

Objetivos

- Conocer los proyectos de java en la práctica
- Introducir las herramientas básicas de manejo y codificación del código

Material de trabajo

- Introducción a Gradle
- Diferencias del JDK 7, 8 y 11
- Diferencias del lenguaje humano a el máquina por el compilador
- Manejo de perfiles
- Cómo depurar el código de la forma correcta sin usar PrintLn
- Explicación del uso de Logs
- Concepto de un Test
- Pensamiento de las pruebas en la escritura del código [Como estructurar un test, qué elemento me impiden hacer un test]
- Concepto de rendimiento en el código (como se mide la velocidad)
- Operaciones matemáticas y su peso a nivel de rendimiento [Ejemplo algorítmico de calcular la potencia]
- Rendimiento, test, calidad, mantenibilidad y experiencia, ¿Qué tienen en común? [Ejemplo de código en diferentes niveles: manejo del tipo de dato con los primitivos y los objetos, números primos para demostración]

Tareas

- ¿Qué es un Inyector de dependencias?
- ¿Qué es una vulnerabilidad?
- ¿Qué es un Test y cuales tipos existen en el mundo de la programación?
- ¿Qué herramientas para pruebas posee Java?

Otros materiales

- Comando para ver el código [javap.exe -c -l]

- Herramienta web para ver el código máquina <https://godbolt.org/>