## TRABAJO PRÁCTICO N°1

### "INTRODUCCIÓN A JAVA"

ALUMNA: ALBRIGI MARIANELA

# TECNICATURA UNIVERSITARIA EN PROGRAMACIÓN UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL

PROGRAMACIÓN II

Docente Titular
Ariel Enferrel

**Docente Tutor Federico Frankerberger** 

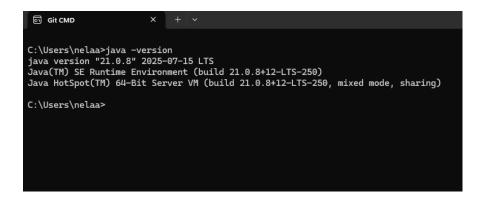
8 de AGOSTO de 2025

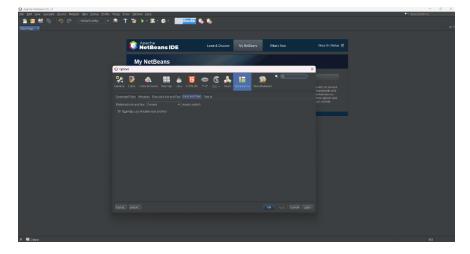


#### **LINK DEL REPOSITORIO:**

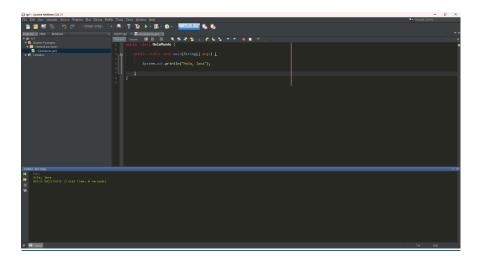
https://github.com/marianelaalbrigi/UTN-TUPaD-P2/tree/main/01\_introduccion\_a\_java

#### CONSIGNA N°1: Verificar que tienes instalado Java JDK y NetBeans





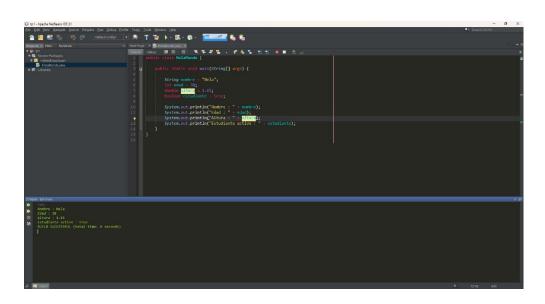
#### CONSIGNA N°2: Escribir y ejecutar un programa básico en Java.



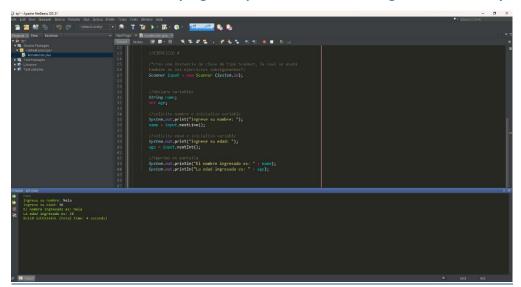


**CONSIGNA N°3:** Crea un programa que declare las siguientes variables con valores asignados:

a. String nombre / b. int edad / c. double altura / d. boolean estudiante.



CONSIGNA N°4: Escribe un programa que solicite al usuario ingresar su nombre y edad.





CONSIGNA N°5: Escribe un programa que solicite dos números enteros y realice las operaciones de suma, resta, multiplicación y división.

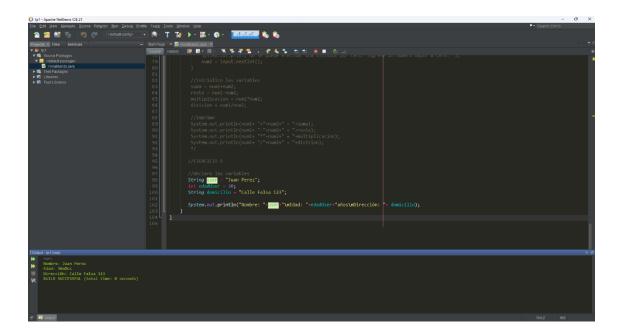
```
Collection page 1 per point in the Design of the Design of
```

CONSIGNA N°6: Escribe un programa que muestre el siguiente mensaje en consola:

**Nombre: Juan Pérez** 

Edad: 30 años

Dirección: "Calle Falsa 123"





CONSIGNA N°7: Analiza el siguiente código y responde: ¿Cuáles son expresiones y cuáles son instrucciones? Explica la diferencia en un breve párrafo.

Una **sentencia** es la unidad mínima de ejecución de un programa. Estas sentencias pueden entenderse como instrucciones o comandos que el programa debe seguir de manera precisa para lograr una serie de tareas y objetivos.

En el caso de Java, al final de cada una de las sentencias encontraremos un punto y coma (;). Existen distinto tipos de sentencia: declaración, asignación, incremento, decremento, invocación a métodos, creación de objetos, flujos de control (if, for, while), etc.

int x = 10; -> sentencia de declaración y asignación x = x + 5; -> sentencia de asignación

System.out.println(x); -> sentencia de invocación a método impresión

Una expresión es una combinación de valores, variables, operadores e invocaciones de métodos que se evalúan para producir un resultado. Las expresiones pueden ser simples (como un valor literal) o complejas (como una operación matemática), y se utilizan en declaraciones, asignaciones, condiciones y bucles.

int x = 10; -> Contiene la expresión 10

 $x = \frac{x+5}{x}$ ; -> Contiene la expresión x + 5, calcula un valor antes de asignarlo.

System.out.println(x); -> Contiene la expresión x que se pasa como argumento al método.



#### **CONSIGNA N°8:** Manejar conversiones de tipo y división en Java.

```
The filter of the control of the con
```

CONSIGNA N°9: Corrige el siguiente código para que funcione correctamente. Explica qué error tenía y cómo lo solucionaste.

En el código propuesto se declara una variable "nombre" con el tipo de dato String:

String nombre = scanner.nextInt();

El error se presenta en la inicialización de la variable, más precisamente, en la sentencia de llamado al método de Scanner:

String nombre = scanner.nextInt();

Como se puede observar, se llama al método Scanner para almacenar, en la variable nombre, el input que ingresa el usuario. Pero se le dice que el tipo de dato que debe "scanear" es de tipo integer. Esto es un error porque la variable nombre es de tipo String. La solución es corregir esa parte del código, lo que permite que el programa funcione correctamente.

String nombre = scanner.nextLine();



```
The state indicates the place proper and pro
```

## CONSIGNA N°10: Completa la tabla de prueba de escritorio para el siguiente código. ¿Cuál es el valor de resultado y por qué?

```
public class PruebaEscritorio {
1
                public static void main(String[] args) {
2
                         int a = 5;
3
                         int b = 2;
4
                         int resultado = a / b;
5
                         System.out.println("Resultado: " + resultado);
6
7
                }
8
        }
```

Línea	а	b	resultado
Línea 1	sin definir	sin definir	sin definir
Línea 2	sin definir	sin definir	sin definir
Línea 3	sin definir	sin definir	sin definir
Línea 4	a=5	sin definir	sin definir
Línea 5	a=5	b=2	sin definir
Línea 6	a=5	b=2	2
Línea 7	a=5	b=2	2
Línea 8	a=5	b=2	2



```
Quit Applications

Services

Service
```