1\*

2%

3/

4+

5-

6=

R=a\*b%c+d/e-f

8

Programar

Manipular datos atreves de variables

Clases

Lo que lo define

Métodos

Acciones

Instancias

Objetos en si

public static void = métodos

// comentarios de una línea

/\*

\*/ comentarios en varias líneas

System.out.println(""); ver en pantalla o sout y tabular

S control espacio “Muestra opciones”

Serr

**Declaración de variables**

int a=3;

“Una variable siempre debe estar inicializada”

Ej 1

/\*

\* To change this license header, choose License Headers in Project Properties.

\* To change this template file, choose Tools | Templates

\* and open the template in the editor.

\*/

package javier1;

/\*\*

\*

\* @author APRENDIZ

\*/

public class Javier1 {

/\*\*

\* @param args the command line arguments

\*/

public static void main(String[] args) {

int a=3,b=2;

System.out.print("Hola "); // Muestra en pantalla

System.out.println("buenas tardes");

System.err.println("Aprendices "+a+"+"+b+"="+a\*b);

Opción 2

public static void main(String[] args) {

int a=3,b=2,r=0;

r=a+b;

System.out.print("Hola "); // Muestra en pantalla

System.out.println("buenas tardes");

System.err.println("Aprendices "+a+"+"+b+"="+r);