

# Guía Práctica de Laboratorio

## Sesión 1: INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

### MLBC - VACJ - CJFV

Esta guía práctica tiene SIETE tareas que hacer:

- 1: **PORTAFOLIO** Organiza tu espacio de trabajo, con directorios: para la materia y para las sesiones.
- 2: **BLUEJ** Ingresa a BlueJ e identifica las partes que tiene el editor.
- 3: **NUEVO PROYECTO** Considerando la organización de tu espacio de trabajo crea un proyecto en BlueJ, nominalo **PrimerProyecto**
- 4: **INSPECCIONA DE NUEVO** Una vez que se ha creado el proyecto, que diferencias notas en el IDE
- 5: **Readme** En el panel de diseño se tiene el ícono de una hoja, si haces doble clic sobre ella que sucede?
- 6: **SALUDADOR** Dentro el mundo de las ciencias de la computación, se dice que un programador al nacer no llora, sino más bien dice “Hola Mundo!!”, haciendo referencia a probablemente el primer programa que escribiras. En este sentido se te pide hacer:
  - a. Crear una clase con nombre **Saludador**
  - b. Haz clic sobre la clase y en el editor de programa copia el código que se encuentra líneas abajo

```
1  class Saludador{
2      String saludar(){
3          String saludo;
4          saludo = "Hola_Mundo!";
5          return saludo;
6      }
7  }
```
  - c. Compila la clase, indica cómo lo hiciste
  - d. Ejecuta el programa
- 7: **SALUDADOR SIMPÁTICO** Haz modificaciones necesaria para que tu saludador sea gentil y saludo de acuerdo a tu nombre. Por ejemplo, si tu nombre es Juan, debe el saludador personalizar el saludo cuando le pides saludar: “Hola Juan!!”