

Udemy | Programación Java SE desde 0

Fundamentos y estructuras básicas	4
Tipos de datos en Java	4
Variables	4
Estructura de carpeta programa java	4
Constantes	5
Operadores en Java	5
Clases en Java	6
Primitivos vs Clases	7
Clase String	8
Métodos más usados	8
Casting	9
Paquetes	10
Entrada / Salida	10
Formas de introducir datos en un programa Java	10
Entrada / Salida con Scanner	10
JOptionPane	11
Condicionales	11
IF	11
SWITCH	11
Operador tenario	11
Bucles	12
While	12
Do-while	12
For	12
Foreach	13
Arrays	13
Array bidimensional	14
Programación Orientada a Objetos	15
Terminología	15
Construcción de clases y objetos	15
Uso del this	15
Sobrecarga de métodos y constructores	15
Uso de "Final"	16
Uso de Static	16
Métodos Static	16
Herencia	17
Sobreescritura de métodos	18
Clase Object	18

Modificadores de acceso	19
Polimorfismo y enlazado dinámico	19
Casting de objetos	19
Clases y métodos FINAL	20
Clases abstractas	20
Interfaces	21
Interfaces predefinidas	21
La interfaz ActionListener	21
Clases Internas	21
Utilidad	21
Clases internas locales	21
Clases internas anónimas	21
Interfaces gráficas.	22
Swing vs JavaFx0	22
Métodos de JFrame	23
Cambiar icono del JFrame	23
Escribir en el JFrame	24
Colores y tipografías	24
Dibujar en el JPanel	24
Java 2D	25
Colores	26
Fuentes	26
Imágenes	26
Interfaces gráficas & Eventos	27
Eventos en botones	27

Fundamentos y estructuras básicas

Tipos de datos en Java

(Tipos Primitivos)

- **Enteros**
 - **Long**: 8 bytes - Sufijo L
 - **Int** : 4 bytes - Desde -2,147,483,648 hasta 2,147,483,647
 - **Short** : 2 bytes - Desde -32,768 hasta 32,767
 - **Byte**: 1 byte - Desde -128 hasta 127
- **Coma flotante** (decimales)
 - **Float**: 4 bytes - Aproximadamente 6 a 7 cifras decimales significativas. Sufijo F.
 - **Double**: 8 bytes - Aproximadamente 15 cifras decimales significativas.
- **Char** - Para representar caracteres ('z', 'a')
- **Boolean** - 2 únicos valores. **True** | **False**

Variables

Es un espacio en la memoria del ordenador donde se almacenará un valor que podrá cambiar durante la ejecución del programa

Se crean especificando el tipo de dato que almacenará más el nombre de la variable

```
Int salario;
```

Se inicia al darle un valor.

```
salario = 2000;
```

Estructura de carpeta programa java

- **.settings**
- **bin** | Aquí se guarda el archivo que lee la JVM. En formato .class
- **src** | El archivo con extensión .java se almacena en esta carpeta

Código bytecode. Archivo compilado que se guarda con la extensión .class. Está en un lenguaje a mitad de camino entre Java y el código máquina.

Constantes

Espacio en la memoria del ordenador donde se almacenará un valor que **no podrá cambiar** durante la ejecución del programa

Se crean agregando la palabra final y a continuación especificando el tipo de dato que almacenará en su interior y finalmente el nombre de la constante

```
Final double a_pulgadas = 2.54;
```

Es posible declalarla y luego iniciarla, pero normalmente se realiza todo de una vez.

Operadores en Java

- **Aritméticos**
 - + Suma
 - - Resta
 - * Multiplicación
 - / División
- **Lógicos, relacionales y booleanos**
 - > mayor que
 - < menor que
 - <> mayor o menor que
 - != distinto que
 - == igual que
 - && y lógico
 - || o lógico
- **Incremento y decramento**
 - ++ incremento
 - -- decremento
 - += nº incremento
 - -= nº decremento
- **Concatenación**
 - + une o concatena

Clases en Java

- Clases
 - **Propias**
 - **Predefinidas**
 - String
 - Math
 - Array
 - Thread
 - [...]
 -

Las clases predefinidas se encuentran en la **API de Java**.

- Paquetes
 - **Java**
 - Java.awt
 - Java.util
 - Java.util.regex
 - Java.io
 - [...]
 - **Javax**
 - Java.activity
 - Java.annotation
 - [...]
 - [...]

Primitivos vs Clases

- **Primitivos**
 - Byte
 - Short
 - Int
 - Double
 - Float
 - Long
 - Char
 - boolean
- **Clases** (Objetos)
 - Math
 - String
 - Image
 - File
 - JButon
 - JFrame
 - JTable
 - Rectangle
 - [...]

Clase String

```
String miNombre;  
String mNombre = Cobo
```

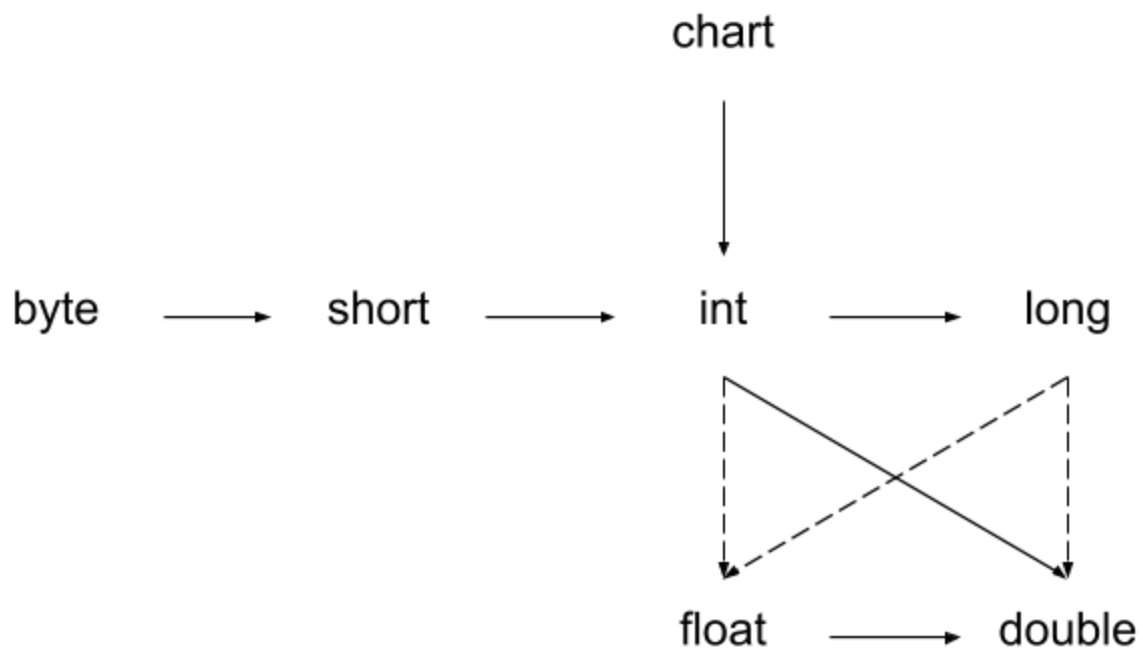
Métodos más usados

```
length(str);  
substring(int index1, int index2);  
charAt(int index);  
equals(String);  
equalsIgnoreCase(String);
```


Casting

```
int resultado = (int)Math.round(numero);
```

Hay que tener en cuenta que con tipos primitivos se puede perder precisión.



Paquetes

Se usan para organizar las clases, evitar conflictos de nombres y controlar la visibilidad de las clases.

Al crear paquetes propios:

- El nombre del paquete debe estar en minúsculas
- Por convención, se usa como nombre del paquete un nombre de dominio al revés.

```
Com.cursojava.entradadatos
```

```
Com.cursojava.vistas
```

Entrada / Salida

Formas de introducir datos en un programa Java

- A través de una G.U.I.
- Usando la clase Scanner.
Scanner permite introducir información usando la consola .
 - Scanner
 - `nextLine()` - Texto
 - `nextInt()` - Números enteros
 - `nextDouble()` - Números decimales
- Usando la clase JOptionPane.
Crea una ventana en la que se puede introducir información.
 - JOptionPane
 - `showInputDialog()` - Se trata de un método estático

Entrada / Salida con Scanner

1.- Se importa la clase Scanner

```
import java.util.Scanner
```

2.- Se crea un objeto de la clase Scanner

```
Scanner sc = new Scanner(System.in);
```

3.- Se crear una variable en la que guardar el dato introducido

```
Int age = sc.nextInt();
```

```
String name m= sc.nextLine();
```

```
[...]
```

```
sc.close();
```

JOptionPane

- Pertenece al paquete **javax.swing**
- El método más utilizado es ***showInputDialog()***
- Es un método **estático**
 - `JOptionPane.showInputDialog();`

Condicionales

IF

SWITCH

```
Switch (valor a evaluar){  
    Case valor1:  
        Código a ejecutar;  
        break;  
    Case valor1:  
        Código a ejecutar;  
        break;  
    Case valor1:  
        Código a ejecutar;  
        break;  
    Default:  
}
```

- El valor a evaluar solo puede ser un **char, byte, short, String o un enum**;
- En los case no se permiten operadores relacionales. **Solo se puede evaluar igualdad**
- La opción break es opcional

Operador tenario

Bucles

- Indeterminados
 - While
 - Do-While
- Determinados
 - For
 - Foreach

While

Repite las líneas de código en el bucle mientras la condición sea verdadera. Si no se diera una condición falsa en ningún momento, se crearía un bucle infinito

```
while(Condición){  
    Código a ejecutar  
    [...]  
    [...]  
    [...]  
}
```

Do-while

Similar al bucle while, salvo que **ejecuta el código del interior al menos una vez**

```
do(Condición){  
    Código a ejecutar  
    [...]  
    [...]  
    [...]  
}while
```

For

```
for(inicio bucle; fin bucle; contador bucle){  
    Código a ejecutar  
    [...]  
    [...]  
    [...]  
}
```

Foreach

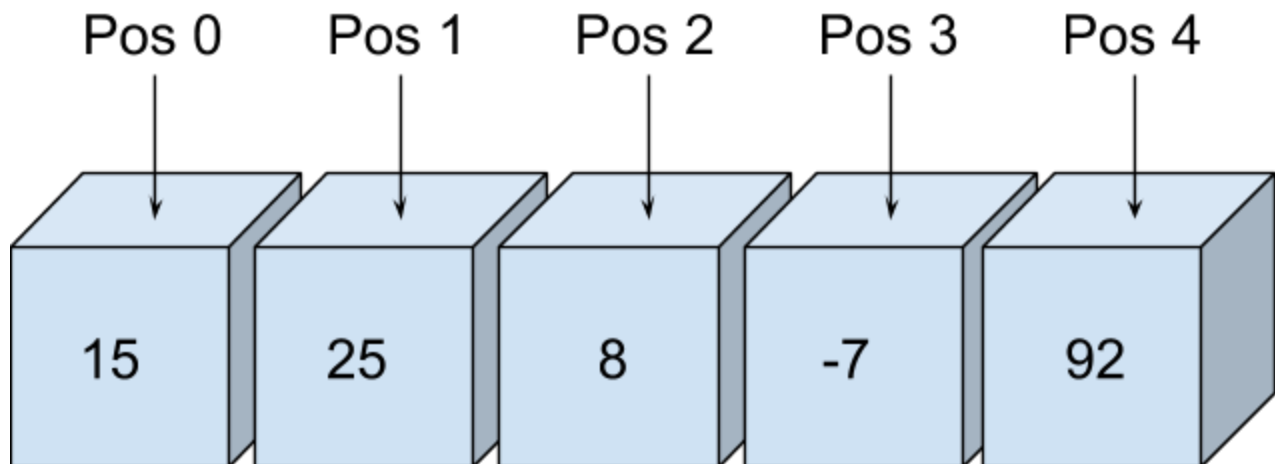
Arrays

Son estructuras de datos que contienen una colección de valores del mismo tipo. Siven para almacenar valores un objetos que normalmente tienen alguna relación entre sí, y que posiblemente interese manipular en grupo

```
int[] miMatriz = new int[10];
```

En Java, los arrays **solo pueden almacenar valores del mismo tipo**.

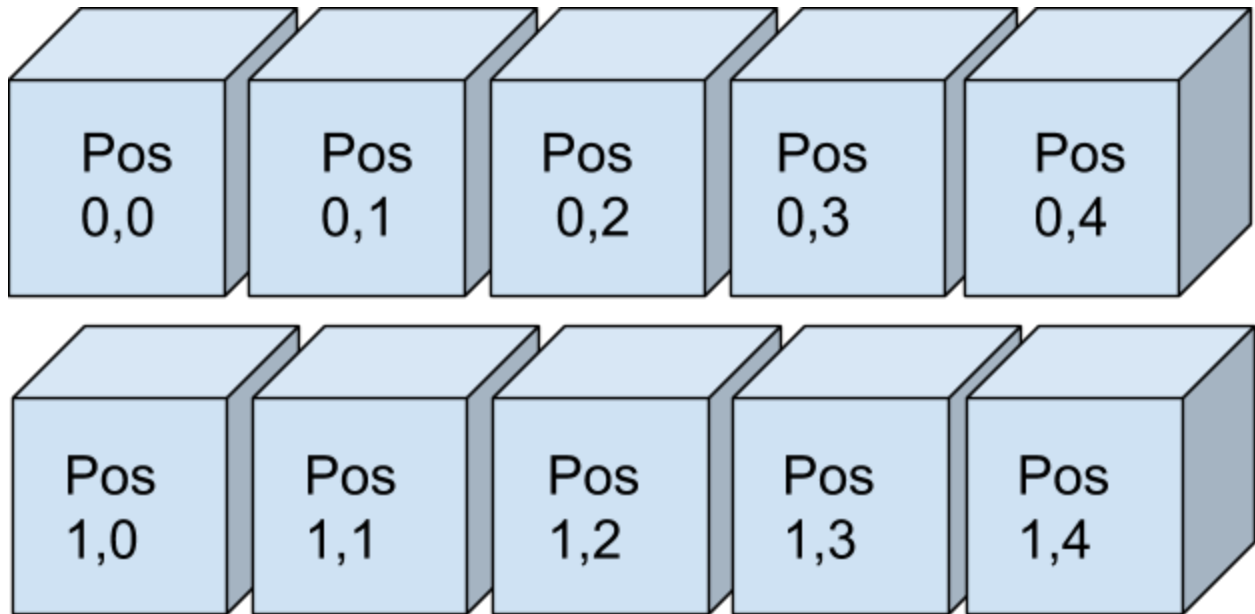
```
miMatriz[0] = 15;  
miMatriz[1] = 25;  
miMatriz[2] = 8;  
miMatriz[3] = -7;  
miMatriz[4] = 92;
```



Sabiendo qué datos va a incluir, se puede usar este método simplificado

```
int[] miMatriz = {15, 25, 8, -7, 92};
```

Array bidimensional



```
int[][] miMatriz = new int[5][3]
```

Programación Orientada a Objetos

- Paradigmas de programación
 - Orientada a procedimientos
 - Fortran, cobol, basic, etc
 - Mucho código en aplicaciones complejas
 - Difícil de describir
 - Poco reutilizable
 - Un fallo en una línea posiblemente haga caer el programa
 - Código espagueti
 - Difícil de depurar
 - Orientada a objetos
 - C++, Java, Visual.NET, etc
 - Trasladar naturaleza de los objetos de la vida real al código de programación
 - Los objetos tienen un estado, comportamiento y propiedades
 - Ventajas:
 - Modularización
 - Reutilización. Herencia
 - Tratamiento de excepciones
 - Encapsulamiento

Terminología

Construcción de clases y objetos

Uso del this

Sobrecarga de métodos y constructores

Uso de “Final”

Si estamos seguros de que una propiedad **no debe cambiar jamás de valor** una vez que éste se le haya sido asignado debemos convertir esa propiedad en una **constante**, agregando la palabra ***final***

```
Private final String nombre
```

La palabra final se puede asignar también a una clase o a un método

Uso de Static

Cuando una clase tiene una serie de variables, al crear objetos de esa clase, cada objeto tiene una copia independiente de esas variables. Sin embargo, si convertimos una variable en static

```
private static int id
```

La variable pasa a ser una **variable de clase**, los objetos dejan de tener una copia independiente de esta variable, sino que ésta pertenece a la clase. Para acceder a una variable static, hay que usar el nombre de clase

```
Empleado.id
```

Una constante también podría ser static

```
Public static final int NOMBRECONSTANTE
```

Métodos Static

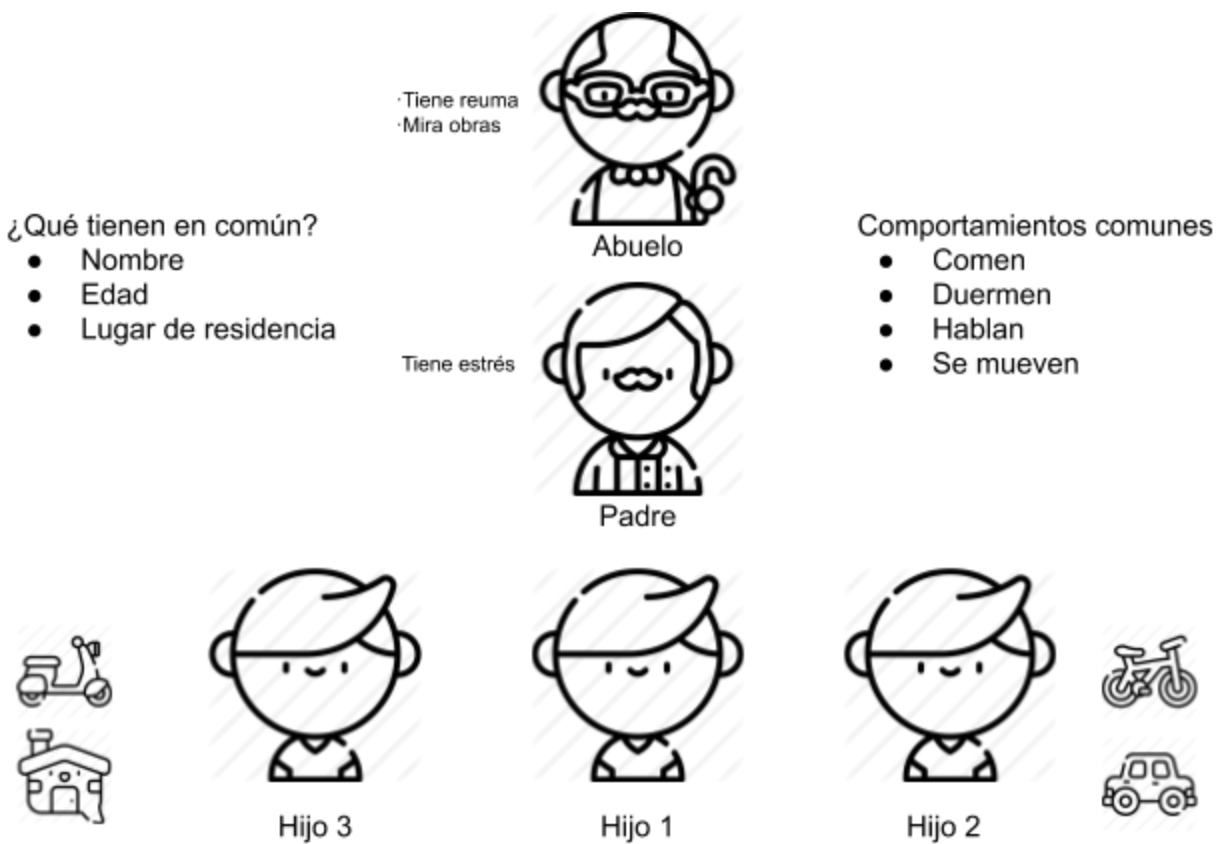
- No actúan sobre objetos
- No acceden a propiedades, a menos que estas también sean static
- Para llamarlos se usa el nombre de la clase.

```
Math.sqrt();
```

```
Math.pow();
```


Herencia

Sirve para reutilizar código cuando creamos objetos que tienen características comunes.



A la clase que se encuentra por arriba se le conoce como **Superclase** y a la que está por debajo **Subclase**

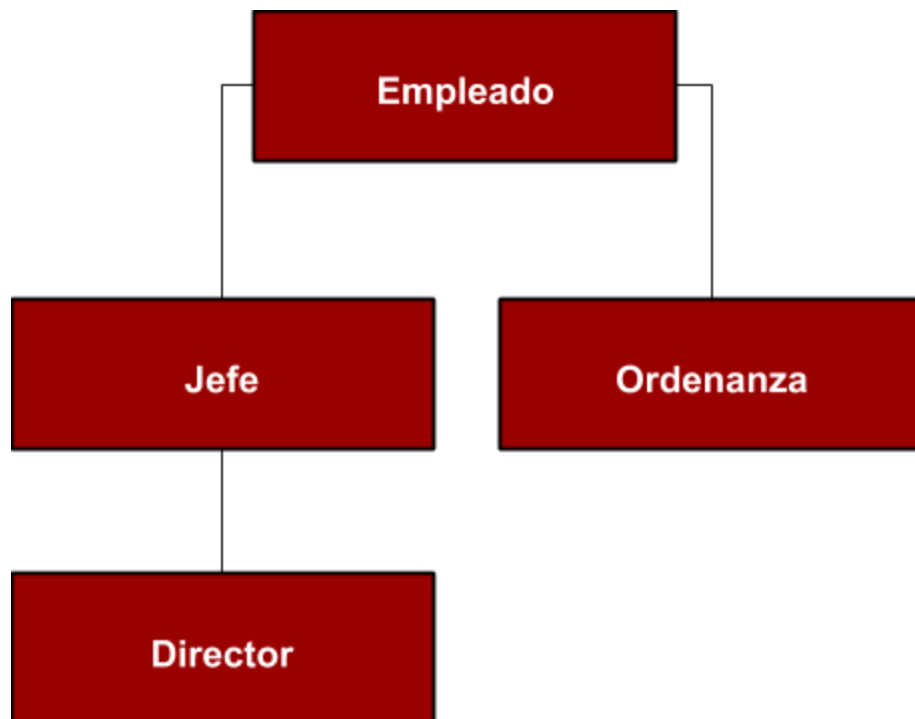
Una manera de identificar bien y decidir qué clase hereda de cuál se puede usar la regla de “**Es un**”?

Ej. Clases Empleado - Jefe

¿**Es un** jefe un empleado (siempre)? **Sí**

¿**Es un** empleado un jefe (siempre)? **No**

Por lo tanto en este caso podemos decir la clase jefe heredará de la clase empleado. La clase director por su parte, heredará de Jefe



Sobreescritura de métodos

Clase Object

Modificadores de acceso

- Public: Accesible desde **cualquier lugar**
- Protected : Accesible desde su clase, su paquete y **cualquier subclase dentro o fuera de su paquete**
- Private: Accesible **sólo** desde la propia clase
- Default: Accesible desde **su clase y su paquete**

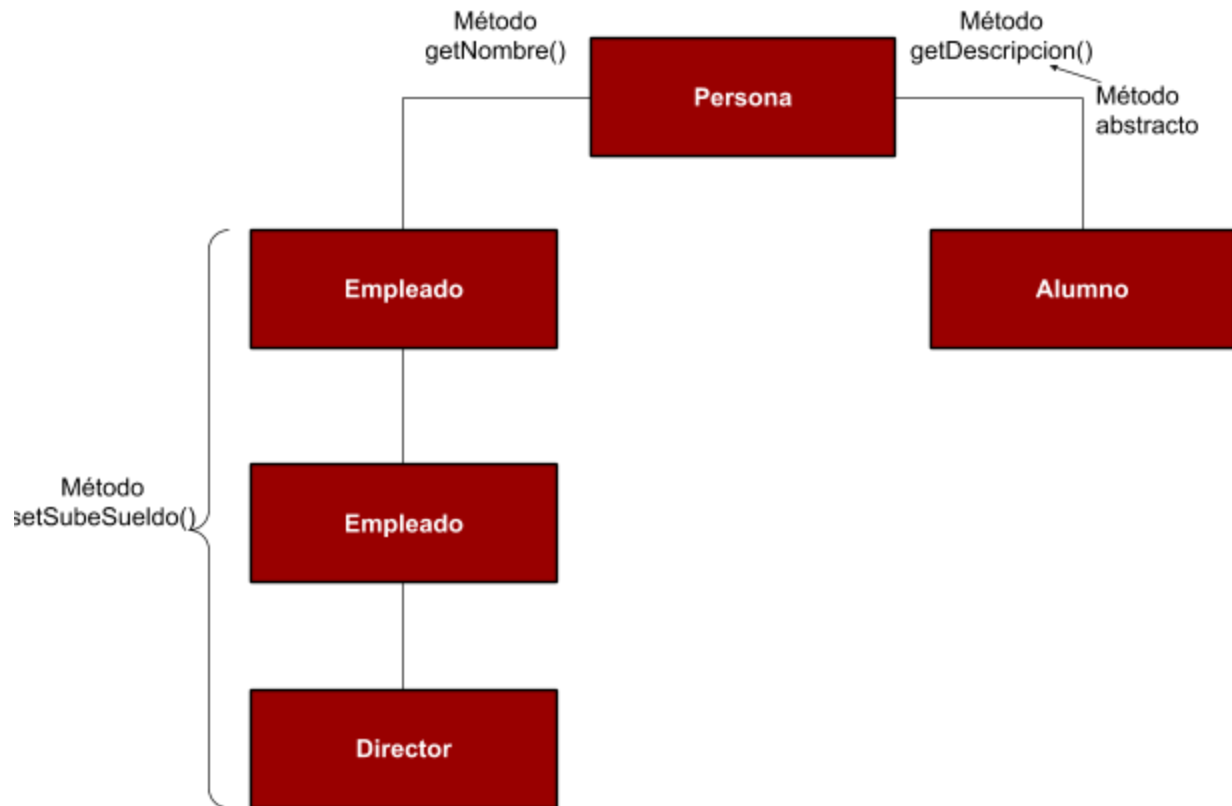
MODIFICADOR	CLASE	PACKAGE	SUBCLASE	TODOS
public	sí	sí	sí	sí
protected	sí	sí	sí	no
private	sí	no	no	no
default	sí	sí	no	no

Polimorfismo y enlazado dinámico

Casting de objetos

Clases y métodos FINAL

Clases abstractas



Interfaces

Interfaces predefinidas

La interfaz ActionListener

Clases Internas

Utilidad

- Acceder a los campos privados de una clase desde otra
- Para ocultar una clase de otras pertenecientes al mismo paquete
- Para crear clases internas “anónimas”, **muy útiles para gestionar eventos y callbacks**
- Cuando solo una clase debe acceder a los campos de otra clase

Clases internas locales

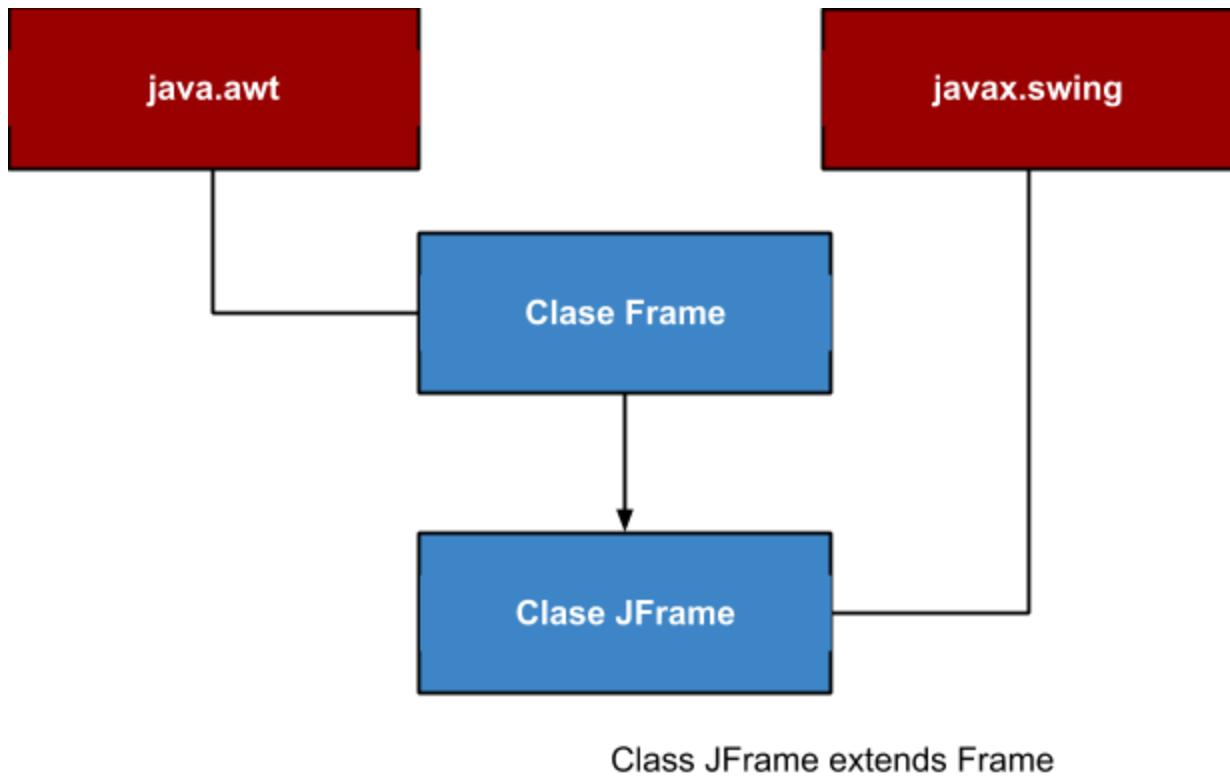
- Una **clase dentro de un método**
- Se usan cuando se **intancia una clase interna una única vez**. De este modo se simplifica el código
- Su ámbito queda restringido al método donde son declaradas
 - Están **muy encapsuladas**. Ni siquiera la clase a la que pertenece puede acceder a ella. **Tan solo puede acceder a ella el método donde están declaradas**
 - **El código resulta más simple**

Clases internas anónimas

- Se encuentran dentro de otra clase y no tienen nombre
- Simplifica el código creando una clase “inline” sobre la marcha. Evita tener que crear una clase adicional para después instanciarla
- Se usan sobre todo para gestionar eventos.

Interfaces gráficas.

Swing vs JavaFx0



```
package com.cursojava.GUIs;

import java.awt.Color;
import java.awt.Dimension;

import javax.swing.*;

public class PrimerJFrame {

    public static void main(String[] args) {
        JFrame miVentana = new JFrame();
        miVentana.setSize(600, 350);
        miVentana.setLocation(600,300);
        miVentana.getContentPane().setBackground(new
Color(51,51,51));

        miVentana.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        miVentana.setVisible(true);
    }
}
```

Métodos de JFrame

```
setLocationRelativeTo(null);
setBounds(600, 350, 450, 450);
setResizable(false);
setExtendedState(JFrame.MAXIMIZED_BOTH);
setTitle("Ventana de Prueba");
```

Cambiar icono del JFrame

Se puede cambiar el icono del frame

```
Toolkit tk = Toolkit.getDefaultToolkit();
Image iconImg = tk.getImage(String url);
```

Escribir en el JFrame

Es necesario primero crear un JPanel y añadirlo al JFrame. Para escribir en éste, debemos usar el método ***paintComponent(Graphics g)*** que JPanel hereda.

Debemos llamar al método de la clase parent antes de continuar.

Para escribir una String debemos usar el método drawString del objeto Graphics

```
g.drawString(String str, int x, int y); //método sobrecargado
```

PaintComponent se invoca automáticamente al crearse la ventana y al realizarse cualquier operación con el JPanel, como redimensionarla

Colores y tipografías

Nota: Una vez usado el método paintComponent, la única manera de cambiar el color de background de la ventana es haciendo una llamada a:

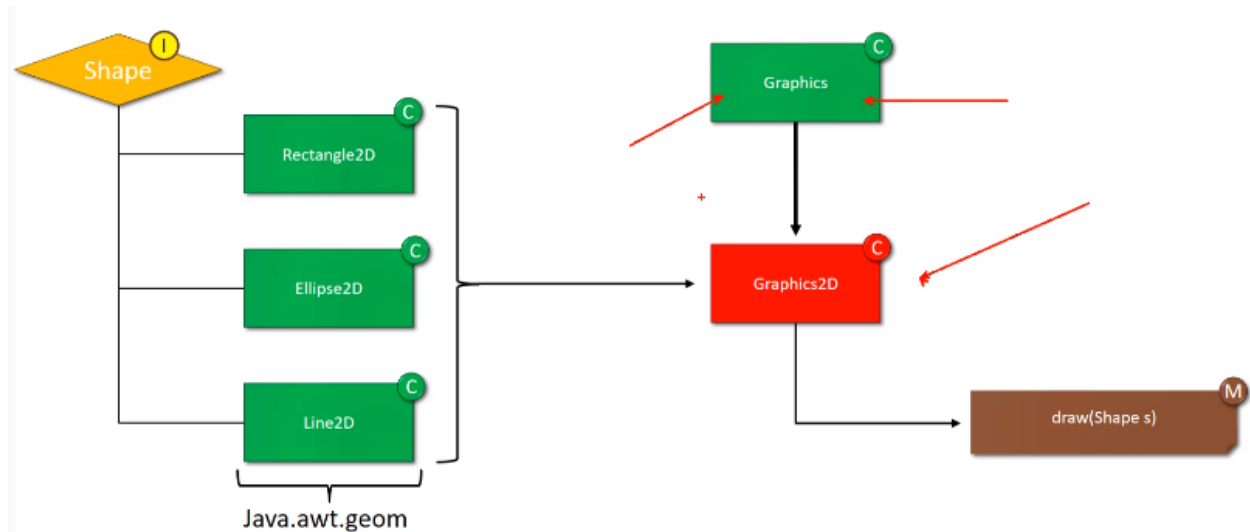
```
super.paintComponent(g);
```

Dibujar en el JPanel

Esto se puede hacer con métodos del objeto Graphics de paintComponent

```
g.drawRect(20, 20, 200, 200) // x, y, width, height  
g.drawLine(20, 20, 200, 200) // x, y, x2, y2
```


Java 2D



Shape es una interface implementada en diferentes clases de las que hereda Graphics2D. El (posiblemente) método más importante de Graphics2D es **draw(Shape s)** con el que podremos **crear un objeto de las clases 2D, como Rectangle2D, Ellipse2D o Line2D y pasarlo por parámetro a draw(Shape s) para que lo dibije**

Para usar esto, haríamos un casting al Objeto Graphics de paintComponent.

```
Graphics2D 2g = (Graphics2D)g;
```

A partir de ahí:

```
Rectangle2D rectangle =
    new Rectangle2D.Double(100,100, 200, 150); // x, y, width, height
2g.draw(rectangle);
```

Graphics2D permite cambiar el trazo (esto debe hacerse **antes de dibujar el elemento**):

```
BasicStroke stroke =
    new BasicStroke(4); // pixels - Método sobrecargado

g2.setStroke(stroke);
```

Colores

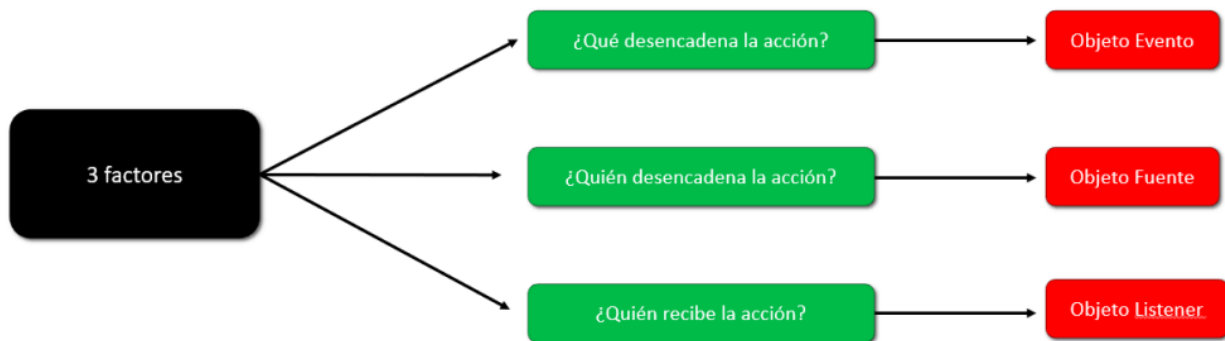
Fuentes

```
String [] misFuentes =  
GraphicsEnvironment.getLocalGraphicsEnvironment().getAvailableFontFami  
lyNames();
```

Imágenes

```
File miImagen = new File("src/com/cursojava/GUIs/imagenes/bee.png");  
    try {  
        Image img = (Image)ImageIO.read(miImagen);  
        g.drawImage(img, 0, 0, null);  
    } catch (IOException e) {  
        e.printStackTrace();  
        System.out.println("No se encontró la archivo");  
    }
```

Interfaces gráficas & Eventos



El componente que vaya a recibir un evento tiene que implementar la interfaz **ActionListener**

```
class Panel extends JPanel implements ActionListener{
[... ]
}
```

Esto obligará a implementar el método **actionPerformed** correspondiente a esta interfaz (en este caso un cambio de color en el JPanel)

```
@Override
public void actionPerformed(ActionEvent e) {
this.setBackground(new Color(65, 65, 150));
}
```

Eventos en botones

Para añadir un evento a un botón se le añade el método `addActionListener()`.

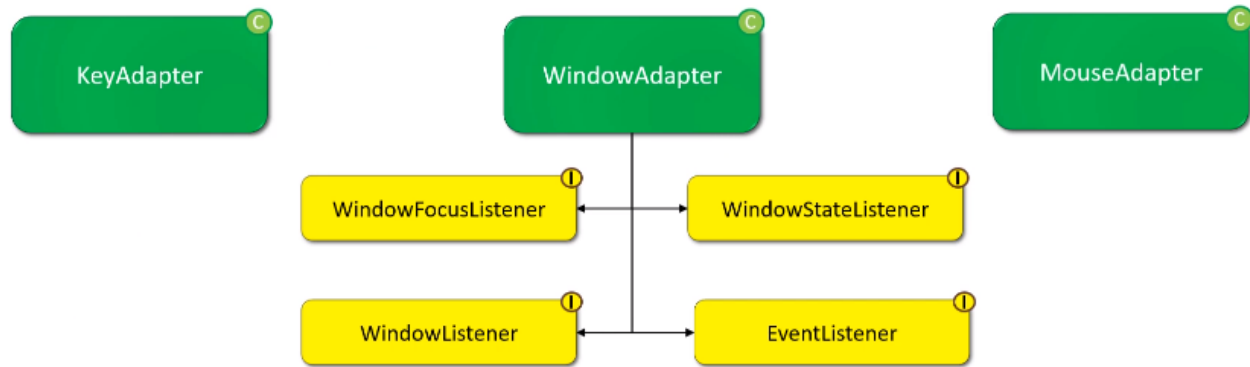
```
JButton toBlueButton = new JButton("Button");
toBlueButton.addActionListener(this);
```

El método **getSource()** del objeto **e**, permite identificar la fuente del evento en caso de, por ejemplo, tener varios botones

```
Obj o = e.getSource();
if(o.equals(btn1)){
    [...]
}else if(o.equals(btn2)){
    [...]
}else{
    [...]
}
```

Eventos de ventana

Las ventanas hacen uso de **WindowListener**, interfaz que obliga a escribir siete métodos. Esto se puede evitar usando una **clase adaptadora**, ayudando a que el código sea más sencillo.



WindowAdapter, incluye todos los métodos incluidos en las interfaces que implementa (**WindowFocusListener**, **WindowStateListener**, **WindowListener**, **EventListener**). Al hacer nuestra clase heredar de **WindowAdapter**, se podrá reescribir, únicamente los eventos que se necesiten

Lo mismo ocurrirá con las otras clases adapter

Cambios de estado.

Para cambios de estado de ventana se usa **WindowStateListener**. Esta interfaz solamente incluye un método. **windowStateChanged(WindowEvent e)**

El objeto **WindowEvent** incluye métodos para identificar el estado anterior y el posterior al cambio. **getNewState()** - **getOldState()**.

Eventos de teclado

Se desencadenan al pulsar teclas en el teclado. Se usa la interfaz **KeyListener**, que obliga a implementar cuatro métodos. Existe una clase adapter **KeyAdapter** para facilitar no tener que reescribir todos los métodos

- `keyPressed(KeyEvent e);`
- `keyReleased(KeyEvent e);`
- `keyTyped(KeyEvent e);`