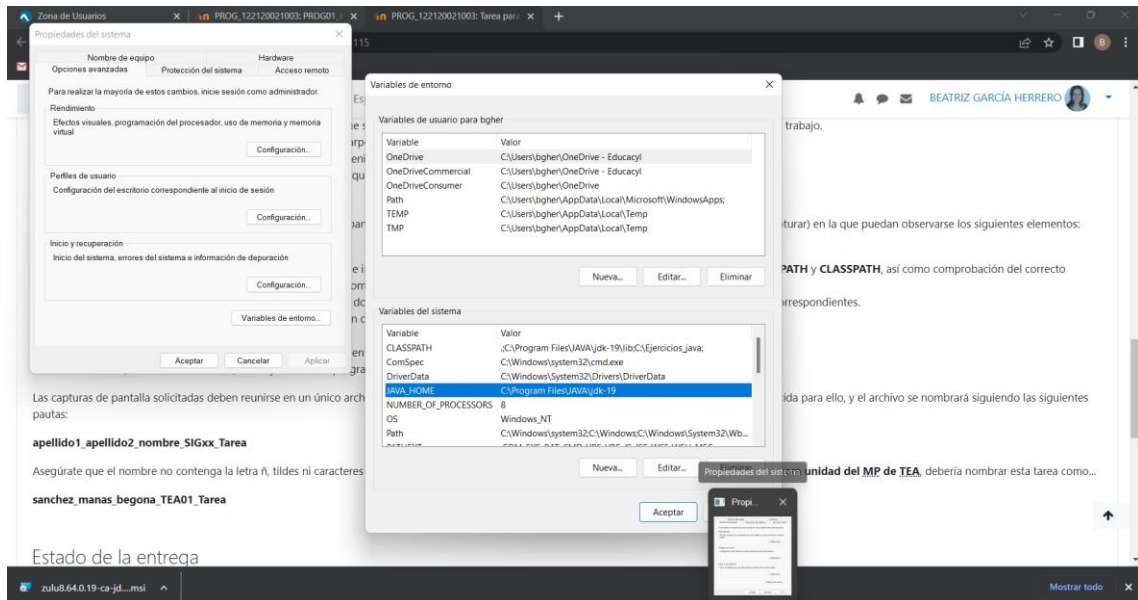
Due to limited intellectual property protection and enforcement in certain countries, the JDK source code may only be distributed to an authorized list of countries. You will not be able to access the source code if you are downloading from a country that is not on this list. We are continuously reviewing this list for addition of other countries.

© 2022 Oracle Corporation and/or its affiliates  
Terms of Use Privacy Trademarks

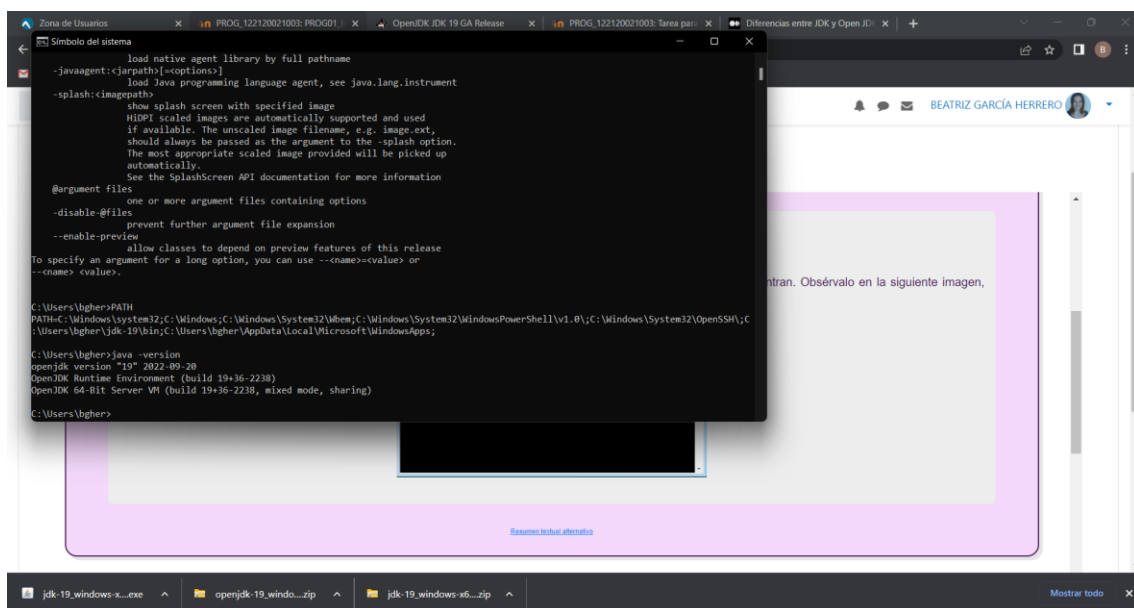
[https://download.java.net/openjdk/jdk19/ri/openjdk-19+36\\_windows-x64\\_bin.zip](https://download.java.net/openjdk/jdk19/ri/openjdk-19+36_windows-x64_bin.zip)



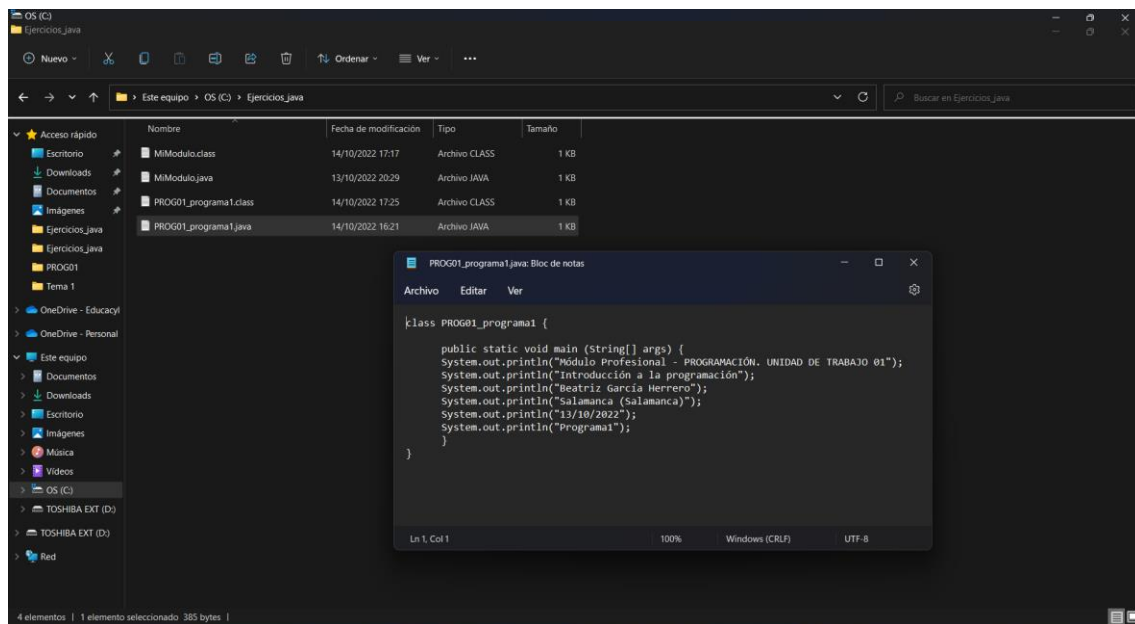
1. Siguiendo las indicaciones dadas para configurar las variables **PATH** y **CLASSPATH**, lleva a cabo la configuración de las mismas.



2. Comprueba a través de consola de comandos, que has realizado correctamente la instalación y configuración del JDK y JRE.



3. Crea una carpeta en tu equipo para alojar los ejercicios y programas que se irán generando en cada una de las actividades que se planteen en las unidades de trabajo.



4. En dicha carpeta, crea utilizando algún editor de texto un archivo con extensión ".java" al que debes llamar *PROG01\_programa1.java*. En su interior, basándote en el ejercicio resuelto de la unidad, inserta las líneas necesarias de código Java para obtener por pantalla el siguiente resultado (las partes en negrita deben ser sustituidas por tus datos):

*Módulo Profesional - PROGRAMACIÓN. UNIDAD DE TRABAJO 01*

*Introducción a la programación*

***Nombre y apellidos del alumno/a***

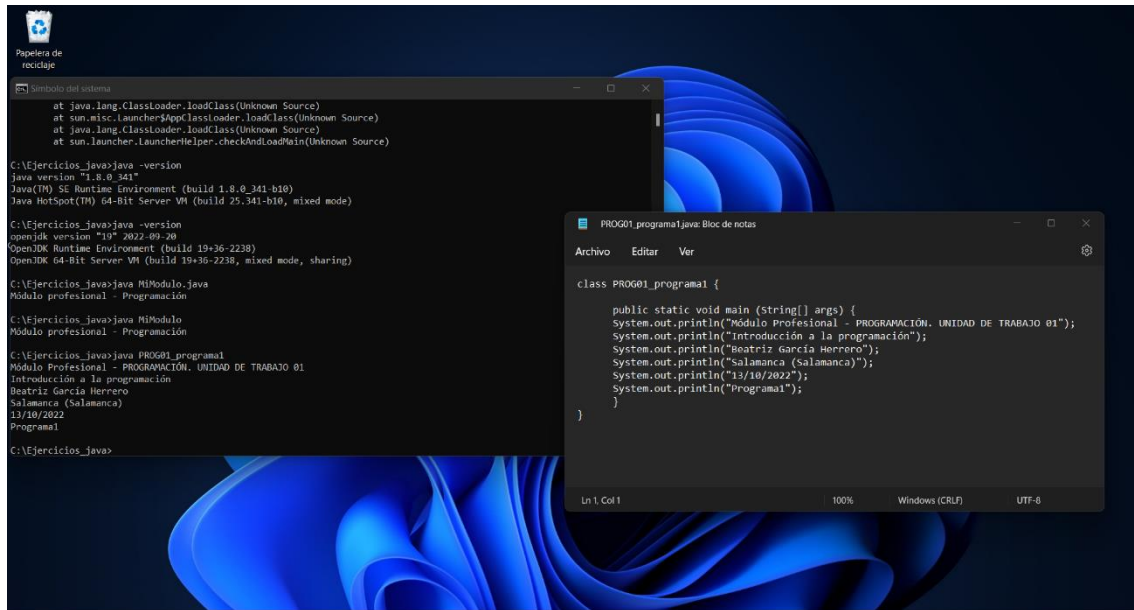
***Localidad y provincia***

***Fecha de realización del ejercicio***

*Programa 1*

5. Una vez creado el código fuente, guarda el archivo y, mediante línea de comandos, realiza la compilación del mismo.
6. Comprueba lo que ha ocurrido en la carpeta donde esta el archivo ".java" que acabas de compilar.

7. Realiza la ejecución del programa creado.



```
at java.lang.ClassLoader.loadClass(Unknown Source)
at sun.misc.Launcher$AppClassLoader.loadClass(Unknown Source)
at java.lang.ClassLoader.loadClass(Unknown Source)
at sun.launcher.LauncherHelper.checkAndLoadMain(Unknown Source)

C:\Ejercicios_java>java -version
java version "1.8.0_341"
Java(TM) SE Runtime Environment (build 1.8.0_341-b10)
Java HotSpot(TM) 64-bit Server VM (build 25.341-b10, mixed mode)

C:\Ejercicios_java>java -version
openjdk version "19" 2022-09-20
OpenJDK Runtime Environment (build 19+36-2238)
OpenJDK 64-Bit Server VM (build 19+36-2238, mixed mode, sharing)

C:\Ejercicios_java>java MModulo_java
Módulo profesional - Programación

C:\Ejercicios_java>java MModulo
Módulo profesional - Programación

C:\Ejercicios_java>java PROG01_programa1
Módulo Profesional - PROGRAMACIÓN. UNIDAD DE TRABAJO 01
Introducción a la programación
Beatriz García Herrero
Salamanca (Salamanca)
13/10/2022
Programa1

C:\Ejercicios_java>
```

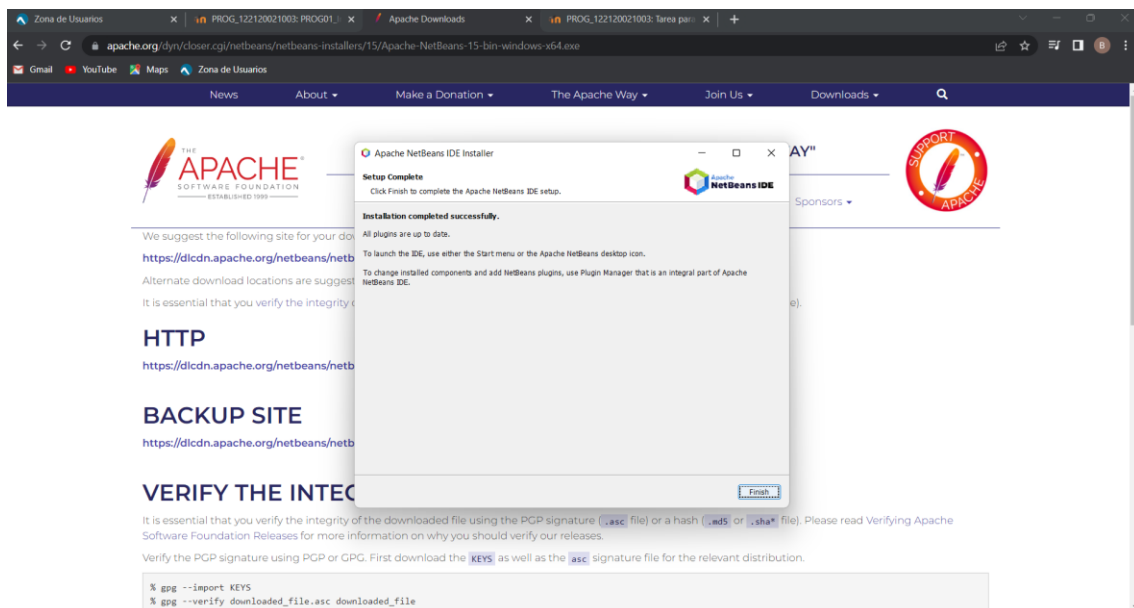
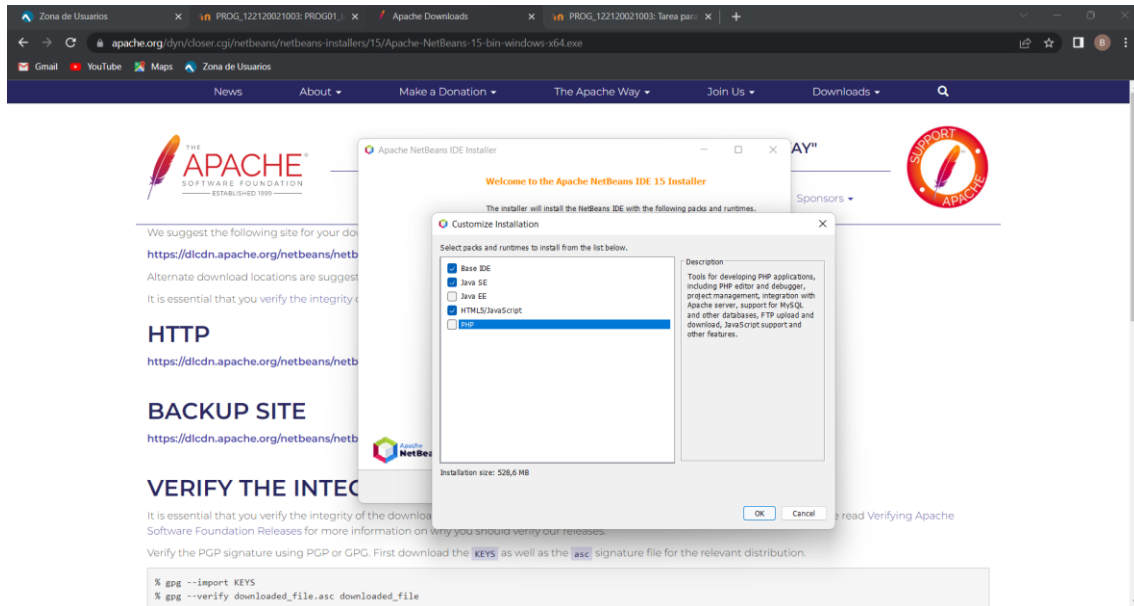
```
class PROG01_programa1 {

    public static void main (String[] args) {
        System.out.println("Módulo Profesional - PROGRAMACIÓN. UNIDAD DE TRABAJO 01");
        System.out.println("Introducción a la programación");
        System.out.println("Beatriz García Herrero");
        System.out.println("Salamanca (Salamanca)");
        System.out.println("13/10/2022");
        System.out.println("Programa1");
    }
}
```

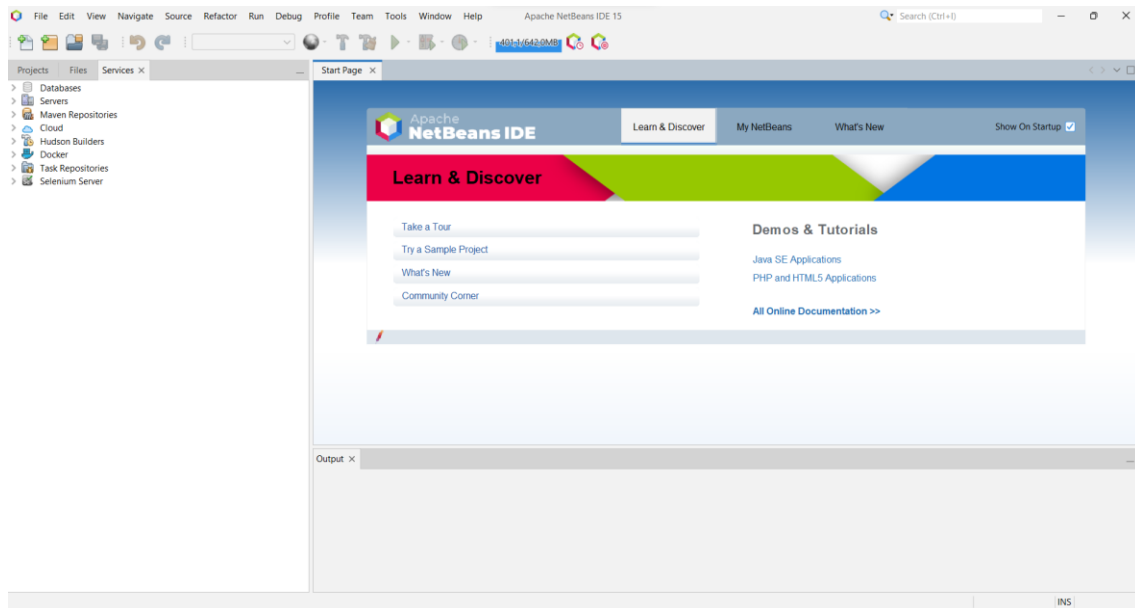
8. Visualiza en pantalla los resultados.
9. Si no se ajustan al ejemplo, realiza las modificaciones necesarias sobre el archivo fuente, vuelve a compilarlo y lanza su ejecución otra vez.

**Apartado B:**

1. Siguiendo las indicaciones de los contenidos de la unidad, descarga desde los enlaces ofrecidos el IDE NetBeans e instálalo en tu ordenador. Se recomienda utilizar una versión posterior a la 11.



2. Inicia NetBeans, realizar algún ajuste en la configuración si es necesario y visualiza las partes del entorno.



3. Crea un proyecto en Netbeans, denominado "PrimeraAplicNetbeans". Dentro del paquete por defecto, crea una clase que contenga el método *main*. Añade el código necesario para mostrar por pantalla la información del apartado 1.
4. Añade algún comentario aclaratorio, compila y ejecuta dicho programa.
5. Observa los resultados en el área reservada para tal efecto en el entorno.

