

JVM (Java Virtual Machine)

Multiplataformas en cualquier S.O

## \* Fundamental:

```
public class Main {  
    no usages  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hola, Java!");  
    }  
}
```

\* Sintaxis: documentación: <https://docs.oracle.com/en/java>  
Aprender fácil: <https://www.w3schools.com/java/>

## Variables:

↳ Learn Java

→ Clase → public class Main {  
 ↓  
 → variable → String myString = "Esto es una cadena de texto";  
 ↑  
 ,º minus

```
List<String> myList = new ArrayList();  
myList.add(myString);  
myList.add(myInt.toString());  
System.out.println(myList);
```

→ (Llave : valor  
(Como un diccionario)

```
Map myMap = new HashMap();  
myMap.put("String", myString);  
myMap.put("int", myInt);
```

```
for(int i=0; i<myList.size(); index++) {  
    System.out.println(myList.get(index));  
}
```

Si n<sup>a</sup> String myConstant = "esto"; (es cte) → no se puede  
modificar como  
n<sup>a</sup> n<sup>a</sup> la función retorna

\* Funciones:

public void myFunction(int myFirst, int mySecond) {  
 System.out.println(myFirst + mySecond);  
 }

algo vacío (no hay return)  
 → sin return → int, float, etc

public class Main {  
 public static void main(String[] args) {  
 Main myMain = new Main();  
 myMain.myFunction(myFirst: 5, mySecond: 2); → Imprime: 7  
 }  
 public void myFunction(int myFirst, int mySecond) {  
 System.out.println(myFirst + mySecond);  
 }  
}



## Creación de Clases y Objetos:

public class Coche{  
 modificador de acceso  
 }  
 \* Objetos:  
 Coche coche1 = new Coche();  
 clase object name      para crear objetos  
 mismo nombre de la clase (Constructor)

package ClasesYObjetos;  
 public class Coche {  
 //Atributos  
 String color;  
 }

package ClasesYObjetos;

\* Agrega close main

```

public class Coche {
    //Atributos
    String color;
    String marca;
    int km;

    //Metodo
    public static void main(String [] args) {
        Coche coche1 = new Coche();
        coche1.color = "Blanco";
        coche1.marca = "Audi";
        coche1.km = 0;

        System.out.println("El color del coche1 es: "+coche1.color);
        System.out.println("La marca del coche 1 es: "+coche1.marca);
        System.out.println("El kilometraje del coche1 es: "+coche1.km);
    }
}

```

## Creación de Objetos:

```

public void método (){

    cuando no
    hay valor
    de retorno
}

```

method name → arguments

int ( tipo de dato primitivo ) → solo valores enteros  
 integer ( no primitivo ) → almacena valores enteros y el null  
 → además Permite usar métodos de esa clase

String ( no primitivo )

\* Constante :

final int numero = 10;

\* Entrada :

```

import java.util.Scanner;
public class
public static void
Scanner entrada = new Scanner(System.in);
int numero;
System.out.print("Digite un número");
numero = entrada.nextInt(); o nextFloat(solo
System.out.print("El número es: " + numero);

```

\* Guardar Cadenas

```

Scanner entrada = new Scanner(System.in);

```

```
String cadena;
System.out.print("Digite una cadena ");
numero = entrada.nextLine(); o nextLine(cadena con espacios y todo)
System.out.print("La cadena es: " + cadena);
```

\* 1 solo carácter :

```
Scanner entrada = new Scanner(System.in);
char letra;
System.out.print("Digite una letra ");
letra = entrada.next().charAt(0) 1º caracter que encuentre
System.out.print("La letra es: " + letra);
```

\* Entrada con JOptionPane (pop up dialog):

String → Int      <sup>el shot va con '.</sup>  
entero = Integer.parseInt(cadena);

```
//Entrada y Salida de Datos con JOptionPane
package introduccion;

import javax.swing.JOptionPane;

public class Introduccion {

    public static void main(String[] args) {
        String cadena;
        int entero;
        char letra;
        double decimal;

        cadena = JOptionPane.showInputDialog("Digite una cadena: ");
        entero = Integer.parseInt(JOptionPane.showInputDialog("Digite un entero"));
        letra = JOptionPane.showInputDialog("Digite un carácter: ").charAt(0);
        decimal = Double.parseDouble(JOptionPane.showInputDialog("Digite un deci
```