

Introducción al lenguaje de programación Java

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2019/2020

Índice general

1. Introducción	2
2. Compilación vs. interpretación	2
2.1. Máquinas reales vs. virtuales	2
2.2. Código objeto, <i>bytecode</i> y archivos <code>.class</code>	2
2.3. La plataforma Java	2
2.4. El entorno de ejecución de Java (JRE)	2
2.5. Las herramientas de desarrollo de Java (JDK)	2
3. Características de Java	2
4. Tipado estático vs. dinámico	2
5. El programa <i>¡Hola, mundo!</i> en Java	2
5.1. El método <code>main()</code>	2
5.2. La clase <code>System</code>	2

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

2.3.1. La máquina virtual de Java (JVM)

2.3.2. La API de Java

2.4. El entorno de ejecución de Java (JRE)

2.4.1. El intérprete `java`

2.5. Las herramientas de desarrollo de Java (JDK)

2.5.1. 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`