



# Java

## ¿Qué es?

Java es un lenguaje de programación de propósito general, diseñado para ser portátil, seguro, y fácil de usar. Su finalidad principal es permitir el desarrollo de aplicaciones que puedan ejecutarse en una amplia variedad de plataformas sin necesidad de reescribir el código para cada una de ellas, lo cual es conocido como el principio de "escribir una vez, ejecutar en cualquier lugar".

también se utiliza en el desarrollo de aplicaciones de escritorio, especialmente aquellas que requieren ser multiplataforma (por ejemplo, las que se ejecutan en Windows, Mac y Linux).

En resumen, Java es un lenguaje versátil y ampliamente utilizado en una variedad de contextos, desde aplicaciones móviles y web hasta sistemas de misión crítica en empresas grandes, siempre con el enfoque de ser fácilmente portable entre diferentes plataformas.

## DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Introducir al alumno en el dominio básico de la programación en el lenguaje Visual Basic abarcando conceptos tales como:

- Variables y sus tipos
- Sentencias de evaluación
- Ciclos
- Eventos
- Objetos y Clases
- Propiedades de objetos
- Etc.

## Metodología de enseñanza

En este curso el alumno elaborará una serie de prácticas, diseñadas especialmente, para que el interesado pueda aprender los conceptos y contenidos de una forma clara y sencilla. El profesor fungirá como guía, mostrando al alumno los pasos a seguir para cumplir con la elaboración de los programas. Después el alumno será capaz de elaborar los ejercicios por sí mismo y el profesor resolverá las dudas presentadas en la clase.

## Software utilizado



## Objetivo

El Objetivo del curso es que el alumno aprenda las bases de la programación en Java y al final de curso genere un programa que funcione como el juego ahorcado del cual debas encontrar la palabra oculta.

## Expectativas

Se pretende que el estudiante dedique al menos 2 horas después de clase para el desarrollo de las prácticas para poder digerir las 40 horas que comprende el entrenamiento, así como también para desarrollar el proyecto final.

El alumno podrá además de realizar el producto final, tener la habilidad para generar diferentes alternativas de este mismo trabajo.

## Perfil del estudiante

Este curso está dirigido al público en general con conocimientos previos en el manejo de la PC y con escaso o nulo conocimiento en la programación.

## Duración

40hrs.

## CONTENIDO DEL CURSO

### INTRODUCCIÓN

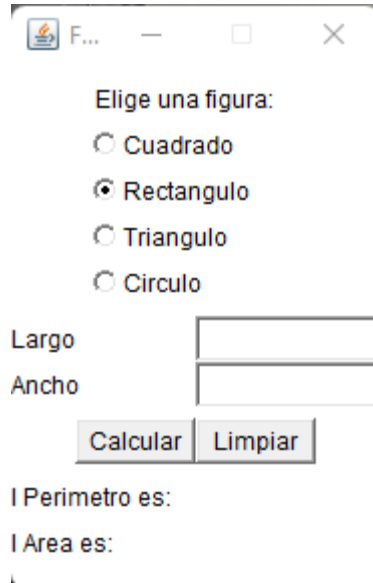
- Entorno del programa
- Generación de Proyectos
- Tipos de Variables
- Métodos
- Clases y Objetos
- Herencia

### OTROS

- Métodos Abstractos
- Return
- Generacion de Ventanas
- Paint
- Etc.



## EJERCICIOS



A Java Swing window titled "F..." with standard window controls. The window contains the following elements:

- Text: "Elige una figura:"
- Radio buttons for "Cuadrado", "Rectangulo" (selected), "Triangulo", and "Circulo".
- Text labels "Largo" and "Ancho" next to two empty text input fields.
- Two buttons: "Calcular" and "Limpiar".
- Text labels "Perimetro es:" and "Area es:".

