

Introducción al lenguaje de programación Java

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2019/2020



1. Introducción
2. Compilación vs. interpretación
3. Características de Java
4. Tipado estático vs. dinámico
5. El programa *¡Hola, mundo!* en Java

1. Introducción

2. Compilación vs. interpretación

2.1 Máquinas reales vs. virtuales

2.2 Código objeto, *bytecode* y archivos `.class`

2.3 La plataforma Java

2.4 El entorno de ejecución de Java (JRE)

2.5 Las herramientas de desarrollo de Java (JDK)

2.1. Máquinas reales vs. virtuales

2.2. Código objeto, *bytecode* y archivos `.class`

2.3. La plataforma Java

2.3. La máquina virtual de Java (JVM)

2.3. La API de Java

2.4. El entorno de ejecución de Java (JRE)

2.4. El intérprete java

2.5. Las herramientas de desarrollo de Java (JDK)

2.5. El compilador javac

3. Características de Java

4. Tipado estático vs. dinámico

5. El programa *¡Hola, mundo!* en Java

5.1 El método `main()`

5.2 La clase `System`

5.1. El método `main()`

5.2. La clase System