

# Sesión 1: Entorno, Compilación...

Introducción a la Programación  
Grado en Ingeniería Informática, EPI Gijón

{jdiez,oluaces,juanjo}@uniovi.es

Departamento de Informática - Universidad de Oviedo en Gijón





### Tarea 1

*Abre eclipse y verifica que la configuración es la adecuada para esta asignatura*

- Debes verificar que la codificación de caracteres del editor es UTF-8.
- Para facilitar la visualización de la estructura de los proyectos recomendamos utilizar la pestaña Navigator.



# Entorno de programación

## Configuración

Java - Bienvenido/Bienvenido.java - Eclipse - /Users/oluaces/Documents/eclipse-workspace

Navigator

Bienvenido

- Bienvenido.class
- Bienvenido.java
- BienvenidoParametro
- HolaMundo

*Esta es la pestaña Navigator*

Bienvenido.java

```
/** Muestra en consola un texto de bienvenida a IP
 * @author los profesores de IP */
public class Bienvenido {
    public static void main(String[] args) {
        /* Imprimimos las cadenas "Bienvenido a" e
         "Introducción a la Programación" en dos líneas */
        System.out.println("Bienvenido a");
        System.out.print("Introducción a la Programación");
    }
}
```

*Las tildes y otros caracteres extendidos son posibles gracias a la codificación UTF-8*

Problems @ Javadoc Declaration Error Log Progress Search Console

<terminated> Bienvenido [Java Application] /System/Library/Frameworks/JavaVM.framework/Versions/1.4/Home/bin/

Bienvenido a  
Introducción a la Programación



# Primeros pasos

Cargar y ejecutar ejemplos sencillos

## Tarea 2

*Carga el paquete de ejercicios del Tema 1 en tu “working space” de Eclipse.*



# Primeros pasos

Cargar y ejecutar ejemplos sencillos

## Tarea 3

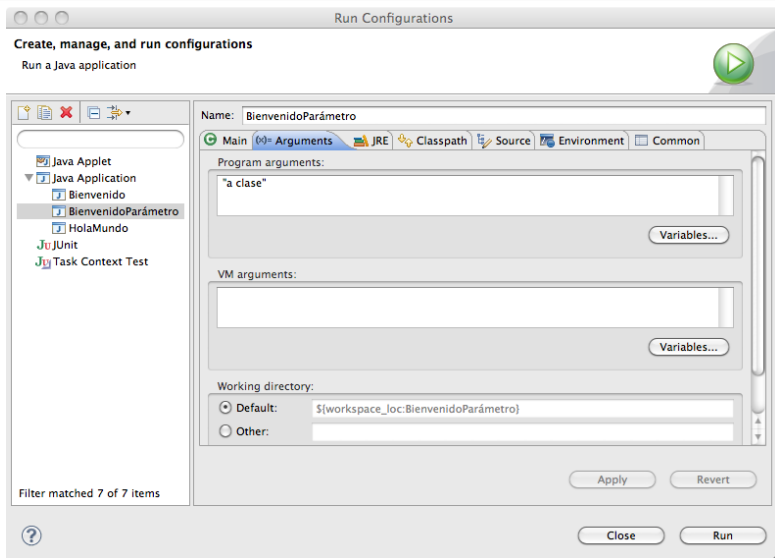
Ejecuta los ejemplos en el siguiente orden

- Holamundo
- Bienvenido
- BienvenidoParámetro



# Primeros pasos

## Cómo asignar argumentos de ejecución





## Tarea 4

Crear un proyecto con un programa en el que se declaren variables de diferentes tipos y se muestre su valor por la consola

- Crea un proyecto y llámalo Formateando
- Crea una nueva clase que se llame SalidaFormateada. Recuerda que debe tener un método llamado main.
- Declara unas cuantas variables de distintos tipos, asígnales valores y haz que tu programa las muestre por la consola.