

## Entorno y primeros pasos (007-009)

Boomer: se explica cómo configurar y usar los IDEs más comunes (NetBeans y Eclipse). El objetivo es crear el clásico "Hola Mundo" - entender la estructura de un proyecto y aprender a usar el entorno de desarrollo.

## Fundamentos de Lógica (010)

Aquí se profundiza en la sintaxis del lenguaje.

- Identificadores: Reglas para nombrar variables.
- Operadores y parentesis: Uso de operadores Aritméticos (+, -, \*, /, %) y la prioridad de operaciones usando parentesis.
- Wrappers: Introducción a las clases "envoltorio" (como "Integer", "Double") que permiten tratar tipos primitivos como objetos.

## Entrada y salida de Datos (011-012)

Es una de las partes más importantes. Se crean 3 formas de interactuar con el usuario en Java:

- 1: Scanner: la forma más común y moderna para consola.
- 2: Buffered Reader: Forma clásica.
- 3: JOptionPane: Ventanas gráficas emergentes.



# Estructura de selección (013)

Introducción a la toma de decisiones mediante if, else if, y else. Se practican estructuras de lógica condicional para controlar el flujo del programa según los datos ingresados.

Introducción a la toma de decisiones (013)

Además de la estructura de selección, se practican:

- Operadores de comparación: <, >, <=, >=, ==, !=, & (y), || (o), ! (no).
- Operadores de asignación: =, +=, -=, \*=, /=.
- Operadores de incremento y decremento: ++, --.
- Operadores de acceso a memoria: &, \*.
- Operadores de conversión de tipos: (tipo).
- Operadores de punto y coma: ;.
- Operadores de agrupación: {}.
- Operadores de escape: \.
- Operadores de concatenación: &.
- Operadores de conversión de tipos: (tipo).
- Operadores de punto y coma: ;.
- Operadores de agrupación: {}.
- Operadores de escape: \.
- Operadores de concatenación: &.

Estructura de selección (013)

Se practican las estructuras de selección: if, else if, else.

Se practican las estructuras de selección: if, else if, else.

Se practican las estructuras de selección: if, else if, else.