

Introducción a la tecnología Java

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2020/2021



1. Introducción
2. La tecnología Java
3. Tipado estático vs. dinámico
4. El primer programa Java

1. Introducción

1.1 Historia

1.2 Versiones

1.3 Características principales

1.1. Historia

Historia

- ▶ Java es un lenguaje creado en 1995 por James Gosling en la empresa Sun Microsystems.
- ▶ La versión 1.0 se publicó en enero de 1996.
- ▶ Desde 2002, la evolución del lenguaje ha sido regulada por el JCP (Java Community Process).



Logo de Java

- ▶ El 13 de noviembre de 2006, Sun publicó gran parte de la tecnología Java como software libre, bajo los términos de la Licencia Pública General GNU (GPL).
- ▶ En 2010, Oracle Corporation compra Sun Microsystems, por lo que Java pasa a formar parte de Oracle.

1.2. Versiones

Versiones

Versión	Publicación
JDK Beta	1995
JDK1.0	23-ene-1996
JDK 1.1	19-feb-1997
J2SE 1.2	8-dic-1998
J2SE 1.3	8-may-2000
J2SE 1.4	6-feb-2002
J2SE 5.0	30-sep-2004
Java SE 6	11-dic-2006
Java SE 7	28-jul-2011

Versión	Publicación
Java SE 8	18-mar-2014
Java SE 9	21-sep-2017
Java SE 10	20-mar-2018
Java SE 11	25-sep-2018
Java SE 12	19-mar-2019
Java SE 13	17-sep-2019
Java SE 14	17-mar-2020
Java SE 15	15-sep-2020

1.3. Características principales

Características principales

- ▶ Los cinco objetivos principales que se plantearon al diseñar el lenguaje Java, y que a día de hoy siguen siendo sus características principales, son:
 - Debe ser sencillo, orientado a objetos y basado en una sintaxis conocida.
 - Debe ser robusto y seguro.
 - Debe ser portable e independiente de la arquitectura, permitiendo la ejecución de un mismo programa en varios sistemas operativos.
 - Debe ejecutarse con gran rendimiento.
 - Debe ser interpretado, multihilo y de enlace dinámico.

2. La tecnología Java

2.1 Máquinas reales vs. virtuales

2.2 Código objeto (*bytecode*)

2.3 La plataforma Java

2.4 Las herramientas de desarrollo de Java (JDK)

2.5 El entorno de ejecución de Java (JRE)

2.1. Máquinas reales vs. virtuales

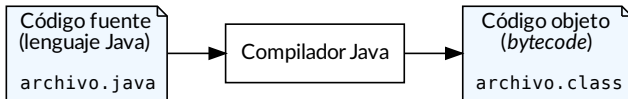
Máquinas reales vs. virtuales

- ▶ Una **máquina abstracta** es una máquina diseñada independientemente de una determinada tecnología de fabricación.
- ▶ Su finalidad no es la de ser construida, sino servir como **modelo de computación teórica**.
- ▶ Una **máquina virtual** es una máquina emulada mediante hardware o software.
- ▶ Las máquinas virtuales pueden ser emulaciones de máquinas reales o abstractas.

2.2. Código objeto (*bytecode*)

Código objeto (*bytecode*)

- ▶ El compilador de Java traduce el código fuente (archivos con extensión `.java`) en código objeto (código binario almacenado en archivos con extensión `.class`) para una máquina virtual llamada **Java Virtual Machine (JVM)**.
- ▶ Al código objeto generado por el compilador de Java se le denomina ***bytecode***.
- ▶ Por tanto, el *bytecode* es el lenguaje máquina al que compila el compilador de Java y es, además, el único lenguaje que entiende la JVM.



2.3. La plataforma Java

2.3.1 La máquina virtual de Java (JVM)

2.3.2 La API de Java

La plataforma Java

- ▶ La **plataforma Java** es el nombre de una plataforma de desarrollo y ejecución de programas que se compone de un amplio abanico de tecnologías:
 - El **lenguaje de programación** Java.
 - La **biblioteca estándar** de Java.
 - La **máquina virtual** de Java (**Java Virtual Machine (JVM)**).
 - La **implementación** de la JVM y de la biblioteca estándar (**Java Runtime Environment (JRE)**).
 - Las **herramientas de desarrollo** (**Java Development Kit (JDK)**).
- ▶ Para poder desarrollar y ejecutar programas Java, necesitamos una implementación de la plataforma Java que funcione en nuestro sistema operativo y nuestra arquitectura hardware.

- ▶ Existen cuatro *ediciones distintas* de la plataforma Java (cuatro «plataformas Java»), centradas en diferentes entornos de aplicaciones y segmentando mucha de sus API.
- ▶ Las plataformas son:
 - **Java Card**: para tarjetas inteligentes.
 - **Java Platform, Micro Edition (Java ME)**: para entornos con recursos limitados.
 - **Java Platform, Standard Edition (Java SE)**: para entornos de estaciones de trabajo.
 - **Java Platform, Enterprise Edition (Java EE)**: para grandes empresas o entornos de Internet.

La máquina virtual de Java (JVM)

- ▶ La **máquina virtual de Java** (del inglés, *Java Virtual Machine* o **JVM**) es una máquina virtual capaz de interpretar y ejecutar instrucciones expresadas en un código binario especial llamado *bytecode*, el cual es generado por el compilador del lenguaje Java, entre otros.
- ▶ El *bytecode* de Java no es un lenguaje de alto nivel, sino un verdadero **código máquina de bajo nivel**, viable incluso como lenguaje de entrada para un microprocesador físico.
- ▶ La gran ventaja de usar la JVM es la **portabilidad**, de manera que se han creado diferentes implementaciones de la misma máquina virtual para diferentes arquitecturas, y, así, un código objeto (archivo `.class`) puede ser ejecutado en cualquier sistema operativo y arquitectura hardware que disponga de una implementación de la máquina virtual.

- ▶ La regla máxima del diseño de Java es:
«Escríbelo una vez, ejecútalo en cualquier parte.»
«Write once, run anywhere.»

- ▶ La JVM puede estar implementada en software, hardware, una herramienta de desarrollo o un navegador web.
- ▶ Lee y ejecuta código *bytecode* independiente de la plataforma en la que está implementada la JVM.
- ▶ La JVM proporciona definiciones para un conjunto de instrucciones, un conjunto de registros, un formato para archivos de clases, la pila, un montículo con recolector de basura y un área de memoria.
- ▶ La definición detallada de la JVM está especificada mediante un estándar.
- ▶ Por tanto, toda implementación de la JVM debe cumplir con la especificación.

La API de Java

- ▶ Una **API (*Application Programming Interface*)** define un conjunto de funcionalidades recogidas en funciones y/o métodos que ofrece una determinada biblioteca para ser utilizado como una capa de abstracción por otro software o por el programador de un lenguaje de programación.
- ▶ Los sistemas operativos ofrecen servicios para simplificar la tarea de programación.
- ▶ Esos servicios se ofrecen en forma de un conjunto de bibliotecas dinámicas que las aplicaciones pueden llamar cuando lo necesiten.
- ▶ Como la plataforma Java está pensada para ser independiente del sistema operativo subyacente, las aplicaciones no pueden apoyarse en servicios ofrecidos por cada sistema en concreto.
- ▶ Por tanto, lo que hace la plataforma Java es ofrecer una **biblioteca estándar** que contiene mucha de las funciones disponibles en los sistemas operativos actuales.

- ▶ Esa biblioteca es accesible desde Java a través de la API de Java.
- ▶ Por tanto, **la API de Java especifica el contenido de esa biblioteca**, que ofrece sus servicios en forma de **clases** y otros elementos relacionados (como *interfaces*).
- ▶ La documentación del API de la versión 14 de la plataforma *Java Standard Edition* (Java SE) se encuentra bajo la siguiente dirección:

<https://docs.oracle.com/en/java/javase/14/docs/api/index.html>

- ▶ Allí podemos comprobar que el API de Java SE está dividido en *módulos*, que a su vez se dividen en *paquetes*, que a su vez se dividen en *clases* e *interfaces*.
- ▶ Es fundamental tener siempre a mano la documentación de la API para poder programar con agilidad en este lenguaje.

- ▶ La **biblioteca de Java** tienen **tres funciones principales** dentro de la plataforma Java:
 - Ofrecen al programador un conjunto bien definido de funciones para realizar **tareas comunes**, como manejar listas de elementos u operar de forma sofisticada sobre cadenas de caracteres.
 - Proporcionan una **interfaz abstracta** para tareas que son altamente **dependientes del hardware** de la plataforma destino y de su sistema operativo.
 - No todas las plataformas soportan todas las funciones que una aplicación Java espera. En estos casos, las bibliotecas bien pueden **emular esas funciones** usando lo que esté disponible, o bien ofrecer un mecanismo para comprobar si una funcionalidad concreta está presente.

2.4. Las herramientas de desarrollo de Java (JDK)

2.4.1 El compilador `javac`

2.4.2 El intérprete interactivo `jshell`

Las herramientas de desarrollo de Java (JDK)

- ▶ Las **herramientas de desarrollo de Java** (del inglés, **Java Development Kit o JDK**) constituyen el software necesario para desarrollar programas Java.
- ▶ Contiene:
 - Un **compilador** (`javac`) que traduce código Java a *bytecode*.
 - Una copia completa del **JRE**.
 - Otras **herramientas de desarrollo**: un generador de documentación, un empaquetador de archivos `.jar`, un desensamblador de archivos `.class`, un depurador, el intérprete interactivo `jshell`...

- ▶ A lo largo de los años han ido saliendo varios JDK que cumplen con las especificaciones de Java pero que se diferencian en aspectos muy concretos: licencia, técnicas de optimización, recolección de basura...
- ▶ El principal JDK usado a día de hoy es **OpenJDK**.
- ▶ OpenJDK es una **implementación gratuita y libre de la plataforma Java SE**, publicada bajo la licencia GNU GPL versión 2 basada en la máquina virtual *HotSpot* desarrollada inicialmente por Sun.
- ▶ OpenJDK es la **implementación oficial de referencia** para Java SE desde la versión 7.
- ▶ OpenJDK es el resultado de la decisión que tomó Sun en 2006 de hacer que Java fuese **software libre** (al principio no lo era). Desde entonces, a lo largo de los años se han ido liberando partes de la plataforma hasta que, finalmente, **desde diciembre de 2010 todos los componentes del JDK son libres**.

Instalación

► Instalación en Ubuntu:

Ejecutar los siguientes comandos desde un terminal del sistema operativo:

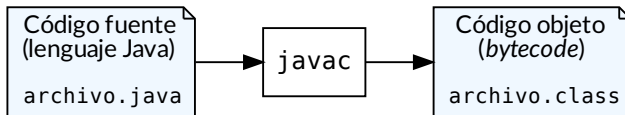
```
$ sudo apt update  
$ sudo apt install openjdk-14-jdk
```

► Instalación en Windows:

Visitar <https://adoptopenjdk.net>, descargar e instalar la versión adecuada a la versión de Windows que se está usando.

El compilador javac

- ▶ El programa `javac` es el **compilador** que traduce el código fuente escrito en lenguaje Java (y almacenado en archivos `.java`) a *bytecode* almacenado en archivos `.class`.
- ▶ Por cada clase definida en el archivo fuente, el compilador generará un archivo `.class` con el código objeto en *bytecode* generado para esa clase.
- ▶ El código objeto se almacena en archivos con extensión `.class` porque la mayoría de los archivos `.java` contienen definiciones de *clases* escritas en lenguaje Java.



- ▶ Un programa Java está formado por uno o varios archivos fuente `.java` que contienen, cada uno de ellos, una o varias definiciones de clases (salvo excepciones).
- ▶ En Java, prácticamente todas las instrucciones que forman un programa están contenidas en clases.
- ▶ Por tanto, la ejecución de un programa Java empezará siempre desde una clase concreta, llamada **clase principal**.

Más adelante veremos que la clase principal no puede ser cualquier clase. Tiene que ser una que tenga definido un método con un nombre determinado.

- ▶ La compilación de un archivo fuente puede provocar la compilación *en cascada* de otros archivos fuente si el primero hace uso de definiciones almacenadas en los otros.

- ▶ Por eso, para compilar un programa Java, lo más conveniente es compilar el archivo fuente que contiene la clase principal, ya que ello provocará en cascada la compilación de cualquier archivo fuente de la que dependa ésta.
- ▶ Para compilar un archivo fuente `.java`, debemos pasarle al compilador `javac` el nombre de dicho archivo.
- ▶ Por ejemplo, si tenemos un archivo fuente `Principal.java` que contiene la definición de la clase `Principal`, podemos compilarlo con `javac` y generar con ello el archivo `Principal.class` con el código objeto en *bytecode*.
- ▶ Para ello, pasamos a `javac` el nombre del archivo fuente a través de la línea de órdenes:

```
$ ls
Principal.java
$ javac Principal.java
$ ls
Principal.class  Principal.java
```

- ▶ Si el archivo objeto `.class` que va a generar el compilador ya existe (normalmente, como consecuencia de una compilación anterior), el nuevo archivo machacará al que ya existe con el mismo nombre:

```
$ ls
Principal.class  Principal.java
$ javac Principal.java
$ ls
Principal.class  Principal.java
```

- ▶ Si el archivo fuente `Principal.java` contiene varias definiciones de clases, se generará un `.class` por cada una de ellas.
- ▶ No es necesario que el nombre del archivo `.java` coincida con el de ninguna de las clases que se definan en él, pero suele hacerse.
- ▶ De hecho, lo más habitual es que cada definición de clase vaya en un archivo fuente separado, con el mismo nombre que el de la clase.

2.5. El entorno de ejecución de Java (JRE)

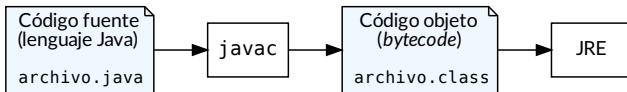
2.5.1 El intérprete `java`

El entorno de ejecución de Java (JRE)

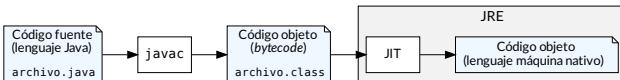
- ▶ El **entorno de ejecución de Java** (del inglés **Java Runtime Environment** o **JRE**) es el software necesario para ejecutar programas Java en un determinado sistema operativo y arquitectura hardware.
- ▶ Para cada dispositivo (ya sea un teléfono móvil, un PC con Linux o un microondas) debe haber un JRE.
- ▶ El JRE actúa como intermediario entre Java y el sistema operativo.
- ▶ Básicamente, consiste en una **implementación de la JVM y de la biblioteca estándar** (el API).
- ▶ Ambas (JVM y API) deben ser compatibles entre sí, de ahí que sean distribuidas conjuntamente en forma de JRE.

$$\text{JRE} = \text{JVM} + \text{API}$$

- ▶ El JRE actúa como un emulador de la JVM y un intérprete de *bytecode*.
- ▶ El JRE lee el código objeto (los archivos `.class`) y va ejecutando (interpretando) paso a paso las instrucciones compiladas en *bytecode* que se va encontrando.



- ▶ Desde hace ya tiempo, el JRE lleva a cabo un proceso previo de **compilación Just In Time (JIT)**, que convierte el *bytecode* a código nativo de la arquitectura donde se está ejecutando el JRE. Esto permite una ejecución mucho más rápida a costa de perder algo de tiempo al arrancar el programa.



El intérprete java

- ▶ El programa `java` es el **intérprete** que implementa la JVM en el JRE.
- ▶ Es el programa que usamos para cargar y ejecutar los programas compilados a *bytecode* almacenados en archivos `.class`.
- ▶ Como su extensión indica, un archivo `.class` contiene generalmente la definición de una **clase Java** compilada en *bytecode*.
- ▶ En Java, las instrucciones que forman un programa están prácticamente todas contenidas en clases. Por tanto, la ejecución de un programa Java empezará siempre desde una clase concreta, llamada **clase principal**.
- ▶ Para ejecutar un programa Java, debemos pasarle al intérprete `java` el nombre de la clase desde la cual queremos iniciar la ejecución del programa.
- ▶ No es necesario disponer de los archivos fuente `.java` para ejecutar un programa Java; sólo el código objeto almacenado en los `.class`.

- ▶ Por ejemplo, si tenemos una clase `Principal` compilada en el archivo `Principal.class`, podemos indicar que queremos empezar desde ahí la ejecución de nuestro programa:

```
$ java Principal
```

El intérprete `java` arrancaría la JVM, cargaría el archivo `.class` en memoria y comenzaría su ejecución.

- ▶ Es importante no confundir el nombre de la clase con el nombre del archivo que contiene el código compilado de la clase. En este caso, el nombre de la clase es `Principal`, no `Principal.class`:

```
$ java Principal.class
Error: no se ha encontrado o cargado la clase principal Principal.class
Causado por: java.lang.ClassNotFoundException: Principal.class
```

- ▶ El programa empezaría a ejecutarse a partir de dicha clase, suponiendo que es válida como clase principal.
- ▶ Ya sabemos que «ejecutar un programa Java» consiste en hacer que el intérprete `java` vaya ejecutando las instrucciones que forman el programa, emulando el funcionamiento de la máquina virtual de Java.
- ▶ Si durante la ejecución del programa se necesita acceder a una clase cuyo código objeto se encuentra en otro archivo `.class`, el intérprete `java` buscará ese archivo `.class` y lo cargará en la JVM.
- ▶ Para localizar los archivos `.class`, el intérprete `java` mira en el directorio actual mientras no se diga lo contrario.
- ▶ Si los archivos `.class` se encuentran en otro sitio, debemos indicarlo usando el *classpath*.

- ▶ El ***classpath*** es una lista de directorios separados por «:» que representa las rutas en las que el intérprete debe buscar los archivos `.class`.
- ▶ En el *classpath* se indican las rutas en el orden en el que se desea que busque el intérprete, ordenados por preferencia.
- ▶ Por ejemplo, el siguiente *classpath*:

```
/usr/lib/java:/usr/java:/tmp
```

está formado por tres rutas, que se consultarían en el siguiente orden:

1. Primero se miraría si el archivo `.class` buscado se encuentra en `/usr/lib/java`.
2. Si no está ahí, entonces se buscaría en `/usr/java`.
3. Si ahí tampoco está, entonces se buscaría en `/tmp`.
4. Si tampoco está ahí, el intérprete daría un error y finalizará la ejecución del programa.

- ▶ Para indicar al intérprete qué *classpath* se desea usar, se pueden usar dos técnicas:
 - Usar la opción `-cp` del programa `java`:

```
$ java -cp /usr/lib/java:/usr/java:/tmp Principal
```

- Crear y exportar la variable de entorno `CLASSPATH` del sistema operativo:

```
$ export CLASSPATH=/usr/lib/java:/usr/java:/tmp  
$ java Principal
```

3. Tipado estático vs. dinámico

4. El primer programa Java

4.1 El primer programa Java

4.2 El método `main()`

4.3 La clase `System`

4.4 El objeto `out`

4.5 El método `println()`

4.6 Compilación y ejecución en consola y en el IDE

4.1. El primer programa Java

El primer programa Java

```
/**
 * ¡Hola, mundo!
 *
 * Primer programa de ejemplo escrito en Java.
 */
public class Principal {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Hola\n");
    }
}
```

- ▶ Los comentarios que ocupan varias líneas se encierran entre `/**` y `*/`.
- ▶ Los comentarios que empiezan por `/**` son comentarios de documentación.
- ▶ Las sentencias ejecutables deben pertenecer a una clase.
- ▶ Cada clase debe ir en un archivo `.java` separado, cuyo nombre debe coincidir con el nombre de la clase (mayúsculas y minúsculas incluidas).
- ▶ En Java no existen funciones: todos son métodos.
- ▶ La estructura del programa se define por bloques delimitados por las llaves `{` y `}`.

4.2. El método `main()`

4.3. La clase System

4.4. El objeto out

4.5. El método `println()`

4.6. Compilación y ejecución en consola y en el IDE