# Introducción

Unidad 1

### Descripción



### 1. Qué es un programa

- Tipos de lenguajes
- Traductor
- Compilador
- Ciclo de vida

### 2. Qué es JAVA

- JDK
- IDE
- Fichero Fuente
- Hola mundo!
- 3. Instalación de Netbeans
- 4. Entorno de Netbeans
- 5. Ejercicios
- 6. Configuración de JDK

# ¿Qué es un programa?

Serie de instrucciones dadas al ordenador en un lenguaje entendido por él, para decirle exactamente lo que queremos que haga

 Si el ordenador no entiende alguna instrucción, lo comunicará generalmente mediante mensajes visualizados por pantalla

# ¿Qué es un programa? Tipos de lenguajes

### Lenguajes de programación:

- Se trata de un lenguaje "artificial" diseñado para especificar las órdenes que ha de seguir un ordenador
- Lenguaje Máquina

Es el lenguaje que entiende directamente el computador, tiene las siguientes características:

Las instrucciones se expresan en alfabeto binario

Los datos se referencian mediante la dirección de memoria donde se encuentran. No aparecen nombres. No pueden incluirse comentarios

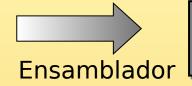
El Lenguaje máquina **depende del procesador del ordenador**, esto hace que un programa en lenguaje máquina para un determinado procesador no pueda ejecutarse en uno distinto (Baja portabilidad)

# ¿Qué es un programa? Tipos de lenguajes

### Ensamblador

Constituye el primer intento de sustituir el lenguaje máquina por un lenguaje más cercano al nuestro

1 Instrucción Lenguaje Ensamblador

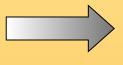


1 Instrucción Lenguaje Máquina

Alto nivel

Son Independientes de la arquitectura del computador

1 Instrucción LenguajeAlto Nivel



Traductor

Varias Inst. Lenguaje Máquina

# ¿Qué es un programa? Traductores

### Compiladores:

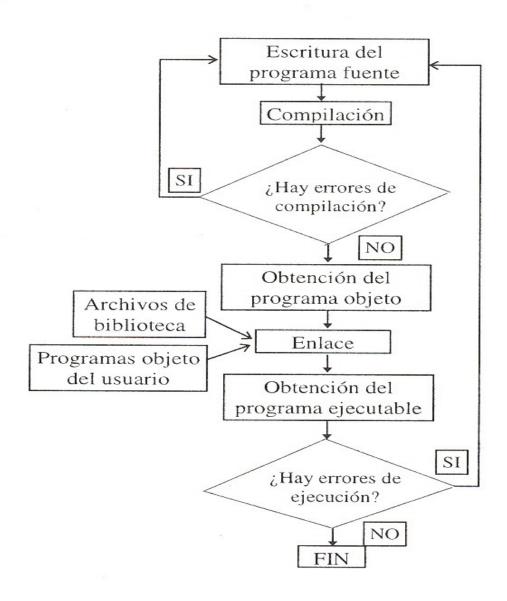
- Traducen completamente un programa fuente (el escrito en lenguaje de alto nivel), generando un programa objeto (semánticamente equivalente) escrito en lenguaje máquina
- El compilador informa al usuario de los errores existentes en el programa fuente, pasándose a la creación del programa objeto sólo en caso de que no haya errores
- El programa objeto se almacenará en un fichero que se podrá ejecutar cuando se quiera, sin necesidad de volverse a hacer la traducción

# ¿Qué es un programa? Traductores

### Intérpretes:

- Permiten que un programa fuente vaya traduciéndose y ejecutándose directamente sentencia a sentencia por la computadora
- El intérprete capta una sentencia fuente, la analiza y la interpreta, dando lugar a su ejecución inmediata.
- Por consiguiente no se crea ningún fichero objeto

# ¿Qué es un programa? Compilación



# ¿Qué es un programa? Ciclo de vida

- Es el proceso que se sigue desde el planteamiento de un problema hasta que se tiene una solución instalada en el ordenador y en funcionamiento por el usuario, mientras esta sea de utilidad
- Se compone de varias fases que agrupamos en dos bloques

### Fases de Diseño:

Análisis (descripcion del problema)

Algoritmo (solución inicial en lenguaje natural)

Codificación del algoritmo en un lenguaje de alto nivel

Traducción del programa fuente en objeto mediante un traductor

### Fases de Instalación:

Montaje: requisitos del sistema

Programa ejecutable

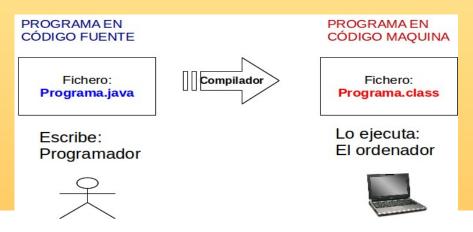
Prueba de ejecución: Aplicación

Explotación y Mantenimiento.

¿Qué es java?

### ¿Que es JAVA?

- El código fuente se genera en un editor de texto, escribiendo las instrucciones según la sintaxis de java y se guarda en un fichero con la extension .java.
- Para que el programa sea ejecutable es necesario compilarlo, desde línea de comando con el jdk o bien utilizando un entorno de desarrollo como netbeans o eclipse, entre otros. Así obtendremos los ficheros .class que son intepretados por la máquina virtual java



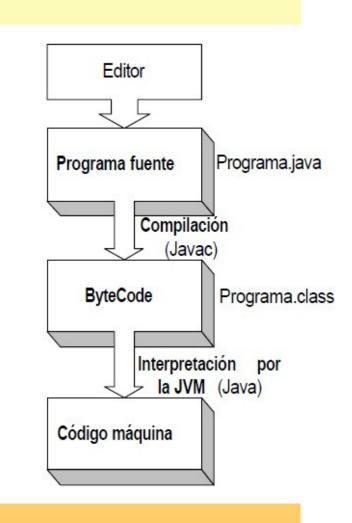
# ¿Que es JAVA? Características del lenguaje

- Es orientado a objetos: trabaja con el paradigma OO, es decir aplica las propiedades de <u>Encapsulación</u>, <u>Herencia y Polimorfismo</u>
- Aprovecha características de la mayoría de los lenguajes modernos evitando sus inconvenientes. En particular los del C++
- Tiene una gran funcionalidad gracias a sus librerías (clases)
- El manejo de la memoria no es un problema, la gestiona el propio lenguaje y no el programador
- Incorpora Multi-Threading (para permitir la ejecución de tareas concurrentes dentro de un mismo programa)
- El lenguaje Java es portable, es decir se puede ejecutar en varias plataformas (maquina-sistema operativo). Java es portable ya que tras la compilación se generan byteCode no asociado a un procesador concreto.

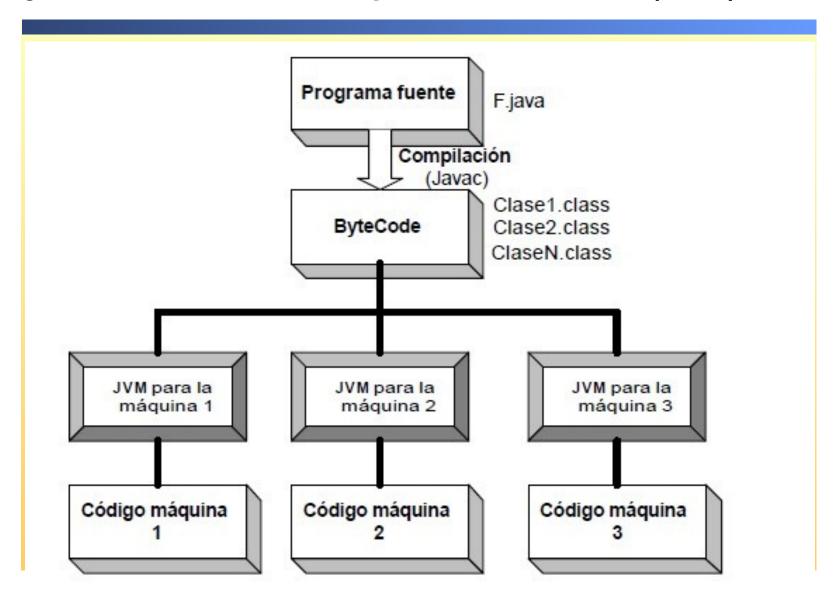
### ¿Qué es JAVA? ¿El lenguaje es Compilado o Interpretado?

### ¿El lenguaje es Compilado o Interpretado

- Necesita un proceso previo de compilación
- Una vez "compilado" el programa, se crea un fichero que almacena lo que se denomina bytecodes (pseudocódigo prácticamente al nivel de código máquina)
- Para ejecutarlo, es necesario un "intérprete", la JVM (Java Virtual Machine) máquina virtual Java.
- De esta forma, es posible compilar el programa en una estación UNIX y ejecutarlo en otra con Windows utilizando la máquina virtual Java para Windows
- Esta JVM se encarga de leer los bytecodes y traducirlos a instrucciones ejecutables directamente en un determinado microprocesador, de una forma bastante eficiente



# ¿Qué es JAVA? La Máquina Virtual Java (JVM)



# ¿Qué es JAVA? La Máquina Virtual Java (JVM)

- Un mismo programa fuente compilado en distintas plataformas o sistemas operativos, genera el mismo fichero en byte-code
- La JVM realiza la traducción de ese byte-code a código nativo de la máquina sobre la que se ejecuta
- Existe una versión distinta de esta JVM para cada plataforma. Esta JVM se carga en memoria y va traduciendo, los byte-codes a código máquina
- La JVM no ocupa mucho espacio en memoria

### ¿Qué es JAVA? El entorno de desarrollo JDK

 La herramienta básica para empezar a desarrollar aplicaciones o applets en Java es el JDK (Java Developer's Kit) o Kit de Desarrollo Java

Consiste básicamente, en un compilador y un intérprete (JVM) para la línea de

comandos.



JRE: Runtime Enviroment. Software necesario para ejecutar cualquier aplicación desarrollada para la plataforma java.

JDK: (SDK). No dispone de herramienta gráfica para la programación (IDE), pero si dispone de aplicaciones de terminal(consola), para la compilación, documentación y desarrrollo)

JSE: (Java Platform, Stardard Edition o Java SE o J2SE, es una colección de APIs del lenguaje de programación. Esta Api se instala con el JDK http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html

### ¿Qué es JAVA? El entorno de desarrollo JDK

El entorno para Windows está formado por un fichero ejecutable que realiza la instalación, creando toda la estructura de directorios. El kit contiene básicamente:

- → El compilador: javac.exe
- → El depurador: jdb.exe
- → El intérprete: java.exe y javaw.exe
- → El visualizador de applets: appletviewer.exe
- El generador de documentación: javadoc.exe
- Un desensamblador de clases: javap.exe

### ¿Qué es JAVA? El entorno de desarrollo JDK

El generador de archivos fuentes y de cabecera (.c y .h) para clases nativas en C: javah.exe.

# En función de las API desarrolladas tenemos las siguientes plataformas

- Java ME (Java Platform, Micro Edition). Entornos con recursos limitados, PDAs, móviles...
- Java SE. Estaciones de trabajo, usuario medio en PC de escritorio (la que instalaremos).
- → Java EE ( Java Platform , Enterprise Edition o J2EE) Entornos distibuidos o internet

# ¿Qué es JAVA? El IDE

- Un IDE (integrated development environment o entorno integrado de desarrollo) es una herramienta que integra todo lo necesario para generar programas de ordenador de manera que el trabajo sea mas cómodo
- Algunos ejemlos de IDE
  - Netbeans, Eclipse y Jcreator para los lenguajes Java
  - Visual Studio, para los lenguajes C#, C++ i Visual Basic

```
File Edit View Navigate Source Refactor Run Debug Team Tools Window Help
 🔁 智 🞴 🤚 👂 🍘 🏿 <default confi... 🔻 🔭 🥦 🕨 🐘 -
                                                                           Projects
                      ■ × Main.java ×
                                                                                        4 b V 5
   r 🍩 holamundo
                         package holamundo;

→ III holamundo

                          public class Main {
public static void main(String[] args) {
       Main.java
   ▶ 🖷 Test Packages
                                System.out.println("holamundo");
   Libraries
     Test Libraries
  Output - holamundo (run)
     BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
□ Tasks □ Output □ Test Results
```

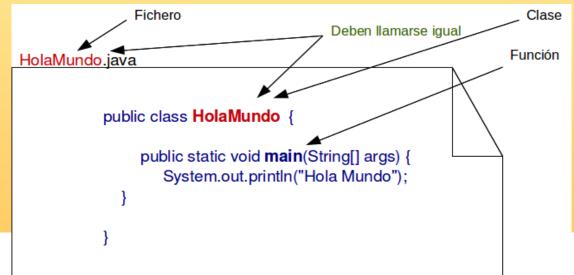
| 1|19 |INS

# ¿Qué es JAVA? El primer programa

La extensión de los ficheros de código fuente en Java es: java

En el caso concreto de Java hay una convención a la hora de dar nombre al fichero de código fuente "UpperCamelCase" (notación de camello en mayúsculas): usar solo letras consecutivas sin acentos (ni espacios, subrayados o números) y con la **inicial de cada palabra siempre en mayúsculas.** 

Ejemplos: Prova.java, HolaMundo.java, ElMeuPrograma.java, etc.



# ¿Qué es JAVA? El primer programa

- Primera línea: class HolaMundo { }
  - Hemos creado una clase llamada HolaMundo:
     todo el código en un programa Java está formado por clases
  - La manera de declarar una clase es mediante el uso de la palabra reservada class seguido del nombre de la clase.
    - El contenido de la clase irá encerrado entre llaves { ... }
  - El nombre que se le da a la clase, en nuestro caso HolaMundo, debe coincidir exactamente – incluidas minúsculas y mayúsculas – con el nombre del fichero que contiene el código. El nombre del fichero finalizará con la extensión .java, en nuestro caso, HolaMundo.java
- RECUERDA!: Java es sensible a mayúsculas. HolaMundo, holaMundo y Holamundo son cosas diferentes

# ¿Qué es JAVA? El primer programa

- Segunda línea: public static void main (String[] args) { }
  - Esta es la definición de la cabecera de nuestro función main(), que es la primera función que se llama cuando se ejecuta un programa.
    - A las funciones en Java se les denomina métodos
  - Las palabras public y static son palabras reservadas que estudiaremos más adelante, cuando abordemos la programación orientada a objetos
  - Los parámetros que puede recibir la función main() están entre paréntesis y se trata de un conjunto de cadenas de caracteres (String). El nombre del parámetro args se utiliza por convención, aunque se podría utilizar cualquier otro.
- Tercera línea: System.out.println("¡Hola mundo!");
  - El programa debe imprimir por pantalla el mensaje ¡Hola mundo! Para ello, hacemos uso del método println(), que pertenece al espacio de nombres System.out y que imprime por pantalla la cadena de caracteres que se le pasa como parámetro.

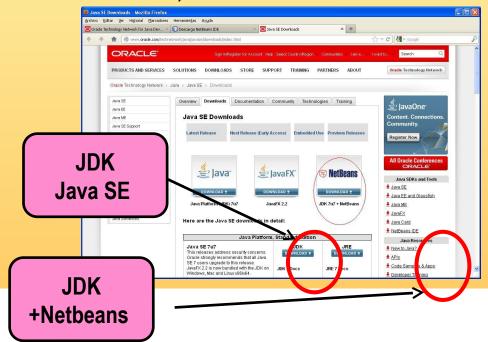
# Instalación del entorno

### Instalación

- En general, para instalar un entorno de programación Java debo descargar e instalar:
  - El JDK (compilador e interprete de JAVA)
     De todas las opciones, instalaremos Java SE
     <a href="http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html">http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html</a>
  - El IDE (entorno de desarrollo)
     En nuestro caso instalaremos <u>Netbeans</u>
     <a href="http://netbeans.org/downloads/">http://netbeans.org/downloads/</a>
- Netbeans por ser el IDE oficial de JAVA, Oracle ofrece una versión que incluye en un solo ejecutable la instalación de todos los paquetes necesarios para disponer del entorno Java completo. Se trata de la versión empaquetada del Netbeans. (Carpeta compartida)
  - Puede bajarse a partir de :
     <a href="http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/jdk-7-netbean-s-download-432126.html">http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/jdk-7-netbean-s-download-432126.html</a>

### Instalación

- Recuerda, para instalar un entorno de programación Java debo descargar e instalar:
  - El JDK (compilador e interprete de JAVA)
     De todas las opciones, instalaremos Java SE
  - El IDE (entorno de desarrollo)



### Instalación

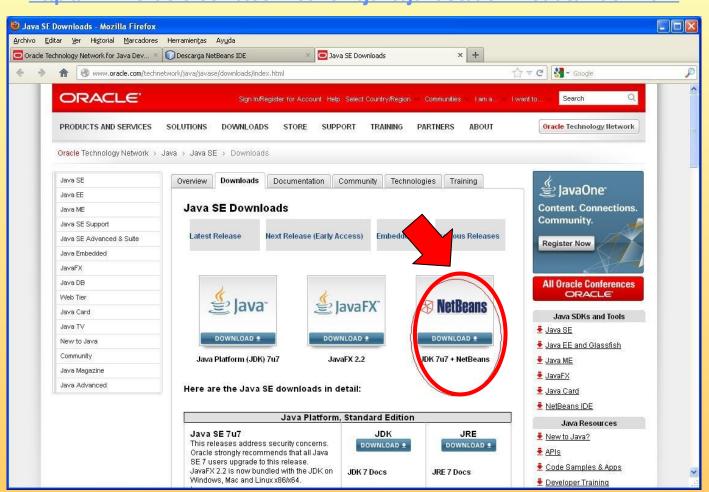
Elegir la versión según vuestro sistema, linux o windows.

Product / File Description	File Size	bundle (JDK 7u7 and NB 7.2)  Download
Linux x86	188.64 MB	∮ jdk-7u7-nb-7 2-linux-i5•8-ml.sh
Linux xb4	405.44 MD	<u>I</u> juk-7u7-nb-7_2-linux-x64-ml.sh
Mac OS X (64-hit)	215.44 MB	<u>▼ jdk-7u7-nb-7_2-macosx x64-mLdmg</u>
Windows x86	180.9 MB	₫ jdk-7u7-nb-7_2-windows-i586-ml.exe
Windows x64	183.66 MB	₫ jdk-7u7-nb-7_2-windows-x64-ml.exe

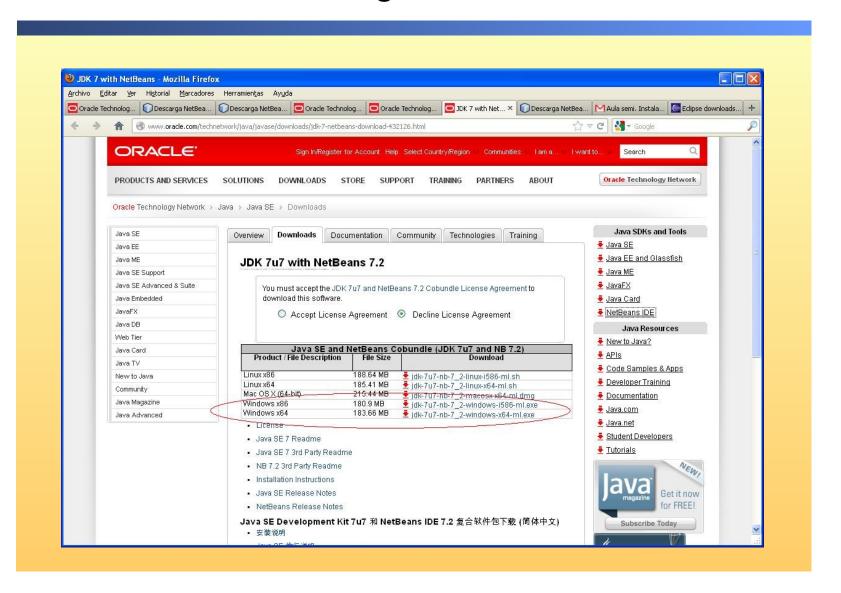
# Instalar jdk+netbeans

### JDK+Netbeans. Descarga 1

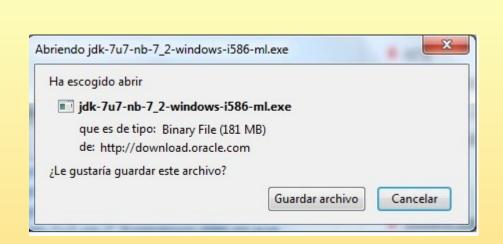
### http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html



### JDK+Netbeans. Descarga 2

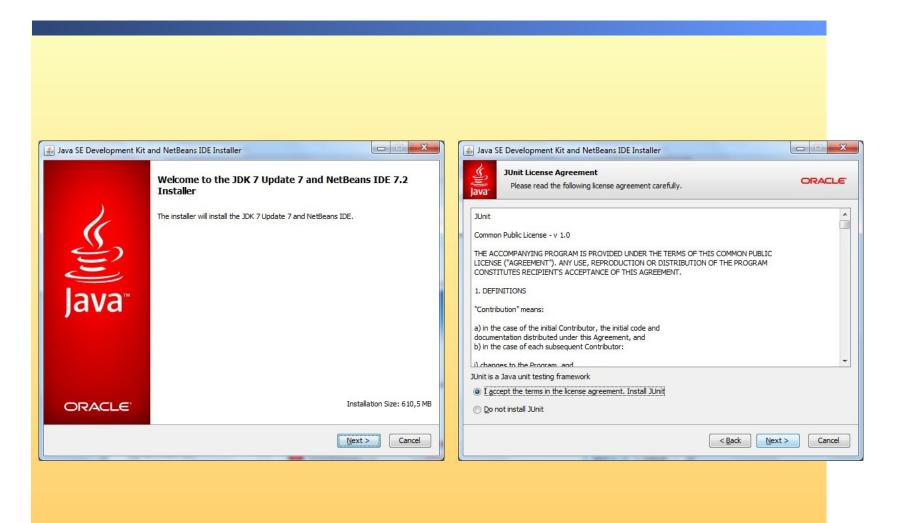


# JDK+Netbeans. Descarga 3

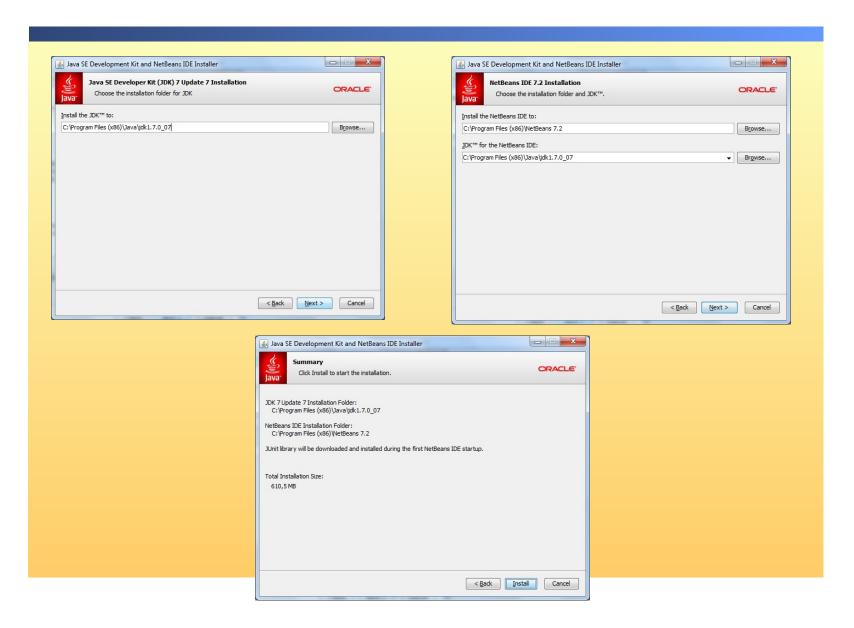


....Y después de guardar este archivo pasamos a ejecutarlo aceptando las opciones que nos ofrece por defecto...

### JDK+Netbeans, Instalación 1

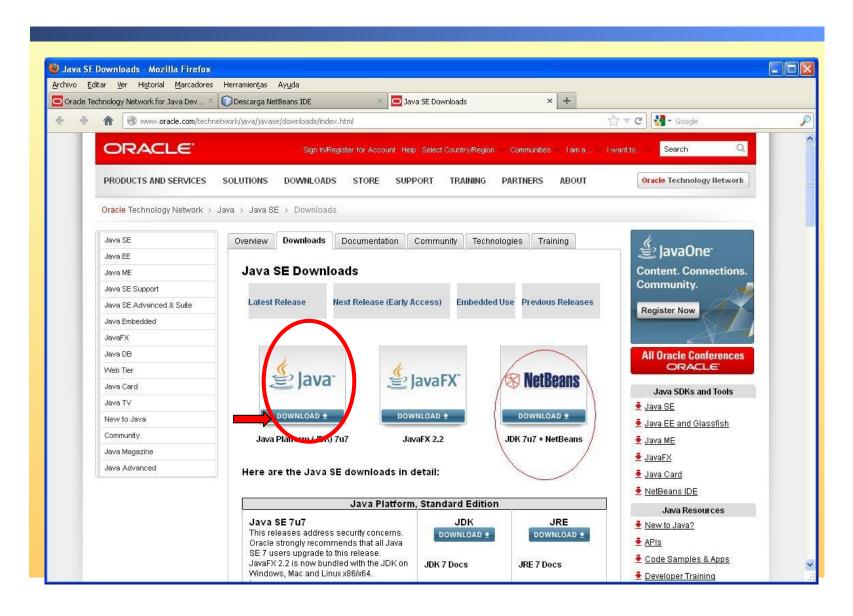


### JDK+Netbeans. Instalación 2

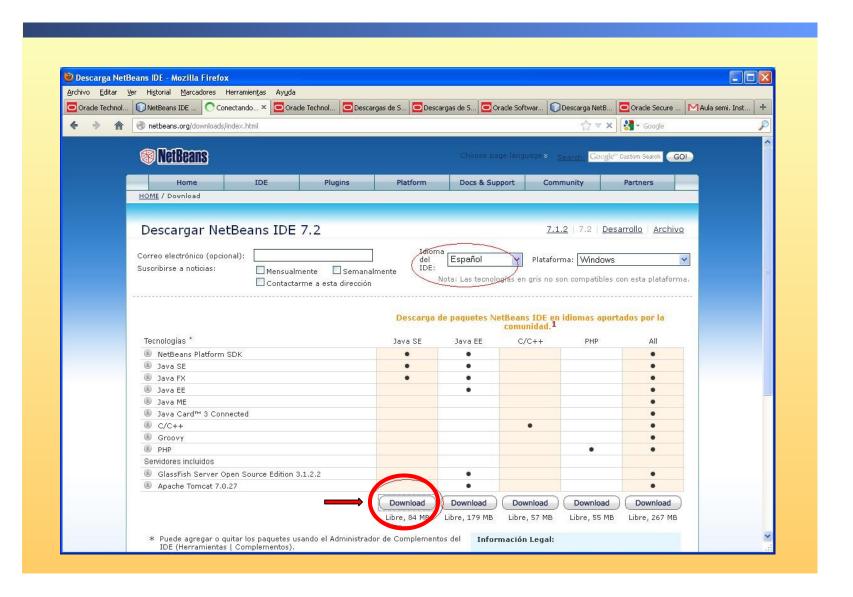


# Instalar jdk y depués el ide

### JDK, Instalación



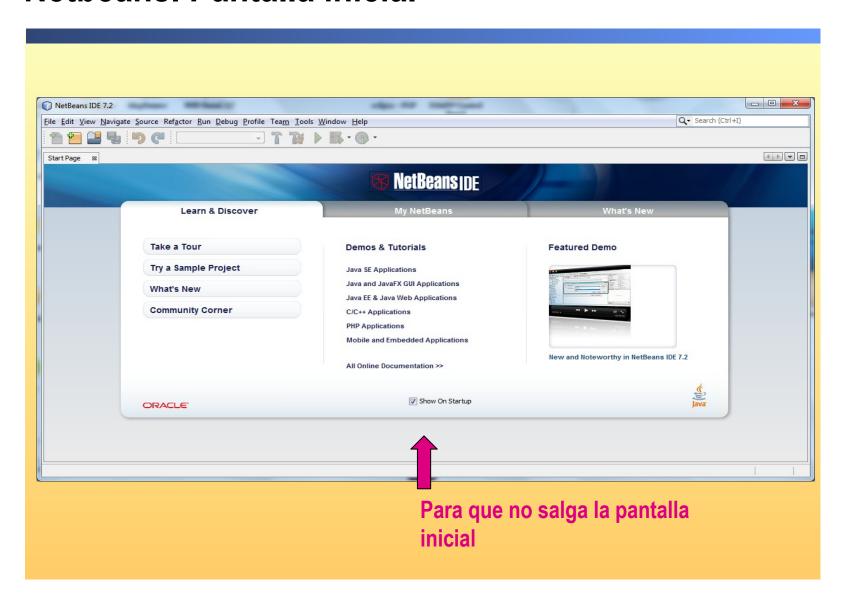
### Netbeans. Instalación



Entorno de programación

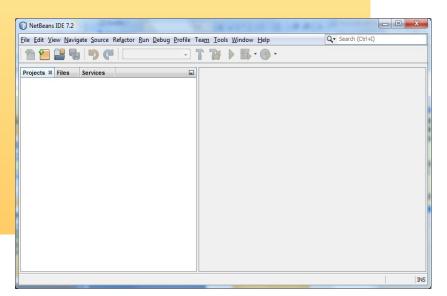
# **NETBEANS**

### Netbeans. Pantalla inicial

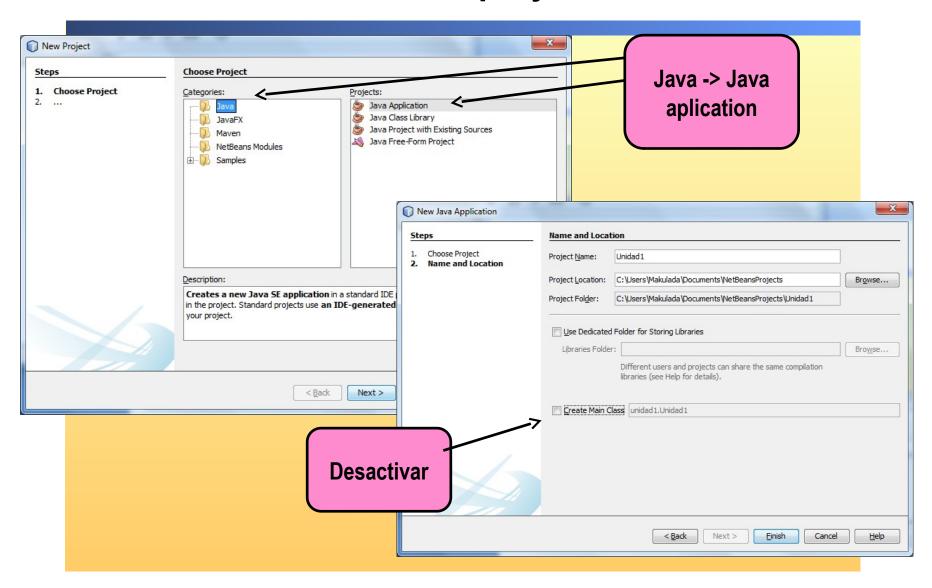


# Netbeans. Crear un nuevo proyecto

- El primer paso para generar un programa es crear un nuevo proyecto
  - Un proyecto engloba uno o mas ficheros de código Java con relación entre si de manera que se pueden gestionar y almacenar de forma conjunta
- Para nuestros primeros ejercicios que solo ocupan un fichero no es necesario un proyecto individual
  - Agruparemos cada bloque temático en un proyecto
- Menú principal -> File -> New Project
  - Se iniciará el asistente de proyectos



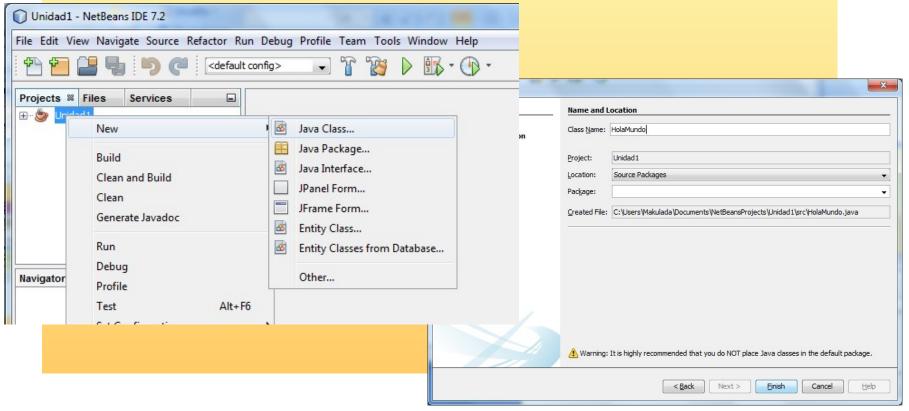
# Netbeans. Crear un nuevo proyecto



### Netbeans. Crear una nueva clase

 Pera crear una nueva clase dentro del package por defecto, hay que situarse sobre el proyecto y pulsar el botón derecho New-> Java Class

Se iniciará el asistente de creación de clases:



# Netbeans. Escribir el código

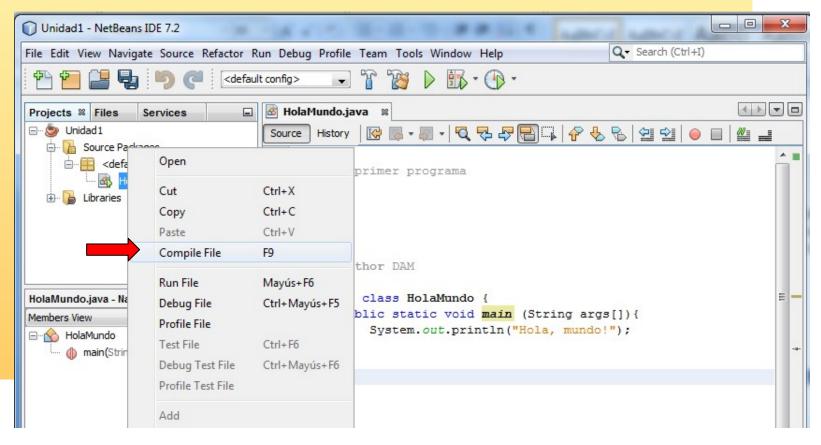
- Introducir el código y corregir errores
  - El entorno nos da facilidades para detectar errores

```
    ★ HolaMundo.java

             * Mi primer programa
       @author DAM
10
    public class HolaMundo {
       public static void main (String args[]) {
11 -
12
           System.out.println("Hola, mundo!");
13
14
15
```

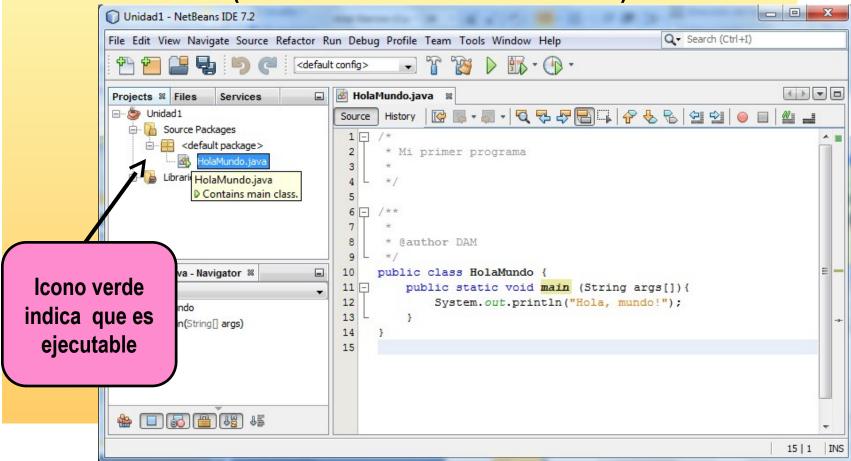
### Netbeans. Compilar

 Para compilar la clase hay que situarse sobre ella y pulsar el botón derecho -> Compile File (o pulsar F9)



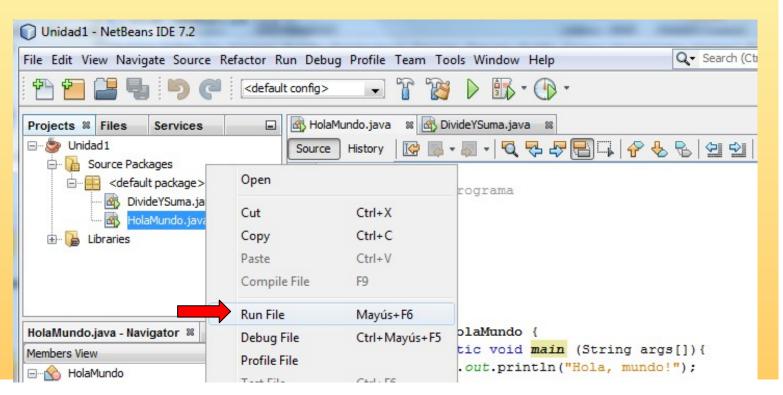
# Netbeans. Ejecutar 1

En Java solo podemos ejecutar clases que tengan un método main (con un formato similar al visto)



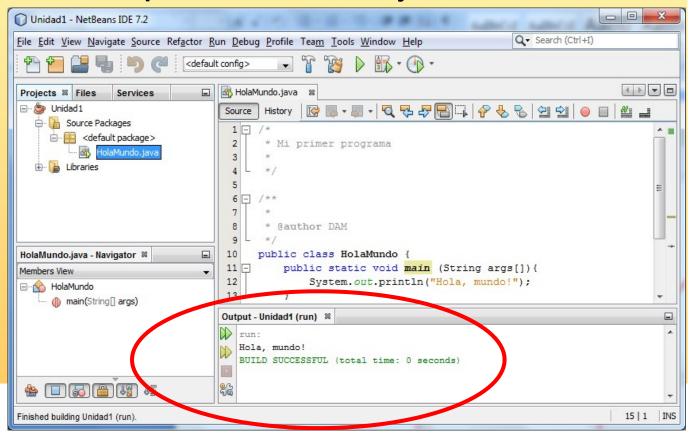
### Netbeans. Ejecutar 2

 Para ejecutar la clase hay que situarse sobre ella y pulsar el botón derecho -> Run File (Mayus + F6)



### Netbeans. Ejecutar 3

- Siempre que ejecutamos una clase el Netbeans la compila automáticamente
- La ventana Output nos muestra la ejecución



# **Ejercicios**

# **Ejercicio 1**

```
/*
* Dias de Vida
*/
public class DiasDeVida {
  public static void main(String[] args ){
    int edad=23;
    int dias=edad*360;
    System.out.println("No diré a nadie que tienes "+dias+" dias!");
```

# Ejercicio 2

```
/*Un programa que calcula una division y una suma.*/
public class DivideYSuma {
 public static void main(String[] args) {
  double dividend = 20.0;
  double divisor = 6.0;
  double sumarAlFinal = 3.0;
  System.out.println((dividend/divisor) + sumarAlFinal);
```