**Java**

Durante esta clase aprendimos a instalar el entorno de desarrollo de Java (JDK) que proporciona las librerías necesarias en Java, junto con el entorno integrado de desarrollo de Windows/Linux, en este caso utilizaremos Netbeans.

**Netbeans**

Corresponde al entorno integrado de desarrollo, donde se ingresan los algoritmos y es posible correr el código. Si es código se encuentra limpio se procede a imprimir por la ventana output la ejecución de las instrucciones generadas en el código.

* Primer programa: Hola Mundo

Mediante la instrucción System.out.println("Hola Mundo");

Al dar en Run, se comienza a correr el código.

* Segundo programa: Promedio 4 números

Sea crean las variables num1, num2, num3, num4, suma y promedio.

Mediante una variable suma se suman los números.

Mediante una variable promedio se divide la suma por los 4 números.

System.out.println("El promedio es: "+promedio);

* Tercer programa: Números en pantalla

Para leer números en pantalla se utiliza la variable leer. Es necesario poder usar las funcionalidades de leer, para eso bajo el código de public static void main (), se escribe **Scanner leer = new Scanner(System.in);** y sobre el package javaapplication3; **import java.util.Scanner;.**

Ahora para leer un número y guardarlo en una variable. Lo primero es hacer lo de siempre, ingresar un texto por pantalla, por ejemplo:

System.out.println("Ingresar un valor para la variable Entero");

Luego se ingresa esto:

numero1 = leer.nextInt();

La variable numero1 se debe definir previamente.

* Cuarto programa: Intercambiar valores

Para intercambiar valores, como se va a solicitar al usuario que ingrese valores, es necesarios importar desde java Scanner, al igual que en el ejercicio anterior.

Se crean 2 variables, para num1/num2, se guardan los valores ingresados por usuario mediante leer. Se crean 2 variables auxiliares, donde Aux1 = num2 y Aux2 = num1. Esto permite intercambiar los valores ingresados y asignarlos a la variable contraria.

**Aprendizaje**

Durante está clase aprendí a utilizar de manera muy básica algunas funcionalidades del (IDE) entorno de desarrollo aplicado.

Al crear un nuevo proyecto, siempre se proporciona la estructura básica para poder comenzar.

Package javaapllication5;

Import java.until.Scanner;

Public class JavaApplication5 {

Public static void main(String[] args){

}

}

Al finalizar cualquier línea de código es necesario agregar punto y coma.

Para escribir y que aparezca por pantalla cualquier expresión:

* System.out.println("Ingresar un valor para la variable Entero");

Para guardar un código en una variable escribir:

* Import java.util.Scanner;
* Scanner leer = new Scanner(System.in);

Para corer cualquier Código sin error, se corre Run y la ejecución de las instrucciones aparece en la parte inferior de la pantalla en output.