

# Entorno y Princios Básicos (007 + 009)

Bosquejo: se explica como configurar y usar los IDEs más comunes (Netbeans y Eclipse), El objetivo es crear el clásico "Hello World". entender la estructura de un proyecto y aprender a usar el contenido 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 los clásicos "conviertito" (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 mencionan 3 formas de interactuar con el usuario en Java:

- 1: Scanner: la forma, más común y moderna para consola
- 2: BufferedReader: forma clásica
- 3: JOptionPane: ventanas gráficas emergentes

Estructura de solicitudes (013) comando y control

Introducción a la forma de escribir mediante  
if, else if, y else. Se practican ejemplos  
de logica condicional para controlar el flujo  
del programa según los datos ingresados