

1.D. Lenguaje Java.

1. El lenguaje de programación Java.

1.5. Seguridad y simplicidad.

Junto a las características diferenciadoras del lenguaje Java relacionadas con la independencia y el trabajo en red, han de destacarse dos virtudes que hacen a este lenguaje uno de los más extendidos entre la comunidad de programadores: su seguridad y su simplicidad.



a. **Seguridad:** En primer lugar, los posibles accesos a zonas de memoria “sensibles” que en otros lenguajes como C y C++ podían suponer peligros importantes, se han eliminado en Java.

En segundo lugar, el código Java es comprobado y verificado para evitar que determinadas secciones del código produzcan efectos no deseados. Los test que se aplican garantizan que las operaciones, operandos, conversiones, uso de clases y demás acciones son seguras.

Y en tercer lugar, Java no permite la apertura de ficheros en la máquina local, tampoco permite ejecutar ninguna aplicación nativa de una plataforma e impide que se utilicen otros ordenadores como puente, es decir, nadie puede utilizar nuestra máquina para hacer peticiones o realizar operaciones con otra.

En definitiva, podemos afirmar que Java es un lenguaje seguro.

b. **Simplicidad:** Aunque Java es tan potente como C o C++, es bastante más sencillo. Posee una curva de aprendizaje muy rápida y, para alguien que comienza a programar en este lenguaje, le resulta relativamente fácil comenzar a escribir aplicaciones interesantes.

Si has programado alguna vez en C o C++ encontrarás que Java te pone las cosas más fáciles, ya que se han eliminado: la aritmética de punteros, los registros, la definición de tipos, la gestión de memoria, etc. Con esta simplificación se reduce bastante la posibilidad de cometer errores comunes en los programas. Un programador experimentado en C o C++ puede cambiar a este lenguaje rápidamente y obtener resultados en muy poco espacio de tiempo.

Muy relacionado con la simplicidad que aporta Java está la incorporación de un elemento muy útil como es el **Recolector de Basura (Garbage collector)**. Permite al programador liberarse de la gestión de la memoria y hace que ciertos bloques de memoria puedan reaprovecharse, disminuyendo el número de huecos libres (fragmentación de memoria).

Quando realicemos programas, crearemos objetos, haremos que éstos interaccionen, etc. Todas estas operaciones requieren de uso de memoria del sistema, pero la gestión de ésta será realizada de manera transparente al programador. Todo lo contrario que ocurría en otros lenguajes. Podremos crear tantos objetos como solicitemos, pero nunca tendremos que destruirlos. El entorno de Java borrará los objetos cuando determine que no se van a utilizar más. Este proceso es conocido como recolección de basura.

Autoevaluación

Rellena los huecos con los conceptos adecuados:

p>En Java se ha simplificado la gestión de memoria a través de la eliminación de la Aritmética de punteros, por lo que la incorporación del Garbage Collector evita que se produzca un crecimiento de los huecos libres en memoria, que recibe el nombre de

fragmentación

de memoria.

Resolver