**Actividades UF1\_2:**

**1a Part:**

1.     Elabora los apuntes de esta Unidad y guárdalos en GitHub en un repositorio llamado 'Apuntes\_UF1\_2'.

2.     ¿Para qué sirve un compilador? ¿Qué tipo de archivo obtenemos tras compilar?

3.     ¿Para qué sirve un enlazador? ¿Qué tipo de archivo obtenemos tras enlazar?

4.     ¿Para qué sirve un interprete? ¿Obtenemos algún archivo tras interpretar?

5.     ¿Qué extensión tienen los archivos de código objeto?

6.     Explica cada uno de los siguientes conceptos e indica la relación entre ellos.

* + código fuente
  + código objeto
  + código binario

7.     ¿Qué tipo de código es el bytecode generado por el compilador de Java?

**2a Part:**

8.     Bibliotecas. Define qué se entiende por biblioteca o librería y los tipos que existen. ¿Qué tipo es el más utilizado actualmente? ¿Por qué?

9.     Crea una biblioteca dinámica en Java que proporcione las funciones para sumar, restar, multiplicar y dividir 2 números enteros. Crea un programa que haga uso de ella y comprueba que se ejecuta correctamente.

10.   Bibliotecas. Busca información y explica las ventajas y desventajas de usar bibliotecas estáticas i dinámicas.

11.     Instala el editor sublime text. Saca una captura de pantalla una vez instalado.

12.     ¿Para qué sirve el complemento **Emmet**? Haz uso de él al escribir un archivo html de prueba.

13.     Instala el entorno integrado Netbeans.

14.     Crea un proyecto en Java en Netbeans. Realiza su compilación y ejecución.