

CURSO DE PROGRAMACIÓN FULL STACK

INTRODUCCION A JAVA

FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE





Objetivos de la Guía

En esta guía aprenderemos a:

- Utilizar el nuevo IDE.
- Definir y operar variables.
- Definir y utilizar estructuras de control.
- Utilizar comandos de lectura y escritura para mostrar mensajes por pantalla y recibir información desde la consola de ejecución.
- Definición y utilización de funciones, manejo de retornos.
- Definición, llenado y muestra de vectores y matrices.
- Uso de métodos predefinidos por el IDE.

INTRODUCCIÓN A JAVA

Hasta el momento hemos aprendido los diferentes tipos de estructuras de control comunes a todos los lenguajes de programación, dentro del paradigma de programación imperativa, haciendo uso del pseudo intérprete PSeInt. A partir de esta guía comenzaremos a introducir cada uno de los conceptos vistos hasta el momento, pero haciendo uso de un lenguaje de programación de propósito general como lo es Java.

JAVA

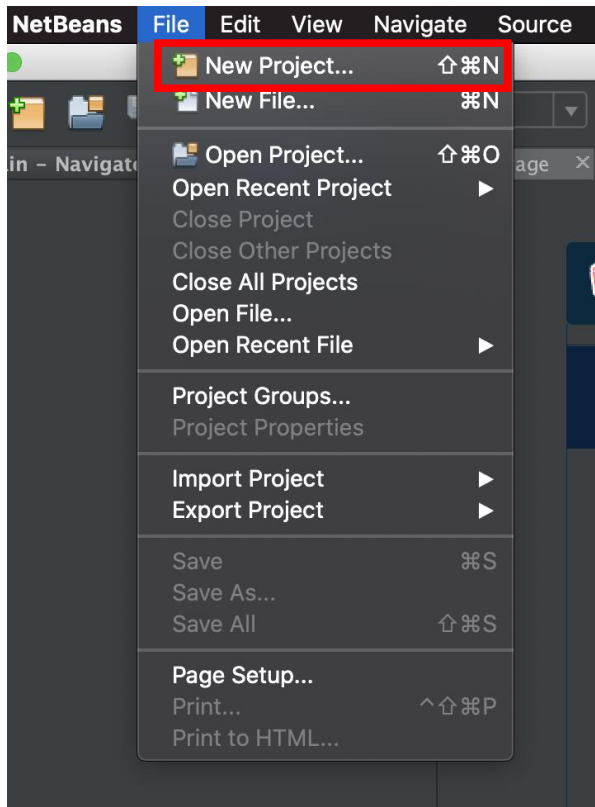
Java es un tipo de lenguaje de programación y una plataforma informática, creada y comercializada por Sun Microsystems en el año 1995 y desde entonces se ha vuelto muy popular, gracias a su fácil portabilidad a todos los sistemas operativos existentes.

Java es un lenguaje de programación de alto nivel, estos, permiten escribir código mediante idiomas que conocemos (ingles, español, etc.) y luego, para ser ejecutados, se traduce al lenguaje de máquina mediante traductores o compiladores. Java es un lenguaje de alto nivel donde sus palabras reservadas están en **ingles**.

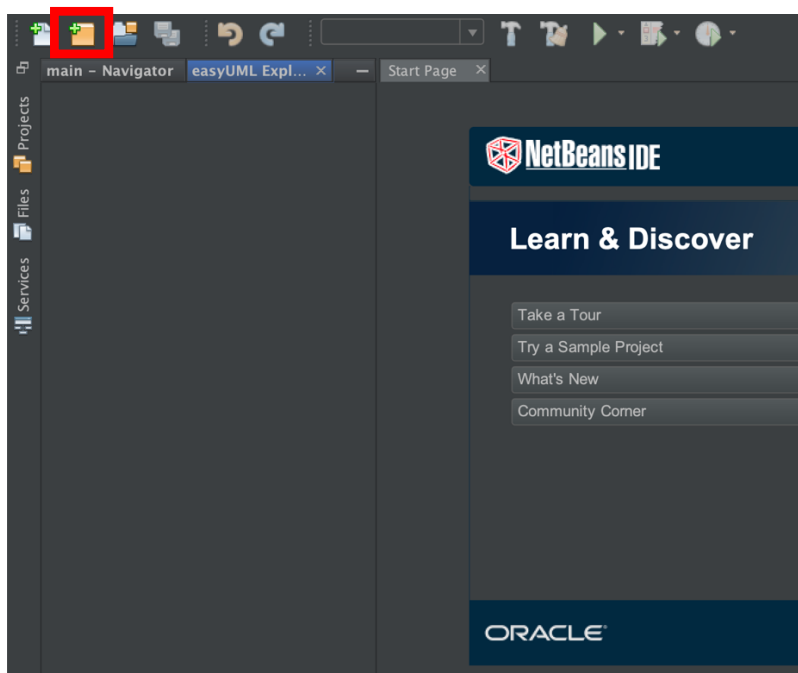
ESTRUCTURA DE UN PROGRAMA JAVA

Vamos a crear un programa desde cero. Estos pasos los repetirás cada vez que realices un nuevo ejercicio, de esta manera tendrás todos tus proyectos ordenados y podrás recurrir a ellos fácilmente cuando lo necesites.

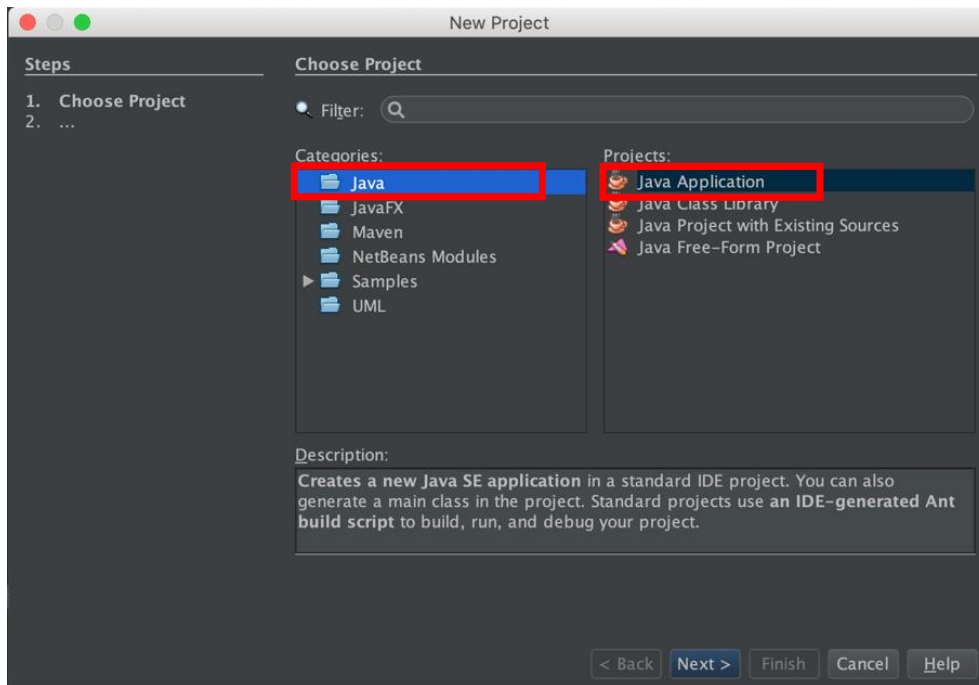
Primero deberemos ir a File -> New Project



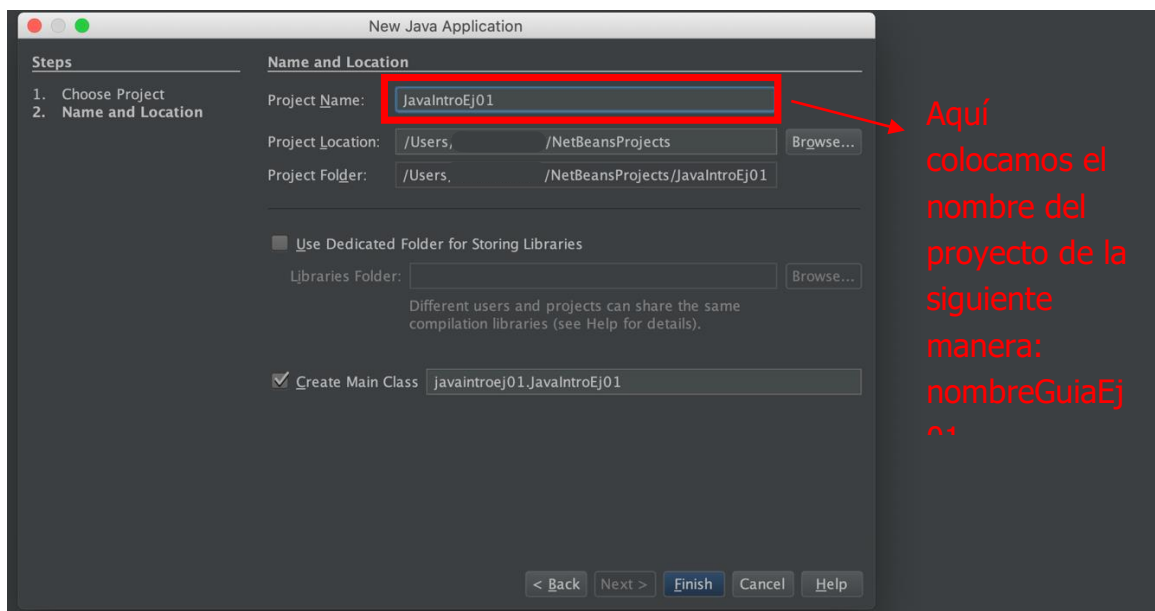
O podemos hacer click en la siguiente opción:



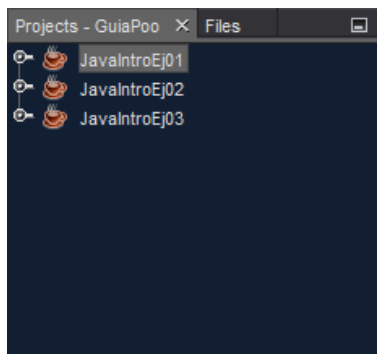
Ahora deberemos elegir el tipo de proyecto que queremos crear, vamos a elegir un proyecto de Java



Por último deberemos ponerle un nombre a nuestro proyecto



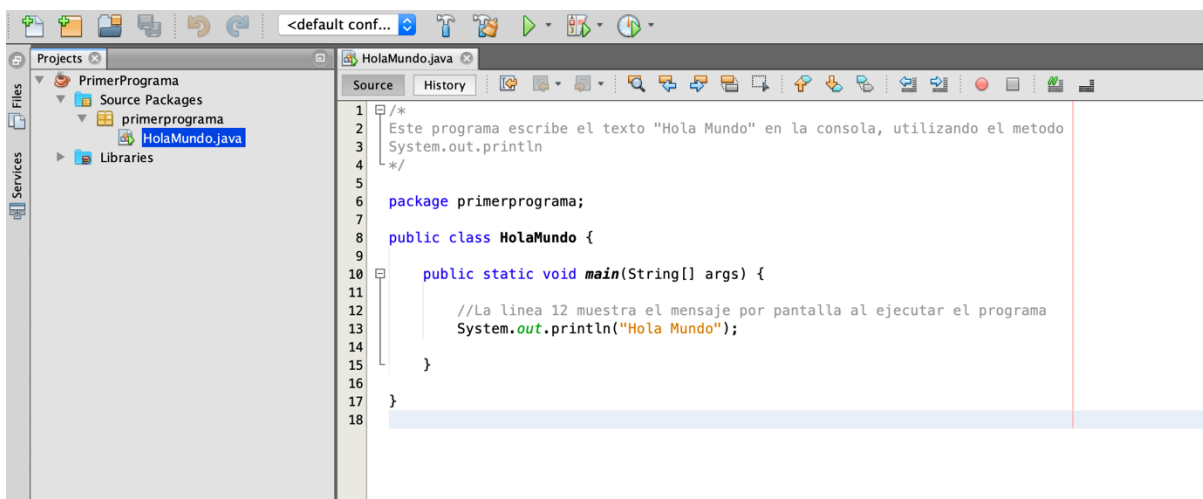
Nos quedaría así:



¿CÓMO SE VE UN PROGRAMA EN JAVA?

Un programa describe como un ordenador debe interpretar las ordenes del programador para que ejecute y realice las instrucciones dadas tal como están escritas. Un programador utiliza los elementos que ofrece un lenguaje de programación para diseñar programas que resuelvan problemas concretos o realicen acciones bien definidas.

El siguiente programa Java muestra un mensaje en la consola con el texto “Hola Mundo”.



En este programa se pueden identificar los siguientes elementos del lenguaje Java: comentarios, paquete, definiciones de clase, definiciones de método y sentencias. Veamos qué es y qué hace cada uno:

¿CUÁLES SON LOS COMENTARIOS?

El texto del primer comentario de este ejemplo seria: *'Este programa escribe el texto "Hola Mundo" en la consola utilizando el método System.out.println()'*.

El segundo comentario es *// La línea 12 muestra el mensaje por pantalla al ejecutar el programa*

Los comentarios son ignorados por el compilador y solo son útiles para el programador. Los comentarios ayudan a explicar aspectos relevantes de un programa y lo hacen más legible. En un comentario se puede escribir todo lo que se desee, el texto puede ser de una o más líneas.



Cuando programes en Java, encontrarás que es muy útil agregar comentarios en tu código. Explicando qué hace cada línea o cada bloque.

El delimitador de inicio de un comentario es `/*` y el delimitador de fin de comentario es `*/`.

Si el comentario es breve puedes usar `//` al inicio del comentario

¿CUÁL ES EL PAQUETE?

Después del comentario viene está escrito el nombre del paquete. Los paquetes son contenedores de clases y su función es la de organizar la distribución de las clases. Los paquetes y las clases son análogos a las carpetas y archivos utilizadas por el sistema operativo, respectivamente. Esto quiere decir, cada paquete es una carpeta que contiene archivos, que son las clases.

El lenguaje de programación de la tecnología Java le provee la sentencia `package` como la forma de agrupar clases relacionadas. La sentencia `package` tiene la siguiente forma:

```
package <nombre_paq_sup>[.<nombre_sub_paq>]*;
```

```
5
6 //Este es el paquete
7 package primerprograma;
8
```

La declaración `package`, en caso de existir, debe estar al principio del archivo fuente y sólo la declaración de un paquete está permitida. Los nombres de los paquetes los pondrá el programador al crear el programa y son jerárquicos (al igual que una organización de directorios en disco) además, están separados por puntos. Es usual que sean escritos completamente en minúscula.

¿CUÁL ES LA CLASE?

La primera línea del programa, después del `package`. Define una clase que se llama `HolaMundo`. En el mundo de orientación a objetos, todos los programas se definen en término de objetos y sus relaciones. Las clases sirven para modelar los objetos que serán utilizados por nuestros programas. Los objetos, las clases y los paquetes **son conceptos que serán abordados con profundidad más adelante en el curso.**

Una clase está formada por una parte correspondiente a la declaración de la clase, y otra correspondiente al cuerpo de la misma:

Declaración de clase {

Cuerpo de clase

}

```
9 //Esta es la clase
10 public class HolaMundo {
11
12     //Este es el metodo Main
13     public static void main(String[] args) {
14
15         //La linea 12 muestra el mensaje por pantalla al ejecutar el programa
16         System.out.println("Hola Mundo");
17
18     }
19
20 }
21
```

En la plantilla de ejemplo se ha simplificado el aspecto de la Declaración de clase, pero sí que puede asegurarse que la misma contendrá, como mínimo, la palabra reservada `class` y el nombre que recibe la clase. La definición de la clase o cuerpo de las comienza con una llave abierta (`{`) y termina con una llave cerrada (`}`). El nombre de la clase lo define el programador.

¿CUÁL ES EL MÉTODO?

Después de la definición de clase se escribe la definición del método `main()`. Pero ¿qué es un método?. Dentro del cuerpo de la clase se declaran los atributos y los métodos de la clase. Un método es una secuencia de sentencias ejecutables. Las sentencias de un método quedan delimitadas por los caracteres `{` y `}` que indican el inicio y el fin del método, respectivamente. Si bien es un tema sobre el que se profundizará más adelante en el curso, los métodos son de vital importancia para los objetos y las clases. En un principio, para dar los primeros pasos en Java nos alcanza con esta definición.

Método `main()`

Ahora sabemos lo que es un método, pero en el ejemplo podemos ver el método `main()`. El `main()` sirve para que un programa se pueda ejecutar, este método, vendría a representar el Algoritmo / FinAlgoritmo de PseInt y tiene la siguiente declaración:

```
public static void main(String[] args){
```

```
12 //Este es el metodo Main
13 public static void main(String[] args) {
14
15     //La linea 12 muestra el mensaje por pantalla al ejecutar el programa
16     System.out.println("Hola Mundo");
17
18 }
19
20 }
21
```

A continuación, describirnos cada uno de los modificadores y componentes que se utilizan siempre en la declaración del método `main()`:

public: es un tipo de acceso que indica que el método `main()` es público y, por tanto, puede ser llamado desde otras clases. Todo método `main()` debe ser público para poder ejecutarse desde el intérprete Java (JVM).

static: es un modificador el cual indica que la clase no necesita ser instanciada para poder utilizar el método. También indica que el método es el mismo para todas las instancias que pudieran crearse.

void: indica que la función o método `main()` no devuelve ningún valor.

El método `main()` debe aceptar siempre, como parámetro, un vector de strings, que contendrá los posibles argumentos que se le pasen al programa en la línea de comandos, aunque como es nuestro caso, no se utilice.

Luego, al indicarle a la máquina virtual que ejecute una aplicación el primer método que ejecutará es el método `main()`. Si indicamos a la máquina virtual que corra una clase que no contiene este método, se lanzará un mensaje advirtiéndolo que la clase que se quiere ejecutar no contiene un método `main()`, es decir que dicha clase no es ejecutable.

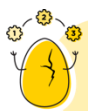
Si no se han comprendido hasta el momento muy bien todos estos conceptos, los mismos se irán comprendiendo a lo largo del curso.

SENTENCIA

Son las unidades ejecutables más pequeña de un programa, en otras palabras, una línea de código escrita es una sentencia. Especifican y controlan el flujo y orden de ejecución del programa. Una sentencia consta de palabras clave o reservadas como expresiones, declaraciones de variables, o llamadas a funciones.

En nuestro ejemplo, del método `main()` se incluye una sentencia para mostrar un texto por la consola. Los textos siempre se escriben entre comillas dobles para diferenciarlos de otros elementos del lenguaje. **Todas las sentencias de un programa Java deben terminar con el símbolo punto y coma.** Este símbolo indica al compilador que ha finalizado una sentencia.

Una vez que el programa se ha editado, es necesario compilarlo y ejecutarlo para comprobar si es correcto. Al finalizar el proceso de compilación, el compilador indica si hay errores en el código Java, donde se encuentran y el tipo de error que ha detectado: léxico, sintáctico o semántico.



Puede que tantos conceptos nuevos, instalar e utilizar un nuevo IDE nos haga sentir un poco confundidos. Habla con tu equipo, charlen de lo leído hasta aquí e intercambien opiniones.

Intenten recordar cómo se veía esto en PseInt y analicen las diferencias.



Revisemos lo aprendido hasta aquí

- Escribir comentarios en java
- Diferenciar el paquete, la clase y el método main.
- Comprender dónde deben escribirse las sentencias

¿CUÁLES SON LOS ELEMENTOS DE UN PROGRAMA?

Los conceptos vistos previamente, son la estructura de un programa, pero también existen los elementos de un programa. Estos son, básicamente, los componentes que van a conformar las sentencias que podamos escribir en nuestro programa. Recordemos que toda sentencia en nuestro programa debe terminar con el símbolo **punto y coma**. Nos van a ayudar para crear nuestro programa y resolver sus problemas. Estos elementos siempre estarán dentro de un programa/algoritmo.

Los elementos de un programa son: **identificadores, variables, constantes, operadores, palabras reservadas.**

¿QUÉ SON LAS PALABRAS RESERVADAS?

Palabras que dentro del lenguaje significan la ejecución de una instrucción determinada, por lo que no pueden ser utilizadas con otro fin. En Java, al ser un lenguaje que está creado en inglés, todas nuestras palabras reservadas van a estar en ese idioma.

¿QUÉ SON LOS IDENTIFICADORES?

Los identificadores son los nombres que se usan para identificar cada uno de los elementos del lenguaje, como ser, los nombres de las variables, nombres de las clases, interfaces, atributos y métodos de un programa. Si bien Java permite nombres de identificadores tan largos que se desee, es aconsejable crearlos de forma que tengan sentido y faciliten su interpretación. El nombre ideal para un identificador es aquel que no se excede en longitud (lo más corto posible)

y que califique claramente el concepto que intenta representar en el contexto del problema que se está resolviendo.



¿Recuerdas cómo utilizar correctamente el CamelCase?

Para identificar correctamente a las variables, clases, atributos, etc al nombrarlas hazte la siguiente pregunta ¿Refleja este nombre la información que aloja o la función que cumple?

VARIABLES Y CONSTANTES

Recordemos que en Pseint dijimos que los programas de computadora necesitan **información** para la resolución de problemas. Esta información puede ser un número, un nombre, etc. Para utilizar la información, vamos a guardarla en algo llamado, **variables y constantes**. Las variables y constantes vendrían a ser como pequeñas cajas, que guardan algo en su interior, en este caso información. Estas, van a contar como previamente habíamos mencionado, con un identificador, un nombre que facilitara distinguir unas de otras y nos ayudara a saber que variable o constante es la que contiene la información que necesitamos.

Dentro de toda la información que vamos a manejar, a veces, necesitaremos información que no cambie. Tales valores son las **constantes**. De igual forma, existen otros valores que necesitaremos que cambien durante la ejecución del programa; esas van a ser nuestras **variables**.

Declaración de variables en Java

Normalmente los identificadores de las variables y de las constantes con nombre deben ser declaradas en los programas antes de ser utilizadas. La sintaxis de la declaración de una variable en java suele ser:

```
<tipo_de_dato> <nombre_variable>;
```

TIPOS DE DATO EN JAVA

Java es un lenguaje de *tipado estático*, esto significa que todas las variables *deben ser declaradas* antes que ellas puedan ser utilizadas y que no podemos cambiar el tipo de dato de una variable, a menos que, sea a través de una conversión.

TIPOS DE DATOS PRIMITIVOS

Primitivos: Son predefinidos por el lenguaje. La biblioteca Java proporciona clases asociadas a estos tipos que proporcionan métodos que facilitan su manejo.

byte	Es un entero con signo de 8 bits, el mínimo valor que se puede almacenar es -128 y el máximo valor es de 127 (inclusive).
short	Es un entero con signo de 16 bits. El valor mínimo es -32,768 y el valor máximo 32,767 (inclusive).
int	Es un entero con signo de 32 bits. El valor mínimo es -2,147,483,648 y el valor máximo es 2,147,483,647 (inclusive). Generalmente es la opción por defecto.
long	Es un entero con signo de 64 bits, el valor mínimo que puede almacenar este tipo de dato es -9,223,372,036,854,775,808 y el máximo valor es 9,223,372,036,854,775,807 (inclusive).
float	Es un número decimal de precisión simple de 32 bits (IEEE 754 Punto Flotante).
double	Es un número decimal de precisión doble de 64 bits (IEEE 754 Punto Flotante).
boolean	Este tipo de dato sólo soporta dos posibles valores: verdadero o falso y el dato es representado con tan solo un bit de información.
char	El tipo de dato carácter es un simple carácter unicode de 16 bits. Su valor mínimo es de '\u0000' (En entero es 0) y su valor máximo es de '\uffff' (En entero es 65,535). Nota: un dato de tipo carácter se puede escribir entre comillas simples, por ejemplo 'a', o también indicando su valor Unicode, por ejemplo '\u0061'.
String	<p>Además de los tipos de datos primitivos el lenguaje de programación Java provee también un soporte especial para cadena de caracteres a través de la clase String.</p> <p>Encerrando la cadena de caracteres con comillas dobles se creará de manera automática una nueva instancia de un objeto tipo String.</p> <pre>String cadena = "Sebastián";</pre> <p>Los objetos String son inmutables, esto significa que una vez creados, sus valores no pueden ser cambiados. Si bien esta clase no es técnicamente un tipo de dato primitivo, el lenguaje le da un soporte especial y hace parecer como si lo fuera.</p>

¿Como se ve en Java?

```
12 //Este es el metodo Main.  
13 public static void main(String[] args) {  
14  
15     String nombre;  
16     int numero;  
17     double decimales;  
18 }
```



MANOS A LA OBRA!

EJERCICIO 1

Crear un proyecto de Java y definir al menos 6 variables en tu IDE de distintos tipos de datos.

DETECCIÓN DE ERRORES

¿Puedes corregir las siguientes declaraciones de variables?

```
public static void main(String[] args) {  
    string nombre  
    boolean bandera  
    char char;  
}  
}
```



¿Ya viste lo importante que es el ; (punto y coma) después de cada sentencia?



Revisemos lo aprendido hasta aquí

- Definir variables de todos los tipos primitivos.
- Nombrar correctamente a las variables.

INSTRUCCIONES PRIMITIVAS

Dentro de las instrucciones previamente vistas, existe una subdivisión que son las instrucciones primitivas, las instrucciones primitivas van a ser las instrucciones de asignación, lectura y escritura.

ASIGNACIÓN

La instrucción de asignación permite almacenar un valor en una variable (previamente definida). Esta es nuestra manera de guardar información en una variable, para utilizar ese valor en otro momento.

`<variable> = <expresión>`

En Java, podemos definir una variable y al mismo tiempo podemos asignarle un valor a diferencia de Pseint:

`<tipo_de_dato> <nombre_variable> = expresion;`

Al ejecutarse la asignación, primero se evalúa la expresión de la derecha y luego se asigna el resultado a la variable de la izquierda. El tipo de la variable y el de la expresión deben coincidir.

```
12 //Este es el metodo Main
13 public static void main(String[] args) {
14
15     String nombre = "Mariano";
16     int numero = 35;
17     double decimales = 3.55;
18 }
```

VALORES POR DEFECTO

En Java no siempre es necesario asignar valores cuando nuevos atributos son declarados. Cuando los atributos son declarados, pero no inicializados, el compilador les asignará un valor por defecto. A grandes rasgos el valor por defecto será cero o null dependiendo del tipo de dato. La siguiente tabla resume los valores por defecto dependiendo del tipo de dato.

byte	0
short	0
int	0
long	0
float	0.0
double	0.0
boolean	False

char	'\u0000'
String	Null
Objetos	Null

Las variables locales son ligeramente diferentes; el compilador no asigna un valor predeterminado a una variable local no inicializada. Las variables locales son aquellas que se declaran dentro de un método. Si una variable local no se inicializa al momento de declararla, se debe asignar un valor antes de intentar usarla. El acceso a una variable local no inicializada dará lugar a un error en tiempo de compilación.



MANOS A LA OBRA!

EJERCICIO 2

¿Recuerdas las variables que creaste en el ejercicio anterior? Ahora deberás asignarles un valor.

DETECCIÓN DE ERRORES

```
public static void main(String[] args) {
    int numero = "48";
    double decimales = 3,55;
    boolean bandera -> "false";
}

}
```



Revisemos lo aprendido hasta aquí

- Asignarles valores a las variables de acuerdo con su tipo.

OPERADORES

Los operadores son símbolos especiales de la plataforma que permiten especificar operaciones en uno, dos o tres operandos y retornar un resultado. También aprenderemos qué operadores poseen mayor orden de precedencia. Los operadores con mayor orden de precedencia se evalúan siempre primero.

Primeramente, proceden los operadores unarios, luego los aritméticos, después los de bits, posteriormente los relacionales, detrás vienen los booleanos y por último el operador de asignación. La regla de precedencia establece que los operadores de mayor nivel se ejecuten primero. Cuando dos operadores poseen el mismo nivel de prioridad los mismos se evalúan de izquierda a derecha.

Operadores Aritméticos

+	Operador de Suma
-	Operador de Resta
*	Operador de Multiplicación
/	Operador de División
%	Operador de Módulo

Operadores Unarios

+	Operador Unario de Suma; indica que el valor es positivo.
-	Operador Unario de Resta; indica que el valor es negativo.
++	Operador de Incremento.
--	Operador de Decremento.

Operadores de Igualdad y Relación

==	Igual
!=	Distinto
>	Mayor que

>=	Mayor o igual que
<	Menor que
<=	Menor o igual que

¿Como se ve en Java?

```

12 public static void main(String[] args) {
13
14     int num1 = 5;
15     int num2 = 2;
16
17     int suma = num1 + num2;
18
19     double division = num1 / num2;
20
21     boolean bandera = num2 < num1;
22
23     num1++;
24

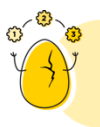
```



MANOS A LA OBRA!

EJERCICIO 3

Define variables donde puedas alojar los resultados y prueba usar dos operadores de cada tipo.



Puede que tantos conceptos nuevos, instalar e utilizar un nuevo IDE nos haga sentir un poco confundidos. Habla con tu equipo, charlen de lo leído hasta aquí e intercambien opiniones. Intenten recordar cómo se veía esto en PseInt y analicen las diferencias.



Revisemos lo aprendido hasta aquí

- Operar con las variables
- Comprender las operaciones de acuerdo con los tipos de variables.

TIPOS DE INSTRUCCIONES

Además de los elementos de un programa/algorithm, tenemos las instrucciones que pueden componer un programa. Las instrucciones —acciones— básicas que se pueden implementar de modo general en un algoritmo y que esencialmente soportan todos los lenguajes son las siguientes:

Instrucciones de inicio/fin, son utilizadas para delimitar bloques de código.

Instrucciones de asignación, se utilizan para asignar el resultado de la evaluación de una expresión a una variable. El valor (dato) que se obtiene al evaluar la expresión es almacenado en la variable que se indique.

Instrucciones de lectura, se utilizan para leer datos de un dispositivo de entrada y se asignan a las variables.

Instrucciones de escritura, se utilizan para escribir o mostrar mensajes o contenidos de las variables en un dispositivo de salida.

Instrucciones de bifurcación, mediante estas instrucciones el desarrollo lineal de un programa se interrumpe. Las bifurcaciones o al flujo de un programa puede ser según el punto del programa en el que se ejecuta la instrucción hacia adelante o hacia atrás.

ENTRADA Y SALIDA DE INFORMACIÓN

Los cálculos que realizan las computadoras requieren, para ser útiles la entrada de los datos necesarios para ejecutar las operaciones que posteriormente se convertirán en resultados, es decir, salida.

Las operaciones de entrada permiten leer determinados valores y asignarlos a determinadas variables y las operaciones de salida permiten escribir o mostrar resultados de determinadas variables y las operaciones, o simplemente mostrar mensajes.

ESCRITURA EN JAVA

En nuestro ejemplo de código al principio de la guía, usábamos la instrucción **System.out.println()** para mostrar el mensaje Hola Mundo. Esta instrucción permite mostrar

valores en el **Output**, que es la interfaz grafica de Java. Todo lo que quisiéramos mostrar en nuestra interfaz grafica, deberá ir entre comillas dobles y dentro del paréntesis.

```
System.out.println("Hola Mundo");
```

Si quisiéramos que concatenar un mensaje y la impresión de una variable deberíamos usar el símbolo más para poder lograrlo.

```
System.out.println("La variable tiene el valor de: " + variable);
```

Si quisiéramos escribir sin saltos de línea, deberíamos quitarle el `ln` a nuestro `System.out.println`.

```
System.out.print("Hola");  
System.out.print("Mundo");
```



¿NECESITAS UN **EJEMPLO?**

```
12 public static void main(String[] args) {  
13  
14     int num = 10;  
15  
16     System.out.println("La variable tiene el valor de: " + num);  
17  
18     System.out.print("Hola");  
19     System.out.print("Mundo");  
20  
21 }  
22
```



MANOS A LA OBRA!

EJERCICIO 4

Define una variable que aloje tu nombre y otra que guarde tu edad. Imprime ambas variables por pantalla.



Recomendamos que hagan el siguiente experimento: tipear en minúsculas la palabra *sout* y apenas terminamos de escribirla tocar el botón tab o mejor dicho tabular.

Esto nos va a generar un `System.out.println()` para poder escribir lo que queramos.



Revisemos lo aprendido hasta aquí

- Poder mostrar mensajes por pantalla
- Mostrar el valor alojado en las variables por pantalla

LECTURA O ENTRADA EN JAVA

En Java hay muchas maneras de ingresar información en el Output por teclado en nuestro programa Java, en el curso vamos a usar la clase Scanner.

Scanner es una clase en el paquete **java.util** utilizada para obtener la entrada de los tipos primitivos como int, double etc. y también String. Es **la forma más fácil de leer datos** en un programa Java.

Ejemplo definición clase Scanner:

- Este objeto Scanner vamos a tener que importarlo para poder usarlo, ya que es una herramienta que nos provee Java. Para importarlo vamos a utilizar la palabra clave **import**, seguido de la declaración de la librería donde se encuentra el Scanner. Esta sentencia, va debajo de la sentencia package. La sentencia se ve así: **import java.util.Scanner;**
- Para crear un objeto de clase Scanner, normalmente pasamos el objeto predefinido System.in, que representa el flujo de entrada estándar.
- Se le puso el nombre leer, pero se le puede el nombre que nosotros quisiéramos.
- Para utilizar las funciones del objeto Scanner, vamos a utilizar el nombre que le hemos asignado y después del nombre ponemos un punto(.), de esa manera podremos llamar a las funciones del Scanner.
- Para leer valores numéricos de un determinado tipo de datos, la función que se utilizará es **nextT()**. Por ejemplo, para leer un valor de tipo int (entero), podemos usar nextInt(),

para leer un valor de tipo double(real), usamos `nextDouble()` y etc. Para leer un `String` (cadenas), usamos `nextLine()`.

Podemos usarlo cuando definimos la variable:

```
int numero = leer.nextInt();
```

Podemos usarlo con una variable pre definida:

```
int numero;
```

```
numero = leer.nextInt();
```



Pueden encontrar un ejemplo lectura y entrada en Java en tu Aula Virtual.



¿NECESITAS UN EJEMPLO?

```
8
9 // Aca se importa el Scanner
10 import java.util.Scanner;
11
12 public class HolaMundo {
13
14     public static void main(String[] args) {
15
16         Scanner leer = new Scanner(System.in);
17
18         System.out.println("Con esta clase guardamos valores ingresados por consola en las variables");
19
20         System.out.println("Ingresa tu nombre");
21         String nombre = leer.nextLine();
22
23         System.out.println("Ingresa tu edad");
24         int edad = leer.nextInt();
25
26     }
27
28 }
```



¿Ya viste que al utilizar 'leer.' NetBeans otorga una lista de sugerencias? Debes seleccionar en esas sugerencias, el tipo de dato que quieres leer, que coincidirá con el tipo de variable donde alojarás esa información.



MANOS A LA OBRA!

EJERCICIO 5

Define una variable de tipo boolean, double y char. Guarda información en ellas a través del Scanner.

DETECCIÓN DE ERRORES

Arreglar la siguiente porción de código.

```
public static void main(String[] args) {  
    Scanner leer = new Scanner();  
    System.out.println("Ingresa tu edad");  
    String nombre = leer.nextInt();  
  
    System.out.println("Ingresa tu nombre");  
    int edad = leer.next();  
}  
}
```



Revisemos lo aprendido hasta aquí

- Alojar valores en las variables ingresados por consola
- Importar el paquete Java.Util para acceder al método Scanner.
- Distinguir qué opción debe usarse dentro de las funciones sugeridas del 'leer' según el tipo de dato a almacenar.

INSTRUCCIONES DE BIFURCACIÓN

Mediante estas instrucciones el desarrollo lineal de un programa se interrumpe. Las bifurcaciones o al flujo de un programa puede ser según el punto del programa en el que se ejecuta la instrucción hacia adelante o hacia atrás. De esto se encargan las estructuras de control.

Para esto también vamos a usar los operadores lógicos o condicionales, estos son los mismos que en PseInt pero se escriben de distintas formas:

Operadores Condicionales

&&	AND
	OR
!	Operador Lógico de Negación.

ESTRUCTURAS DE CONTROL

Las estructuras de control son construcciones hechas a partir de palabras reservadas del lenguaje que permiten modificar el flujo de ejecución de un programa. De este modo, pueden crearse construcciones de alternativas mediante sentencias condicionales y bucles de repetición de bloques de instrucciones. Hay que señalar que un bloque de instrucciones se encontrará encerrado mediante llaves {.....} si existe más de una instrucción.

ESTRUCTURAS CONDICIONALES

Los condicionales son estructuras de control que cambian el flujo de ejecución de un programa de acuerdo con si se cumple o no una condición. Cuando el flujo de control del programa llega al condicional, el programa evalúa la condición y determina el camino a seguir. Existen dos tipos de estructuras condicionales, las estructuras *if / else* y la estructura *switch*.



La teoría y el funcionamiento es IGUAL que en PseInt. ¿Qué aprenderemos ahora? A “escribir” estas estructuras en Lenguaje Java.

IF/ELSE

La estructura *if* es la más básica de las estructuras de control de flujo. Esta estructura le indica al programa que ejecute cierta parte del código sólo si la condición evaluada es verdadera («true»). La forma más simple de esta estructura es la siguiente:

```
if(<condición>){
    <sentencias>
}
```

En donde, *<condición>* es una expresión condicional cuyo resultado luego de la evaluación es un dato booleano(lógico) verdadero o falso. El bloque de instrucciones *<sentencias>* se ejecuta si, y sólo si, la expresión (que debe ser lógica) se evalúa a true, es decir, se cumple la condición.

Luego, en caso de que la condición no se cumpla y se quiera ejecutar otro bloque de código, otra forma de expresar esta estructura es la siguiente:

```
if(<condición>){
```

```

    <sentencias A>
} else {
    <sentencias B>
}

```

El flujo de control del programa funciona de la misma manera, cuando se ejecuta la estructura if, se evalúa la expresión condicional, si el resultado de la condición es verdadero se ejecutan las sentencias que se encuentran contenidas dentro del bloque de código if (<sentencias A>). Contrariamente, se ejecutan las sentencias contenidas dentro del bloque else (<sentencias B>).

En muchas ocasiones, se anidan estructuras alternativas **if-else**, de forma que se pregunte por una condición si anteriormente no se ha cumplido otra y así sucesivamente.

```

if (<condicion1>) {
    <sentencias A>
} else if(<condicion2>){
    <sentencias B>
} else {
    <sentencias C>
}

```



```

12 public static void main(String[] args) {
13
14     int num1 = 5;
15
16     int num2 = 7;
17
18     if (num1 < num2) {
19
20         System.out.println("La variable num1 aloja un numero menor a la variable num2");
21     }else {
22
23         System.out.println("La variable num1 aloja un numero mayor a la variable num2");
24     }
25
26 }
27
28 }
29
30

```



EJERCICIO 6

Implementar un programa que le pida dos números enteros a usuario y determine si ambos o alguno de ellos es mayor a 25.



Revisemos lo aprendido hasta aquí

- Utilizar una estructura if / if else
- Distinguir en qué casos debo utilizarla

SWITCH

El bloque *switch* evalúa qué valor tiene la variable, y de acuerdo con el valor que posee ejecuta las sentencias del bloque case correspondiente, es decir, del bloque case que cumpla con el valor de la variable que se está evaluando dentro del switch.

```
switch(<variable>) {  
case <valor1>:  
<sentencias1>  
break;  
case <valor2>:  
<sentencias2>  
break;  
default:  
<sentencias3>  
}
```

El uso de la sentencia *break* que va detrás de cada case termina la sentencia switch que la envuelve, es decir que el control de flujo del programa continúa con la primera sentencia que se encuentra a continuación del cierre del bloque switch. Si el programa comprueba que se cumple el primer valor (*valor1*) se ejecutará el bloque de instrucciones *<sentencias1>*, pero si no se encuentra inmediatamente la sentencia *break* también se ejecutarían las instrucciones *<sentencias2>*, y así sucesivamente hasta encontrarse con la palabra reservada *break* o llegar al final de la estructura.

Las instrucciones dentro del bloque *default* se ejecutan cuando la variable que se está evaluando no coincide con ninguno de los valores case. Esta sentencia equivale al *else* de la estructura *if-else*.



¿NECESITAS UN EJEMPLO?


```

14 public static void main(String[] args) {
15
16     Scanner leer = new Scanner(System.in);
17
18     int opcion;
19
20     System.out.println("Ingrese una opcion");
21     opcion = leer.nextInt();
22
23     switch (opcion) {
24         case 1:
25             System.out.println("Esta linea de código se ejecuta si opcion = 1");
26             break;
27         case 2:
28             System.out.println("Esta linea de código se ejecuta si opcion = 2");
29             break;
30         default:
31             System.out.println("El valor ingresado en la variable opcion es diferente"
32                 + "a todos los casos analizados por el switch");
33     }
34 }
35

```



MANOS A LA OBRA!

EJERCICIO 7

Considera que estás desarrollando una web para una empresa que fabrica motores (suponemos que se trata del tipo de motor de una bomba para mover fluidos). Definir una variable tipoMotor y permitir que el usuario ingrese un valor entre 1 y 4. El programa debe mostrar lo siguiente:

- Si el tipo de motor es 1, mostrar un mensaje indicando "La bomba es una bomba de agua".
- Si el tipo de motor es 2, mostrar un mensaje indicando "La bomba es una bomba de gasolina".
- Si el tipo de motor es 3, mostrar un mensaje indicando "La bomba es una bomba de hormigón".
- Si el tipo de motor es 4, mostrar un mensaje indicando "La bomba es una bomba de pasta alimenticia".
- Si no se cumple ninguno de los valores anteriores mostrar el mensaje "No existe un valor válido para tipo de bomba"



Pueden encontrar un ejemplo de estructuras condicionales en Java en tu Aula Virtual.



Revisemos lo aprendido hasta aquí

- Utilizar una estructura switch
- Distinguir cuando debo utilizarla
- Utilizar correctamente la opción 'default'

ESTRUCTURAS REPETITIVAS

Durante el proceso de creación de programas, es muy común, encontrarse con que una operación o conjunto de operaciones deben repetirse muchas veces. Para ello es importante conocer las estructuras de algoritmos que permiten repetir una o varias acciones, un número determinado de veces.

Las estructuras que repiten una secuencia de instrucciones un número determinado de veces se denominan *bucles*, y se denomina *iteración* al hecho de repetir la ejecución de una secuencia de acciones.

Todo bucle tiene que llevar asociada una condición, que es la que va a determinar cuándo se repite el bucle y cuando deja de repetirse.

SENTENCIAS DE SALTO

En Java existen dos formas de realizar un salto incondicional en el flujo "normal" de un programa. A saber, las instrucciones `break` y `continue`.

BREAK

La instrucción `break` sirve para abandonar una estructura de control, tanto de las condicionales (`if-else` y `switch`) como de las repetitivas (`for`, `do-while` y `while`). En el momento que se ejecuta la instrucción `break`, el control del programa sale de la estructura en la que se encuentra contenida y continúa con el programa.

CONTINUE

La sentencia *continue* corta la iteración en donde se encuentra el `continue`, pero en lugar de salir del bucle, continúa con la siguiente iteración. La instrucción `continue` transfiere el control del programa desde la instrucción `continue` directamente a la cabecera del bucle (`for`, `do-while` o `while`) donde se encuentra.



Pueden encontrar un ejemplo de sentencias de salto en Java en tu Aula Virtual.

WHILE

La estructura *while* ejecuta un bloque de instrucciones mientras se cumple una condición. La condición se comprueba antes de empezar a ejecutar por primera vez el bucle, por lo tanto, si la condición se evalúa a «false» en la primera iteración, entonces el bloque de instrucciones no se ejecutará ninguna vez.

```
while (<condición>) {  
    <sentencias>  
}
```



¿NECESITAS UN EJEMPLO?

```
14 public static void main(String[] args) {  
15  
16     Scanner leer = new Scanner(System.in);  
17  
18     String respuesta = "S";  
19  
20     while (respuesta.equalsIgnoreCase("S")) {  
21  
22         System.out.println("Desea continuar?");  
23         respuesta = leer.nextLine();  
24     }  
25 }  
26
```



MANOS A LA OBRA!

EJERCICIO 8

Escriba un programa que valide si una nota está entre 0 y 10, sino está entre 0 y 10 la nota se pedirá de nuevo hasta que la nota sea correcta.



Revisemos lo aprendido hasta aquí

- Utilizar una estructura WHILE
- Distinguir cómo se ejecutarán los comandos y cuándo se verifica la condición
- Comprender cuándo debo usar una estructura WHILE

DO / WHILE

En este tipo de bucle, el bloque instrucciones se ejecuta siempre al menos una vez. El bloque de instrucciones se ejecutará mientras la condición se evalúe a «true». Por lo tanto, entre las instrucciones que se repiten deberá existir alguna que, en algún momento, haga que la condición se evalúe a «false», de lo contrario el bucle será infinito.

```
do {  
<sentencias>  
} while (<condición>);
```



¿NECESITAS UN EJEMPLO?

```
14 public static void main(String[] args) {  
15  
16     Scanner leer = new Scanner(System.in);  
17  
18     String respuesta;  
19  
20     do {  
21  
22         System.out.println("¿Desea continuar?");  
23         respuesta = leer.nextLine();  
24  
25     } while (respuesta.equalsIgnoreCase("S")) ;  
26  
27 }
```



Compara este ejemplo con el dado en la estructura WHILE. ¿Qué diferencias encuentras además de la estructura?



MANOS A LA OBRA!

EJERCICIO 9

Escriba un programa que lea 20 números. Si el número leído es igual a cero se debe salir del bucle y mostrar el mensaje "Se capturó el numero cero". El programa deberá calcular y mostrar el resultado de la suma de los números leídos, pero si el número es negativo no debe sumarse.

Nota: recordar el uso de la sentencia break.



La diferencia entre *do-while* y *while* es que *do-while* evalúa su condición al final del bloque en lugar de hacerlo al inicio. Por lo tanto, el bloque de sentencia después del "do" siempre se ejecutan al menos una vez.



Revisemos lo aprendido hasta aquí

- Utilizar una estructura DO / WHILE
- Distinguir cómo se ejecutarán los comandos y cuándo se verifica la condición
- Comprender cuándo debo usar una estructura DO /WHILE
- Diferenciar una estructura WHILE de una DO / WHILE

FOR

La estructura *for* proporciona una forma compacta de recorrer un rango de valores cuando la cantidad de veces que se debe iterar un bloque de código es conocida. La forma general de la estructura *for* se puede expresar del siguiente modo:

```
for (<inicialización>; <terminación>; <incremento>) {  
<sentencias>  
}
```

La expresión <inicialización> inicializa el bucle y se ejecuta una sola vez al iniciar el bucle. El bucle termina cuando al evaluar la expresión <terminación> el resultado que se obtiene es false. La expresión <incremento> se invoca después de cada iteración que realiza el bucle; esta expresión incrementa o decrementa un valor hasta que se cumpla la condición de <terminación> del bucle.

Como regla general puede decirse que se utilizará el bucle for cuando se conozca de antemano el número exacto de veces que ha de repetirse un determinado bloque de instrucciones. Se utilizará el bucle do-while cuando no se conoce exactamente el número de veces que se ejecutará el bucle, pero se sabe que por lo menos se ha de ejecutar una. Se utilizará el bucle while cuando es posible que no deba ejecutarse ninguna vez.



```
14 public static void main(String[] args) {
15
16     for (int i = 0; i < 10; i++) {
17         System.out.println("Imprimo el valor de i: " + i);
18     }
19
20     System.out.println("=====");
21
22     System.out.println("For decreciendo");
23     for (int i = 10; i > 0; i--) {
24         System.out.println("Imprimo el valor de i: " + i);
25     }
26
27 }
```

Resultado:

```
Imprimo el valor de i: 0
Imprimo el valor de i: 1
Imprimo el valor de i: 2
Imprimo el valor de i: 3
Imprimo el valor de i: 4
Imprimo el valor de i: 5
Imprimo el valor de i: 6
Imprimo el valor de i: 7
Imprimo el valor de i: 8
Imprimo el valor de i: 9
=====
For decreciendo
Imprimo el valor de i: 10
Imprimo el valor de i: 9
Imprimo el valor de i: 8
Imprimo el valor de i: 7
Imprimo el valor de i: 6
Imprimo el valor de i: 5
Imprimo el valor de i: 4
Imprimo el valor de i: 3
Imprimo el valor de i: 2
Imprimo el valor de i: 1
```



Recuerdas el atajo del `sout`, vamos a probar lo mismo con el bucle for. Al escribir `for` y tabular nos va a generar automáticamente un bucle for.

Además, pueden encontrar un ejemplo de estructuras repetitivas en tu Aula Virtual.



MANOS A LA OBRA!

EJERCICIO 10

Realizar un programa que lea 4 números (comprendidos entre 1 y 20) e imprima el número ingresado seguido de tantos asteriscos como indique su valor. Por ejemplo:

```
5 *****
3 ***
11 *****
2 **
```



Revisemos lo aprendido hasta aquí

- Utilizar una estructura for
- Distinguir el inicio, la terminación y el incremento.
- Comprender cómo itera el valor de i
- Implementar for anidados

SUBPROGRAMAS

Un método muy útil para solucionar un problema complejo es dividirlo en subproblemas — problemas más sencillos— y a continuación dividir estos subproblemas en otros más simples, hasta que los problemas más pequeños sean fáciles de resolver. Esta técnica de dividir el problema principal en subproblemas se suele denominar “divide y vencerás”.

El problema principal se soluciona por el correspondiente programa o algoritmo principal, mientras que la solución de los subproblemas será a través de subprogramas, conocidos como **procedimientos** o **funciones**. Un subprograma es un como un mini algoritmo, que recibe los *datos*, necesarios para realizar una tarea, desde el programa y devuelve los *resultados* de esa tarea.

FUNCIONES

Las funciones o métodos son un conjunto de líneas de código (instrucciones), encapsulados en un bloque, usualmente según los parámetros definidos en la función, esta recibe argumentos,

cuyos valores se utilizan para efectuar operaciones y adicionalmente retornan un valor. En otras palabras, una función según sus parámetros puede recibir argumentos (algunas no reciben nada), hace uso de dichos valores recibidos como sea necesario y retorna un valor usando la instrucción `return`, si no retorna es otro tipo de función. Los tipos que pueden usarse en la función son: `int`, `doble`, `long`, `boolean`, `String` y `char`.

A estas funciones les vamos a asignar un tipo de acceso y un modificador. Estos dos conceptos los vamos a ver mejor más adelante, pero por ahora siempre vamos a crear las funciones con el acceso `public` y el modificador `static`. **Para saber más sobre estos dos temas, leer la explicación del método `main`.**

```
[acceso][modificador][tipo] nombreFuncion([tipo] nombreArgumento, .....){  
    /*  
        * Bloque de instrucciones  
    */  
    return valor;  
}
```



¿NECESITAS UN EJEMPLO?

```
14 public static void main(String[] args) {  
15     Scanner leer = new Scanner(System.in);  
16  
17     int num1 = 5;  
18  
19     int num2 = 7;  
20  
21     //Puedo invocar el retorno de esta funcion de esta manera  
22     System.out.println("La suma de ambos es: " + sumar(num1, num2));  
23  
24     // Pero, recomendamos hacerlo de esta manera, ya que los retornos deben alojarse en variables  
25     // para su posterior uso  
26     int retorno = sumar(num1, num2);  
27     System.out.println("La suma de ambos es: " + retorno);  
28 }  
29  
30  
31 public static int sumar (int num1, int num2){  
32  
33     int suma;  
34  
35     suma = num1 + num2;  
36  
37     return suma;  
38 }  
39  
40  
41 }
```

Consejos acerca de `return`:

- Cualquier instrucción que se encuentre **después de la ejecución de `return` NO será ejecutada**. Es común encontrar funciones con múltiples sentencias `return` al interior de condicionales, pero una vez que el código ejecuta una sentencia `return` lo que haya de allí hacia abajo no se ejecutará.
- El tipo de valor que se retorna en una función debe coincidir con el del tipo declarado a la función, es decir si se declara `int`, el valor retornado debe ser un número entero.



MANOS A LA OBRA!

EJERCICIO 11

Escribir un programa que procese una secuencia de caracteres ingresada por teclado y terminada en punto, y luego codifique la palabra o frase ingresada de la siguiente manera: cada vocal se reemplaza por el carácter que se indica en la tabla y el resto de los caracteres (incluyendo a las vocales acentuadas) se mantienen sin cambios.

a	e	i	o	u
@	#	\$	%	*

Realice un subprograma que reciba una secuencia de caracteres y retorne la codificación correspondiente. Utilice la estructura “según” para la transformación.

Por ejemplo, si el usuario ingresa: Ayer, lunes, salimos a las once y 10.

La salida del programa debería ser: @y#r, l*n#s, s@l\$m%os @ l@s %nc# y 10.



Para realizar este ejemplo, deberás investigar el método *concat* de la clase String. Puedes encontrar estos ejemplos al final de la guía.



Revisemos lo aprendido hasta aquí

- Diseñar funciones
- Nombrarlas correctamente

- Determinar y definir retornos
- Comprender el funcionamiento de los parámetros
- Poder mostrar el retorno de la función, alojar su retorno y llamarlo desde el Algoritmo principal
- Saber elegir cuándo debe utilizarse una función

PROCEDIMIENTOS (FUNCIONES SIN RETORNO)

Los procedimientos son básicamente un conjunto de instrucciones que se ejecutan sin retornar ningún valor, hay quienes dicen que un procedimiento no recibe valores o argumentos, sin embargo, en la definición no hay nada que se lo impida. En el contexto de Java un procedimiento es básicamente una función cuyo tipo de retorno es void, los que indica que devuelven ningún resultado.

```
[acceso][modificador] void nombreFuncion([tipo] nombreArgumento){
    /*
        * Bloque de instrucciones
    */
}
```



¿NECESITAS UN EJEMPLO?

```
14 public static void main(String[] args) {
15
16     String nombre = "Mariano";
17
18     int edad = 29;
19
20     mostrarInfo(nombre, edad);
21 }
22
23 public static void mostrarInfo (String nombre, int edad){
24
25     System.out.println("El nombre del usuario es: " + nombre + "y su edad: " + edad);
26
27 }
28
29 }
30
```

Acerca de los argumentos o parámetros:

- Hay algunos detalles respecto a los argumentos de un método, veamos:
- Una función, un método o un procedimiento pueden tener una cantidad infinita de parámetros, es decir pueden tener cero, uno, tres, diez, cien o más parámetros. Aunque habitualmente no suelen tener más de 4 o 5.

- Si una función tiene más de un parámetro cada uno de ellos debe ir separado por una coma.
- Los argumentos de una función también tienen un tipo y un nombre que los identifica. El tipo del argumento puede ser cualquiera y no tiene relación con el tipo del método.
- Al recibir un argumento nada nos obliga a hacer uso de éste al interior del método, sin embargo, para que recibirlo si no lo vamos a usar.
- En java los argumentos que sean variables de tipos primitivos (int, double, char, etc.) se van a pasar por valor, mientras que los objetos (String, Integer, etc.) y los arreglos se van a pasar por referencia. Nota: el concepto de objetos lo vamos a ver más adelante.



MANOS A LA OBRA!

EJERCICIO 12

Crea un procedimiento *EsMultiplo* que reciba los dos números pasados por el usuario, validando que el primer número múltiplo del segundo y e imprima si el primer número es múltiplo del segundo, sino informe que no lo son.



En las guías que vienen luego de esta, usaremos MUCHAS funciones y procedimientos. Recuerda que utilizaremos los procedimientos UNICAMENTE cuando el objetivo del mismo es MOSTRAR información. Caso contrario debe retornarse el resultado de la operación que realice.



Revisemos lo aprendido hasta aquí

- Diseñar procedimientos
- Nombrarlos correctamente
- Comprender el funcionamiento de los parámetros
- Llamar al procedimiento desde el algoritmo principal
- Saber elegir cuándo debe utilizarse un procedimiento.

ARREGLOS: VECTORES Y MATRICES

Un arreglo es un contenedor de objetos que tiene un número fijo de valores del mismo tipo. El tamaño del arreglo es establecido cuando el arreglo es creado y luego de su creación su tamaño es fijo, esto significa que no puede cambiar. Cada una de los espacios de un arreglo es llamada elemento y cada elemento puede ser accedido por un índice numérico que arranca desde 0 hasta el tamaño menos uno. Por ejemplo, si tenemos un vector de 5 elementos mis índices serian: 0-1-2-3-4.

Al igual que la declaración de otros tipos de variables, la declaración de un arreglo tiene dos componentes: el tipo de dato del arreglo y su nombre. El tipo de dato del arreglo se escribe como `tipo[]`, en donde, `tipo` es el tipo de dato de cada elemento contenido en él. Los corchetes sirven para indicar que esa variable va a ser un arreglo. El tamaño del arreglo no es parte de su tipo (es por esto que los corchetes están vacíos).

Una vez declarado un arreglo hay que crearlo/dimensionarlo, es decir, hay que asignar al arreglo un tamaño para almacenar los valores. La creación de un arreglo se hace con el operador `new`. Recordemos que las matrices son bidimensionales por lo que tienen dos tamaños, uno para las filas y otro para las columnas de la matriz.

Declaración y creación de un Vector

```
tipo[] arregloV = new tipo[Tamaño];
```

Declaración y creación de una Matriz

```
tipo[][] arregloM = new tipo[Filas][Columnas];
```



¿NECESITAS UN EJEMPLO?

```
14 public static void main(String[] args) {
15
16     // Creo un arreglo llamado vector con dimension 5
17     // solo puedo alojar numeros enteros en el
18     int[] vector = new int[5];
19
20     // Creo una matriz con dimension 3x3
21     // solo puedo alojar cadenas en ella
22     String[][] matriz = new String[3][3];
23 }
24
25
26 }
```



EJERCICIO 13

Crea un vector llamado 'Equipo' cuya dimensión sea la cantidad de compañeros de equipo y define su tipo de dato de tal manera que te permita alojar sus nombres más adelante.



Revisemos lo aprendido hasta aquí

- Crear vectores y matrices que puedan alojar distintos tipos de dato

ASIGNAR ELEMENTOS A UN ARREGLO

Cuando queremos ingresar un elemento en nuestro arreglo vamos a tener que elegir el subíndice en el que lo queremos guardar. Una vez que tenemos el subíndice decidido tenemos que invocar nuestro vector por su nombre y entre corchetes el subíndice en el que lo queremos guardar.

Después, pondremos el signo de igual (que es el operador de asignación) seguido del elemento a guardar. En las matrices vamos a necesitar dos subíndices y dos corchetes para representar la posición de la fila y la columna donde queremos guardar el elemento.

Asignación de un Vector

```
vector[0] = 5;
```

Asignación de una Matriz

```
matriz[0][0] = 6;
```

Esta forma de asignación implica asignar todos los valores de nuestro arreglo de uno en uno, esto va a conllevar un trabajo bastante grande dependiendo del tamaño de nuestro arreglo.

Entonces, para poder asignar varios valores a nuestro arreglo y no hacerlo de uno en uno usamos un bucle **Para**. El bucle Para, al poder asignarle un valor inicial y un valor final a una variable, podemos adaptarlo fácilmente a nuestros arreglos. Ya que, pondríamos el valor inicial de nuestro arreglo y su valor final en las respectivas partes del Para. Nosotros, usaríamos la variable creada en el Para, y la pasaríamos a nuestro arreglo para representar todos los subíndices del arreglo, de esa manera, recorriendo todas las posiciones y asignándole a cada posición un elemento.

Para poder asignar varios elementos a nuestra matriz, usaríamos dos bucles **Para** anidados., ya que un **Para** recorrerá las filas (*variable i*) y otro las columnas (*variable j*).

Asignación de un Vector

```
for (int i = 0; i < 5; i++) {
    vector[i] = 5;
}
```

Asignación de una Matriz

```
for (int i = 0; i < 3; i++) {
for (int j = 0; j < 3; j++) {
    matriz[i][j] = 6;
}
}
```



Pueden encontrar un ejemplo de vectores y matrices en tu Aula Virtual.



¿NECESITAS UN EJEMPLO?

Vector:

```
11 public static void main(String[] args) {
12
13     int[] vector = new int[5];
14
15     // Puedo asignar valores de esta manera
16     vector[0] = 3;
17
18     // Asigno valores mediante el For
19     for (int i = 0; i < 5; i++) {
20
21         vector[i] = i + 3;
22
23     }
24
25     // Muestro el vector
26     for (int i = 0; i < 5; i++) {
27
28         System.out.print "[" + vector[i] + " ";
29
30     }
31     System.out.println("");
32
33 }
34
35
36 }
```

Matriz:

```

11 public static void main(String[] args) {
12
13     String[][] matriz = new String[3][3];
14
15     // Puedo asignar valores de esta manera
16     matriz[0][0] = "A";
17
18     // Asigno valores mediante el For
19     for (int i = 0; i < 3; i++) {
20         for (int j = 0; j < 3; j++) {
21
22             matriz[i][j] = "A";
23
24         }
25     }
26
27     // Muestro la matriz
28     for (int i = 0; i < 3; i++) {
29         for (int j = 0; j < 3; j++) {
30
31             System.out.print "[" + matriz[i][j] + " ");
32
33         }
34
35         System.out.println("");
36
37     }
38 }
39
40

```



MANOS A LA OBRA!

EJERCICIO 14

Utilizando un Bucle for, aloja en el vector Equipo, los nombres de tus compañeros de equipo



Revisemos lo aprendido hasta aquí

- Asignar valores a vectores y matrices de forma manual o con bucles.

VECTORES Y MATRICES EN SUBPROGRAMAS

Los arreglos se pueden pasar como parámetros a un subprograma (función o procedimiento) del mismo modo que pasamos variables, poniendo el tipo de dato delante del nombre del vector o matriz, pero deberemos sumarle las llaves para representar que es un vector o matriz. Sin

embargo, hay que tener en cuenta que la diferencia entre los arreglos y las variables, es que los arreglos siempre se pasan por referencia.

```
public static void llenarVector(int[] vector){  
}  
  
public static void mostrarMatriz(int[][] matriz){  
}
```

A diferencia de Pseint, en Java si podemos devolver un vector o una matriz en una función para usarla en otro momento. Lo que hacemos es poner como tipo de dato de la función, el tipo de dato que tendrá el vector y así poder devolverlo.

```
public static int devolverVector(){  
int[] vector = new int[5];  
return vector;
```



Revisemos lo aprendido hasta aquí

- Operar con vectores y matrices desde funciones o procedimientos.

CLASES DE UTILIDAD

Dentro del API de Java existe una gran colección de clases que son muy utilizadas en el desarrollo de aplicaciones. Las clases de utilidad son clases que definen un conjunto de métodos que realizan funciones, normalmente muy reutilizadas. Estas nos van a ayudar junto con las estructuras de control, a lograr resolver problemas de manera más sencilla.

Entre las clases de utilidad de Java más utilizadas y conocidas están las siguientes: Arrays, String, Integer, Math, Date, Calendar y GregorianCalendar. En esta guía solo vamos a ver la **Math**, **String** para hacer algunos ejercicios y después veremos el resto en mayor profundidad.

CLASE STRING

Método	Descripción.
charAt(int index)	Retorna el carácter especificado en la posición index

equals(String str)	Sirve para comparar si dos cadenas son iguales. Devuelve true si son iguales y false si no.
equalsIgnoreCase(String str)	Sirve para comparar si dos cadenas son iguales, ignorando la grafía de la palabra. Devuelve true si son iguales y false si no.
compareTo(String otraCadena)	Compara dos cadenas de caracteres alfabéticamente. Retorna 0 si son iguales, entero negativo si la primera es menor o entero positivo si la primera es mayor.
concat(String str)	Concatena la cadena del parámetro al final de la primera cadena.
contains(CharSequence s)	Retorna true si la cadena contiene la secuencia tipo char del parámetro.
endsWith(String suffix)	Retorna verdadero si la cadena es igual al objeto del parámetro
indexOf(String str)	Retorna el índice de la primera ocurrencia de la cadena del parámetro
isEmpty()	Retorna verdadero si la longitud de la cadena es 0
length()	Retorna la longitud de la cadena
replace(char oldChar, char newChar)	Retorna una nueva cadena reemplazando los caracteres del primer parámetro con el carácter del segundo parámetro
split(String regex)	Retorna un arreglo de cadenas separadas por la cadena del parámetro

startsWith(String prefix)	Retorna verdadero si el comienzo de la cadena es igual al prefijo del parámetro.
substring(int beginIndex)	Retorna la sub cadena desde el carácter del parámetro
substring(int beginIndex, int endIndex)	Retorna la sub cadena desde el carácter del primer parámetro hasta el carácter del segundo parámetro
toCharArray()	Retorna el conjunto de caracteres de la cadena
toLowerCase()	Retorna la cadena en minúsculas
toUpperCase()	Retorna la cadena en mayúsculas

Java al ser un lenguaje de tipado estático, requiere que para pasar una variable de un tipo de dato a otro necesitemos usar un conversor. Por lo que, para convertir cualquier tipo de dato a un String, utilicemos la función `valueOf(n)`.

Ejemplo:

```
int numEntero = 4;
String numCadena = String.valueOf(numEntero);
```

Si quisiéramos hacerlo al revés, de String a int se usa el método de la clase Integer, `parseInt()`.

Ejemplo:

```
String numCadena = "1";
int numEntero = Integer.parseInt(numCadena);
```

CLASE MATH

En ocasiones nos vemos en la necesidad de incluir **cálculos, operaciones, matemáticas, estadísticas**, etc en nuestros programas Java.

Es cierto que muchos cálculos se pueden hacer simplemente utilizando los operadores aritméticos que java pone a nuestra disposición, pero existe una opción mucho más sencilla de utilizar, sobre todo para *cálculos complicados*. Esta opción es la **clase Math** del paquete **java.lang**.

La clase Math nos ofrece numerosos y valiosos métodos y constantes estáticos, que podemos utilizar tan sólo anteponiendo el nombre de la clase.

Método	Descripción.
abs(double a)	Devuelve el valor absoluto de un valor double introducido como parámetro.
abs(int a)	Devuelve el valor absoluto de un valor Entero introducido como parámetro.
abs(long a)	Devuelve el valor absoluto de un valor long introducido como parámetro.
max(double a, double b)	Devuelve el mayor de dos valores double
max(int a, int b)	Devuelve el mayor de dos valores Enteros.
max(long a, long b)	Devuelve el mayor de dos valores long.
min(double a, double b)	Devuelve el menor de dos valores double.
min(int a, int b)	Devuelve el menor de dos valores enteros.
min(long a, long b)	Devuelve el menor de dos valores long.
pow(double a, double b)	Devuelve el valor del primer argumento elevado a la potencia del segundo argumento.
random()	Devuelve un double con un signo positivo, mayor o igual que 0.0 y menor que 1.0.
round(double a)	Devuelve el long redondeado más cercano al double introducido.

sqrt(double a)	Devuelve la raíz cuadrada positiva correctamente redondeada de un double.
floor(double a)	Devuelve el entero más cercano por debajo.

Método random() de la clase Math

El **método random** podemos utilizarlo para generar **números al azar**. El rango o margen con el que trabaja el método random oscila entre 0.0 y 1.0 (Este último no incluido)

Por lo tanto, para generar un número entero entre 0 y 9, hay que escribir la siguiente sentencia:

```
int numero = (int) (Math.random() * 10);
```



Pueden encontrar un ejemplo de las funciones de la clase String y Math en tu Aula Virtual.

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE

A partir de ahora comenzaremos a aprender cómo los mismos algoritmos que diseñamos en PSeInt podemos escribirlos también en Java, simplemente haciendo una traducción de cada una de las estructuras de control vistas en PSeInt a Java.

Si bien en esta guía se proponen nuevos problemas, se sugiere que los mismos ejercicios ya implementados en PSeInt sean traducidos al lenguaje de programación Java.

También recordamos que las resoluciones de nuestros ejercicios debemos subirlas a un repositorio propio de GitHub para seguir practicando el uso de Git y GitHub



VIDEOS: Te sugerimos ver los videos relacionados con este tema, antes de empezar los ejercicios, los podrás encontrar en tu aula virtual o en nuestro canal de YouTube.

Los ejercicios van a seguir con el siguiente filtro de dificultad:

Dificultad Baja

Dificultad Media

Dificultad Alta

1. Escribir un programa que pida dos números enteros por teclado y calcule la suma de los dos. El programa deberá después mostrar el resultado de la suma
2. Escribir un programa que pida tu nombre, lo guarde en una variable y lo muestre por pantalla.
3. Escribir un programa que pida una frase y la muestre toda en mayúsculas y después toda en minúsculas. **Nota: investigar la función `toUpperCase()` y `toLowerCase()` en Java.**
4. Dada una cantidad de grados centígrados se debe mostrar su equivalente en grados Fahrenheit. La fórmula correspondiente es: $F = 32 + (9 * C / 5)$.
5. Escribir un programa que lea un número entero por teclado y muestre por pantalla el doble, el triple y la raíz cuadrada de ese número. **Nota: investigar la función `Math.sqrt()`.**

Condicionales en Java

6. Crear un programa que dado un numero determine si es par o impar.
7. Crear un programa que pida una frase y si esa frase es igual a "eureka" el programa pondrá un mensaje de Correcto, sino mostrará un mensaje de Incorrecto. **Nota: investigar la función `equals()` en Java.**
8. Realizar un programa que solo permita introducir solo frases o palabras de 8 de largo. Si el usuario ingresa una frase o palabra de 8 de largo se deberá de imprimir un mensaje por pantalla que diga "CORRECTO", en caso contrario, se deberá imprimir "INCORRECTO". **Nota: investigar la función `Length()` en Java.**

9. Escriba un programa que pida una frase o palabra y valide si la primera letra de esa frase es una 'A'. Si la primera letra es una 'A', se deberá de imprimir un mensaje por pantalla que diga "CORRECTO", en caso contrario, se deberá imprimir "INCORRECTO". Nota: investigar la función Substring y equals() de Java.

Bucles y sentencias de salto break y continue

10. Escriba un programa en el cual se ingrese un valor límite positivo, y a continuación solicite números al usuario hasta que la suma de los números introducidos supere el límite inicial.
11. Realizar un programa que pida dos números enteros positivos por teclado y muestre por pantalla el siguiente menú:

```
MENU
1. Sumar
2. Restar
3. Multiplicar
4. Dividir
5. Salir
Elija opción:
```

El usuario deberá elegir una opción y el programa deberá mostrar el resultado por pantalla y luego volver al menú. El programa deberá ejecutarse hasta que se elija la opción 5. Tener en cuenta que, si el usuario selecciona la opción 5, en vez de salir del programa directamente, se debe mostrar el siguiente mensaje de confirmación: ¿Está seguro que desea salir del programa (S/N)? Si el usuario selecciona el carácter 'S' se sale del programa, caso contrario se vuelve a mostrar el menú.

12. Realizar un programa que simule el funcionamiento de un dispositivo RS232, este tipo de dispositivo lee cadenas enviadas por el usuario. Las cadenas deben llegar con un formato fijo: tienen que ser de un máximo de 5 caracteres de largo, el primer carácter tiene que ser X y el último tiene que ser una O.

Las secuencias leídas que respeten el formato se consideran correctas, la secuencia especial "&&&&&" marca el final de los envíos (llamémosla FDE), y toda secuencia distinta de FDE, que no respete el formato se considera incorrecta.

Al finalizar el proceso, se imprime un informe indicando la cantidad de lecturas correctas e incorrectas recibidas. Para resolver el ejercicio deberá investigar cómo se utilizan las siguientes funciones de Java **Substring(), Length(), equals()**.

13. Dibujar un cuadrado de N elementos por lado utilizando el carácter "*". Por ejemplo, si el cuadrado tiene 4 elementos por lado se deberá dibujar lo siguiente:

```
* * * *
*   *
```

```
*   *  
* * * *
```

Vectores y Matrices en Java

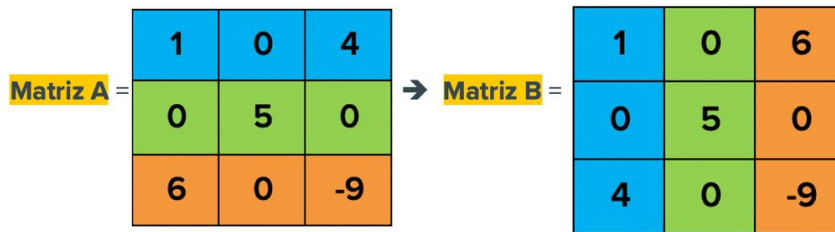
14. Crea una aplicación que a través de una función nos convierta una cantidad de euros introducida por teclado a otra moneda, estas pueden ser a dólares, yenes o libras. La función tendrá como parámetros, la cantidad de euros y la moneda a converir que será una cadena, este no devolverá ningún valor y mostrará un mensaje indicando el cambio (void).

El cambio de divisas es:

- * 0.86 libras es un 1 €
- * 1.28611 \$ es un 1 €
- * 129.852 yenes es un 1 €

Funciones en Java

15. Realizar un algoritmo que rellene un vector con los 100 primeros números enteros y los muestre por pantalla en orden descendente.
16. Realizar un algoritmo que rellene un vector de tamaño N con valores aleatorios y le pida al usuario un numero a buscar en el vector. El programa mostrará donde se encuentra el numero y si se encuentra repetido
17. Recorrer un vector de N enteros contabilizando cuántos números son de 1 dígito, cuántos de 2 dígitos, etcétera (hasta 5 dígitos).
18. Realizar un programa que rellene un matriz de 4 x 4 de valores aleatorios y muestre la traspuesta de la matriz. La matriz traspuesta de una matriz A se denota por B y se obtiene cambiando sus filas por columnas (o viceversa).



19. Realice un programa que compruebe si una matriz dada es anti simétrica. Se dice que una matriz A es anti simétrica cuando ésta es igual a su propia traspuesta, pero cambiada de signo. Es decir, A es anti simétrica si $A = -A^T$. La matriz traspuesta de una matriz A se denota por A^T y se obtiene cambiando sus filas por columnas (o viceversa).

Matriz

0	-2	4
2	0	2
-4	-2	0

Matriz Transpuesta

0	2	-4
-2	0	-2
4	2	0

En este caso la matriz es anti simétrica.

20. Un cuadrado mágico 3 x 3 es una matriz 3 x 3 formada por números del 1 al 9 donde la suma de sus filas, sus columnas y sus diagonales son idénticas. Crear un programa que permita introducir un cuadrado por teclado y determine si este cuadrado es mágico o no. El programa deberá comprobar que los números introducidos son correctos, es decir, están entre el 1 y el 9.

$$\begin{pmatrix} 2 & 7 & 6 \\ 9 & 5 & 1 \\ 4 & 3 & 8 \end{pmatrix}$$

Suma de la primera fila: $2 + 7 + 6 = 15$
 Suma de la segunda fila: $9 + 5 + 1 = 15$
 Suma de la tercera fila: $4 + 3 + 8 = 15$
 Suma de la primera columna: $2 + 9 + 4 = 15$
 Suma de la segunda columna: $7 + 5 + 3 = 15$
 Suma de la tercera columna: $6 + 1 + 8 = 15$
 Suma de la diagonal principal: $2 + 5 + 8 = 15$
 Suma de la diagonal secundaria: $6 + 5 + 4 = 15$

21. Dadas dos matrices cuadradas de números enteros, la matriz M de 10x10 y la matriz P de 3x3, se solicita escribir un programa en el cual se compruebe si la matriz P está contenida dentro de la matriz M. Para ello se debe verificar si entre todas las submatrices de 3x3 que se pueden formar en la matriz M, desplazándose por filas o columnas, existe al menos una que coincida con la matriz P. En ese caso, el programa debe indicar la fila y la columna de la matriz M en la cual empieza el primer elemento de la submatriz P.

Ejemplo:

Matriz de 10 x 10

1	26	36	47	5	6	72	81	95	10
11	12	13	21	41	22	67	20	10	61
56	78	87	90	09	90	17	12	87	67
41	87	24	56	97	74	87	42	64	35
32	76	79	1	36	5	67	96	12	11
99	13	54	88	89	90	75	12	41	76
67	78	87	45	14	22	26	42	56	78
98	45	34	23	32	56	74	16	19	18
24	67	97	46	87	13	67	89	93	24
21	68	78	98	90	67	12	41	65	12

Matriz de 3 x 3

36	5	67
89	90	75
14	22	26

Como podemos observar nuestra submatriz P se encuentra en la matriz M en los índices:
4,4 - 4,5 - 4,6 - 5,4 - 5,5 - 5,6 - 6,4 - 6,5 - 6,6.

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE EXTRA

Estos van a ser ejercicios para reforzar los conocimientos previamente vistos. Estos pueden realizarse cuando hayas terminado la guía y tengas una buena base sobre lo que venimos trabajando. Además, si ya terminaste la guía y te queda tiempo libre en las mesas, puedes continuar con estos ejercicios extra, recordando siempre que no es necesario que los termines para continuar con el tema siguiente. Por último, recordá que la prioridad es ayudar a los compañeros de la mesa y que cuando tengas que ayudar, lo más valioso es que puedas explicar el ejercicio con la intención de que tu compañero lo comprenda, y no sólo mostrarlo. ¡Muchas gracias!

1. Dado un tiempo en minutos, calcular su equivalente en días y horas. Por ejemplo, si el usuario ingresa 1600 minutos, el sistema debe calcular su equivalente: 1 día, 2 horas.
2. Declarar cuatro variables de tipo entero **A**, **B**, **C** y **D** y asignarle un valor diferente a cada una. A continuación, realizar las instrucciones necesarias para que: **B** tome el valor de **C**,

C tome el valor de **A**, **A** tome el valor de **D** y **D** tome el valor de **B**. Mostrar los valores iniciales y los valores finales de cada variable. Utilizar sólo una variable auxiliar.

3. Elaborar un algoritmo en el cuál se ingrese una letra y se detecte si se trata de una vocal. Caso contrario mostrar un mensaje. **Nota: investigar la función equals() de la clase String.**

4. Elaborar un algoritmo en el cuál se ingrese un número entre 1 y 10 y se muestre su equivalente en romano.

5. Una obra social tiene tres clases de socios:

- Los socios tipo 'A' abonan una cuota mayor, pero tienen un 50% de descuento en todos los tipos de tratamientos.
- Los socios tipo 'B' abonan una cuota moderada y tienen un 35% de descuento para los mismos tratamientos que los socios del tipo A.
- Los socios que menos aportan, los de tipo 'C', no reciben descuentos sobre dichos tratamientos.
- Solicite una letra (carácter) que representa la clase de un socio, y luego un valor real que represente el costo del tratamiento (previo al descuento) y determine el importe en efectivo a pagar por dicho socio.

6. Leer la altura de N personas y determinar el promedio de estaturas que se encuentran por debajo de 1.60 mts. y el promedio de estaturas en general.

7. Realice un programa que calcule y visualice el valor máximo, el valor mínimo y el promedio de n números ($n > 0$). El valor de n se solicitará al principio del programa y los números serán introducidos por el usuario. Realice dos versiones del programa, una usando el bucle "while" y otra con el bucle "do - while".

8. Escriba un programa que lea números enteros. Si el número es múltiplo de cinco debe detener la lectura y mostrar la cantidad de números leídos, la cantidad de números pares y la cantidad de números impares. Al igual que en el ejercicio anterior los números negativos no deben sumarse. **Nota: recordar el uso de la sentencia break.**

9. Simular la división usando solamente restas. Dados dos números enteros mayores que uno, realizar un algoritmo que calcule el cociente y el residuo usando sólo restas. Método: Restar el dividendo del divisor hasta obtener un resultado menor que el divisor, este resultado es el residuo, y el número de restas realizadas es el cociente.

Por ejemplo: $50 / 13$:

$50 - 13 = 37$ una resta realizada

$37 - 13 = 24$ dos restas realizadas

$24 - 13 = 11$ tres restas realizadas

dado que 11 es menor que 13, entonces: el residuo es 11 y el cociente es 3.

¿Aún no lo entendiste? **Recomendamos googlear división con restas sucesivas.**

10. Realice un programa para que el usuario adivine el resultado de una multiplicación entre dos números generados aleatoriamente entre 0 y 10. El programa debe indicar al usuario si su respuesta es o no correcta. En caso que la respuesta sea incorrecta se debe permitir al usuario ingresar su respuesta nuevamente. Para realizar este ejercicio investigue como utilizar la función **Math.random()** de Java.

11. Escribir un programa que lea un número entero y devuelva el número de dígitos que componen ese número. Por ejemplo, si introducimos el número 12345, el programa deberá devolver 5. Calcular la cantidad de dígitos matemáticamente utilizando el operador de división. **Nota: recordar que las variables de tipo entero truncan los números o resultados.**

12. Necesitamos mostrar un contador con 3 dígitos (X-X-X), que muestre los números del 0-0-0 al 9-9-9, con la particularidad que cada vez que aparezca un 3 lo sustituya por una E. Ejemplo:

0-0-0

0-0-1

0-0-2

0-0-E

0-0-4

0-1-2

0-1-E

Nota: investigar función equals() y como convertir números a String.

13. Crear un programa que dibuje una escalera de números, donde cada línea de números comience en uno y termine en el número de la línea. Solicitar la altura de la escalera al usuario al comenzar. Ejemplo: si se ingresa el número 3:

1

12

123

14. Se dispone de un conjunto de N familias, cada una de las cuales tiene una M cantidad de hijos. Escriba un programa que pida la cantidad de familias y para cada familia la cantidad de hijos para averiguar la media de edad de los hijos de todas las familias.

15. Crea una aplicación que le pida dos números al usuario y este pueda elegir entre sumar, restar, multiplicar y dividir. La aplicación debe tener una función para cada operación matemática y deben devolver sus resultados para imprimirlos en el main.

16. Diseñe una función que pida el nombre y la edad de N personas e imprima los datos de las personas ingresadas por teclado e indique si son mayores o menores de edad. Después de cada persona, el programa debe preguntarle al usuario si quiere seguir mostrando personas y frenar cuando el usuario ingrese la palabra "No".

17. Crea una aplicación que nos pida un número por teclado y con una función se lo pasamos por parámetro para que nos indique si es o no un número primo, debe devolver true si es primo, sino false.

Un número primo es aquel solo puede dividirse entre 1 y si mismo. Por ejemplo: 25 no es primo, ya que 25 es divisible entre 5, sin embargo, 17 si es primo.

¿Qué son los números primos?

Básicamente, un número primo es un **número natural que tiene solo dos divisores o factores**: 1 y el mismo número. Es decir, es primo aquel número que se puede dividir por uno y por el mismo número.

El primer número primo es 2, y hay 25 números primos entre 1 y 100, ellos son: 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47, 53, 59, 61, 67, 71, 73, 79, 83, 89 y 97.

18. Realizar un algoritmo que calcule la suma de todos los elementos de un vector de tamaño N, con los valores ingresados por el usuario.

19. Escriba un programa que averigüe si dos vectores de N enteros son iguales (la comparación deberá detenerse en cuanto se detecte alguna diferencia entre los elementos).

20. Crear una función rellene un vector con números aleatorios, pasándole un arreglo por parámetro. Después haremos otra función o procedimiento que imprima el vector.

21. Los profesores del curso de programación de Egg necesitan llevar un registro de las notas adquiridas por sus 10 alumnos para luego obtener una cantidad de aprobados y desaprobados. Durante el periodo de cursado cada alumno obtiene 4 notas, 2 por trabajos prácticos evaluativos y 2 por parciales. Las ponderaciones de cada nota son:

Primer trabajo práctico evaluativo 10%

Segundo trabajo práctico evaluativo 15%

Primer Integrador 25%

Segundo integrador 50%

Una vez cargadas las notas, se calcula el promedio y se guarda en el arreglo. Al final del programa los profesores necesitan obtener por pantalla la cantidad de aprobados y

desaprobados, teniendo en cuenta que solo aprueban los alumnos con promedio mayor o igual al 7 de sus notas del curso.

22. Realizar un programa que rellene una matriz de tamaño NxM con valores aleatorios y muestre la suma de sus elementos.

23. Construya un programa que lea 5 palabras de mínimo 3 y hasta 5 caracteres y, a medida que el usuario las va ingresando, construya una "sopa de letras para niños" de tamaño de 20 x 20 caracteres. Las palabras se ubicarán todas en orden horizontal en una fila que será seleccionada de manera aleatoria. Una vez concluida la ubicación de las palabras, rellene los espacios no utilizados con un número aleatorio del 0 al 9. Finalmente imprima por pantalla la sopa de letras creada.

Nota: Para resolver el ejercicio deberá investigar cómo se utilizan las siguientes funciones de Java substring(), Length() y Math.random().

24. Realizar un programa que complete un vector con los N primeros números de la sucesión de Fibonacci. Recordar que la sucesión de Fibonacci es la sucesión de los siguientes números:

1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, ...

Donde cada uno de los números se calcula sumando los dos anteriores a él. Por ejemplo:

La sucesión del número 2 se calcula sumando (1+1)

Análogamente, la sucesión del número 3 es (1+2),

Y la del 5 es (2+3),

Y así sucesivamente...

La sucesión de Fibonacci se puede formalizar de acuerdo a la siguiente fórmula:

$$\text{Fibonacci}(n) = \text{Fibonacci}(n-1) + \text{Fibonacci}(n-2) \text{ para todo } n > 1$$

$$\text{Fibonacci}(n) = 1 \text{ para todo } n \leq 1$$

Por lo tanto, si queremos calcular el término "n" debemos escribir una función que reciba como parámetro el valor de "n" y que calcule la serie hasta llegar a ese valor.

Para conocer más acerca de la serie de Fibonacci consultar el siguiente link:

<https://quantdare.com/numeros-de-fibonacci/>

