|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **monlau-pequeño** | | **M3 - Programación** | |
| **UF1** | **RA1** |
| *Edgar Rosa Rey* | | | |
| **Práctica Nº: 01** |  | | |

|  |
| --- |
| 1. Qué es un lenguaje de programación?  Se conoce como lenguaje de programación a un programa destinado a la construcción de otros programas informáticos.  Dicho lenguaje está compuesto por símbolos, expresadas en forma de instrucciones y relaciones lógicas, mediante las cuales se construye el código fuente de una aplicación. |

|  |
| --- |
| 2. Lenguaje de programación java:  •¿Para qué sirve?  •Símbolo  •Inventores  •Fecha y Breve historia  •Algunas características técnicas importantes  Java sirve para crear aplicaciones y procesos en una gran diversidad de dispositivos.  Su ámbito de aplicación es tan amplio que Java se utiliza tanto en móviles como en electrodomésticos. Muchos programadores también utilizan este lenguaje para crear pequeñas aplicaciones que se insertan en el código HTML de una página para que pueda ser ejecutada desde un navegador.    Diseñado por Sun Microsystems (Oracle Corporation).  Apareció en 1996. |

|  |
| --- |
| 7-Realizar un programa que visualice tu nombre y apellidosY en otralínea:soyxxxxy será un/a informática competenteY en otra línea:con M3yM5intentaré aprender programación  /\*  author edgarrosrey  \*/  package program01;  public class Program01 {//start of class  public static void main(String[] args)    {//start of main  System.out.println("Edgar Rosa Rey");  System.out.println("Soy Edgar y seré un informático competente");  System.out.println("con M3 y M5 intentaré aprender programación");  }//end of main    }//end of class    7.1(OTRA FORMA)  /\*  author edgarrosrey  \*/  package program01;  public class Program01 {//start of class  public static void main(String[] args)  {//start of main  P1\_7();  }//end of main  public static void P1\_7(){System.out.println("Edgar Rosa Rey");  System.out.println("Soy Edgar y seré un informático competente");  System.out.println("con M3 y M5 intentaré aprender programación");  }    public static void P1\_8(){System.out.println("Edgar Rosa Rey");  System.out.println("Soy Edgar y seré un informático competente");  System.out.println("con M3 y M5 intentaré aprender programación");  }    }//end of class |

|  |
| --- |
| 8. Realizar un programa que visualice tu nombre y apellidos,nombre de tu escuela Y con un dibujo como  /\*  author edgarrosrey  \*/  package program01;  public class Program01 {//start of class  public static void main(String[] args)  {//start of main  //P1\_7();  P1\_8();  }//end of main  public static void P1\_7(){System.out.println("Edgar Rosa Rey");  System.out.println("Soy Edgar y seré un informático competente");  System.out.println("con M3 y M5 intentaré aprender programación");  }    public static void P1\_8(){  System.out.println(" \* ");  System.out.println(" \*\*\* ");  System.out.println(" \*\*\*\*\* ");  System.out.println(" \*\*\* ");  System.out.println(" \* ");  }    }//end of class |

|  |
| --- |
| 9. Inventa una figura  /\*  author edgarrosrey  \*/  package program01;  public class Program01 {//start of class  public static void main(String[] args)  {//start of main  //P1\_7();  //P1\_8();  P1\_9();  }//end of main  public static void P1\_7(){System.out.println("Edgar Rosa Rey");  System.out.println("Soy Edgar y seré un informático competente");  System.out.println("con M3 y M5 intentaré aprender programación");  }    public static void P1\_8(){  System.out.println(" \* ");  System.out.println(" \*\*\* ");  System.out.println(" \*\*\*\*\* ");  System.out.println(" \*\*\* ");  System.out.println(" \* ");  }    public static void P1\_9(){  System.out.println(" ----------Oooo--- ");  System.out.println(" -----------(----)--- ");  System.out.println(" ------------)--/---- ");  System.out.println(" ------------(\_/- ");    }  }//end of class |