

3.E. Librerías y paquetes.

Marcar como hecha

2. Librerías Java.

Cuando descargamos el entorno de compilación y ejecución de Java, obtenemos la API de Java. Como ya sabemos, se trata de un conjunto de bibliotecas que nos proporciona paquetes de clases útiles para nuestros programas.



Utilizar las clases y métodos de la Biblioteca de Java nos va a ayudar a reducir el tiempo de desarrollo considerablemente, por lo que es importante que aprendamos a consultarla y conozcamos las clases más utilizadas.

Los paquetes más importantes que ofrece el lenguaje Java son:

- **java.io.** Contiene las clases que gestionan la entrada y salida, ya sea para manipular ficheros, leer o escribir en pantalla, en memoria, etc. Este paquete contiene por ejemplo la clase **BufferedReader** que se utiliza para la entrada por teclado.
- **java.lang.** Contiene las clases básicas del lenguaje. Este paquete no es necesario importarlo, ya que es **importado automáticamente** por el entorno de ejecución. En este paquete se encuentra la clase **Object**, que sirve como raíz para la jerarquía de clases de Java, o la clase **System** que ya hemos utilizado en algunos ejemplos y que representa al sistema en el que se está ejecutando la aplicación. También podemos encontrar en este paquete las clases que "envuelven" los tipos primitivos de datos. Lo que proporciona una serie de métodos para cada tipo de dato de utilidad, como por ejemplo las conversiones de datos.
- **java.util.** Biblioteca de clases de utilidad general para el programador. Este paquete contiene por ejemplo la clase **Scanner** utilizada para la entrada por teclado de diferentes tipos de datos, la clase **Date**, para el tratamiento de fechas, etc.
- **java.math.** Contiene herramientas para manipulaciones matemáticas.
- **java.awt.** Incluye las clases relacionadas con la construcción de interfaces de usuario, es decir, las que nos permiten construir ventanas, cajas de texto, botones, etc. Algunas de las clases que podemos encontrar en este paquete son **Button**, **TextField**, **Frame**, **Label**, etc.
- **java.swing.** Contiene otro conjunto de clases para la construcción de interfaces avanzadas de usuario. Los componentes que se engloban dentro de este paquete se denominan componentes Swing, y suponen una alternativa mucho más potente que AWT para construir interfaces de usuario.
- **java.net.** Conjunto de clases para la programación en la red local e Internet.
- **java.sql.** Contiene las clases necesarias para programar en Java el acceso a las bases de datos.
- **java.security.** Biblioteca de clases para implementar mecanismos de seguridad.

Como se puede comprobar Java ofrece una completa jerarquía de clases organizadas a través de paquetes.

Para saber más

En el siguiente enlace puedes acceder a la información oficial sobre la Biblioteca de Clases de Java (está en Inglés).

[Información oficial sobre la Biblioteca de Clases de Java.](#)

◀ 3.D. Métodos.

Ir a...

3.F. Entrada y salida de datos por consola. ▶