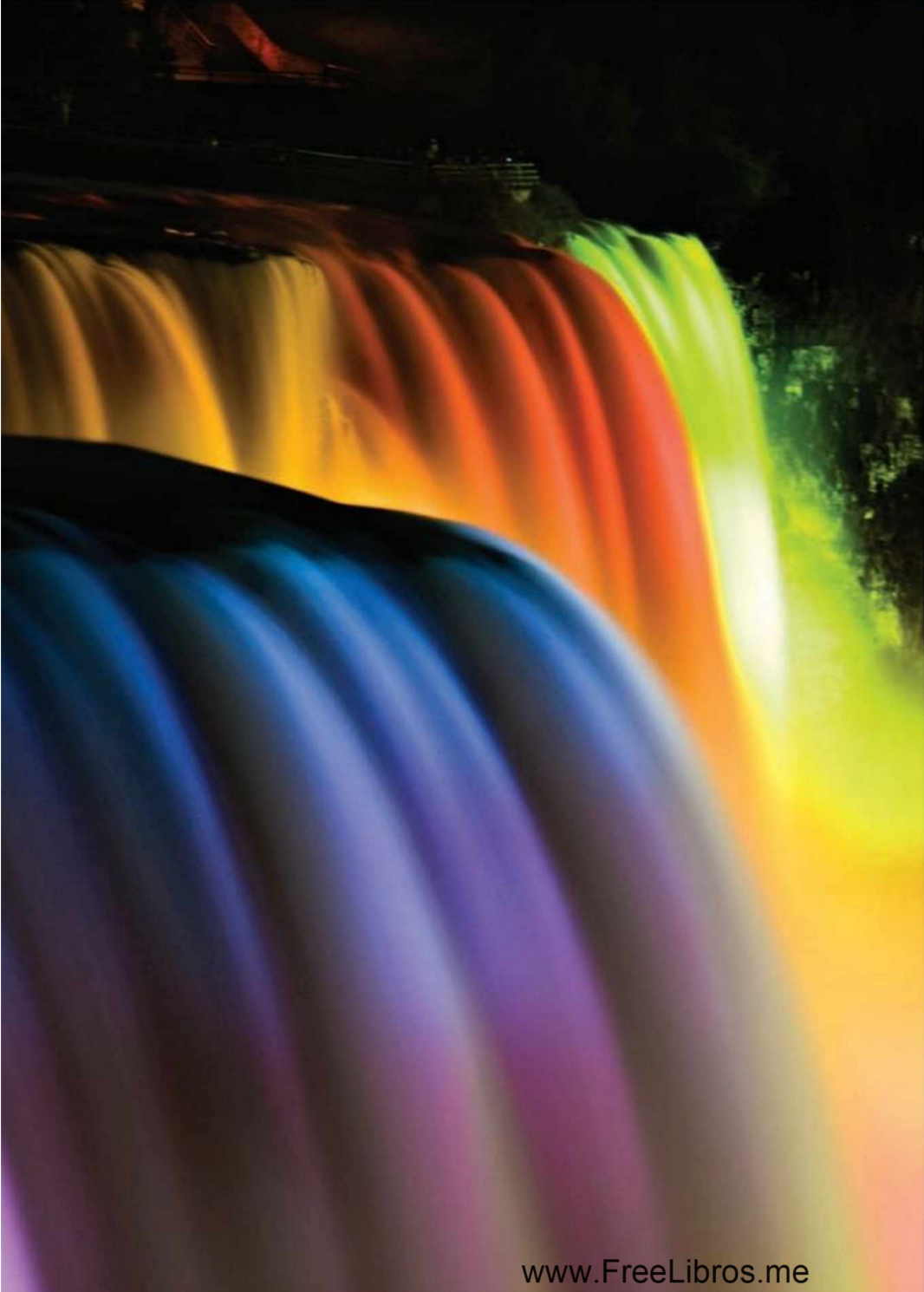


# Introducción a las aplicaciones en Java

# 2



*¿Qué hay en un nombre?  
A eso a lo que llamamos rosa,  
si le diéramos otro nombre  
conservaría su misma  
fragancia dulce.*

—William Shakespeare

*Al hacer frente a una decisión,  
siempre me pregunto, “¿Cuál  
será la solución más divertida?”*

—Peggy Walker

*El mérito principal del lenguaje  
es la claridad.*

—Galen

*Una persona puede hacer la  
diferencia y cada persona  
debería intentarlo.*

—John F. Kennedy

## Objetivos

En este capítulo aprenderá a:

- Escribir aplicaciones simples en Java.
- Utilizar las instrucciones de entrada y salida.
- Familiarizarse con los tipos primitivos de Java.
- Comprender los conceptos básicos de la memoria.
- Utilizar los operadores aritméticos.
- Comprender la precedencia de los operadores aritméticos.
- Escribir instrucciones para tomar decisiones.
- Utilizar los operadores relacionales y de igualdad.

2.1	Introducción	2.6	Conceptos acerca de la memoria
2.2	Su primer programa en Java: imprimir una línea de texto	2.7	Aritmética
2.3	Modificación de nuestro primer programa en Java	2.8	Toma de decisiones: operadores de igualdad y relacionales
2.4	Cómo mostrar texto con <code>printf</code>	2.9	Conclusión
2.5	Otra aplicación en Java: suma de enteros		

Resumen | Ejercicios de autoevaluación | Respuestas a los ejercicios de autoevaluación | Ejercicios | Marcar la diferencia

## 2.1 Introducción

En este capítulo le presentaremos la programación de aplicaciones en Java. Empezaremos con ejemplos de programas que muestran mensajes en la pantalla. Después veremos un programa que obtiene dos números de un usuario, que calcula la suma y muestra el resultado. Aprenderá cómo ordenar a la computadora que realice cálculos aritméticos y guarde sus resultados para usarlos más adelante. El último ejemplo en este capítulo demuestra cómo tomar decisiones. La aplicación compara números y después muestra mensajes con los resultados.

Este capítulo utiliza herramientas del JDK para compilar y ejecutar programas. También publicamos videos Dive Into® en [www.deitel.com/books/jhtp9](http://www.deitel.com/books/jhtp9) para que usted pueda empezar a trabajar con los populares entornos de desarrollo integrados Eclipse y NetBeans.

## 2.2 Su primer programa en Java: imprimir una línea de texto

Una **aplicación** Java es un programa de computadora que se ejecuta cuando usted utiliza el **comando java** para iniciar la máquina virtual de Java (JVM). Más adelante en esta sección hablaremos sobre cómo compilar y ejecutar una aplicación de Java. Primero vamos a considerar una aplicación simple que muestra una línea de texto. En la figura 2.1 se muestra el programa, seguido de un cuadro que muestra su salida. El programa incluye números de línea, que integramos para fines académicos; *no* son parte de un programa en Java. Este ejemplo ilustra varias características importantes. Pronto veremos que la línea 9 se encarga del verdadero trabajo: mostrar la frase `Bienvenido a la programación en Java!` en la pantalla.

```

1 // Fig. 2.1: Bienvenido1.java
2 // Programa para imprimir texto.
3
4 public class Bienvenido1
5 {
6     // el método main empieza la ejecución de la aplicación en Java
7     public static void main( String[] args )
8     {
9         System.out.println( "Bienvenido a la programación en Java!" );
10    } // fin del método main
11 } // fin de la clase Bienvenido1

```

Bienvenido a la programación en Java!

**Fig. 2.1** | Programa para imprimir texto.

### Comentarios en sus programas

Insertamos **comentarios** para **documentar los programas** y mejorar su legibilidad. El compilador de Java ignora los comentarios, de manera que la computadora *no* hace nada cuando el programa se ejecuta.

Por convención, comenzamos cada uno de los programas con un comentario, el cual indica el número de figura y el nombre del archivo. El comentario en la línea 1

```
// Fig. 2.1: Bienvenido1.java
```

Empieza con `//`, lo cual indica que es un **comentario de fin de línea**: termina al final de la línea en la que aparece el carácter `//`. Un comentario de fin de línea no necesita empezar ésta; también puede estar en medio y continuar hasta el final (como en las líneas 10 y 11). La línea 2

```
// Programa para imprimir texto.
```

es un comentario que describe el propósito del programa.

Java también cuenta con **comentarios tradicionales**, que se pueden distribuir en varias líneas, como en:

```
/* Éste es un comentario tradicional. Se puede
   dividir en varias líneas */
```

Estos comentarios comienzan y terminan con los delimitadores `/*` y `*/`. El compilador ignora todo el texto entre estos delimitadores. Java incorporó los comentarios tradicionales y los de fin de línea de los lenguajes de programación C y C++, respectivamente. En este libro sólo utilizamos comentarios de fin de línea (`//`).

Java también cuenta con un tercer tipo de comentarios: los **comentarios Javadoc**, que están delimitados por `/**` y `*/`. El compilador ignora todo el texto entre los delimitadores. Estos comentarios nos permiten incrustar la documentación de manera directa en nuestros programas, y son el formato preferido en la industria. El **programa de utilidad javadoc** (parte del Kit de Desarrollo de Java SE) lee esos comentarios y los utiliza para preparar la documentación de su programa, en formato HTML. En el apéndice M, Creación de documentación con Javadoc, demostramos el uso de los comentarios javadoc y la herramienta javadoc.



#### Error común de programación 2.1

*Olvidar uno de los delimitadores de un comentario tradicional o Javadoc es un error de sintaxis, el cual ocurre cuando el compilador encuentra código que viola las reglas del lenguaje Java (es decir, su sintaxis). Estas reglas son similares a las reglas gramaticales de un lenguaje natural que especifican la estructura de sus oraciones. Los errores de sintaxis se conocen también como errores del compilador, errores en tiempo de compilación o errores de compilación, ya que el compilador los detecta durante la fase de compilación. Como respuesta, el compilador emite un mensaje de error y evita que su programa se compile.*



#### Buena práctica de programación 2.1

*Ciertas organizaciones requieren que todos los programas comiencen con un comentario que explique su propósito, el autor, la fecha y la hora de la última modificación del mismo.*

### Uso de líneas en blanco

La línea 3 es una línea en blanco. Las líneas en blanco, los espacios y las tabulaciones facilitan la lectura de los programas. En conjunto se les conoce como **espacio en blanco**, el cual es ignorado por el compilador.



#### Buena práctica de programación 2.2

*Utilice líneas en blanco y espacios para mejorar la legibilidad del programa.*

### Declaración de una clase

La línea 4

```
public class Bienvenido1
```

comienza una **declaración de clase** para la clase `Bienvenido1`. Todo programa en Java consiste al menos de una clase que usted (el programador) debe definir. La **palabra clave `class`** introduce una declaración de clase, que debe ir seguida de inmediato por el nombre de la clase (`Bienvenido1`). Las **palabras clave** (también conocidas como **palabras reservadas**) se conservan para uso exclusivo de Java y siempre se escriben en minúscula. En el apéndice C se muestra la lista completa de palabras clave de Java.

### Nombres de clases e identificadores

Por convención, todos los nombres de clases comienzan con una letra mayúscula, y la primera letra de cada palabra en el nombre de la clase debe ir en mayúscula (por ejemplo, `EjemploDeNombreDeClase`). El nombre de una clase es un **identificador**: una serie de caracteres que pueden ser letras, dígitos, guiones bajos (`_`) y signos de moneda (`$`), que no comience con un dígito ni tenga espacios. Algunos identificadores válidos son: `Bienvenido1`, `$valor`, `_valor`, `m_campoEntrada1` y `boton7`. El nombre `7boton` no es un identificador válido, ya que comienza con un dígito, y el nombre `campo entrada` tampoco lo es debido a que contiene un espacio. Por lo general, un identificador que no empieza con una letra mayúscula no es el nombre de una clase. Java es **sensible a mayúsculas y minúsculas**; es decir, las letras mayúsculas y minúsculas son distintas, por lo que `valor` y `Valor` son distintos identificadores (pero ambos son válidos).

En los capítulos 2 al 7, cada una de las clases que definimos comienza con la palabra clave `public`. Por el momento vamos a considerar tan sólo que es obligatoria. Para nuestra aplicación, el nombre del archivo es `Bienvenido1.java`. En el capítulo 8 aprenderá más acerca de las clases `public` y las que no son `public`.



#### Error común de programación 2.2

Una clase `public` debe colocarse en un archivo que tenga el mismo nombre que la clase (en términos de ortografía y uso de mayúsculas) y la extensión `.java`; en caso contrario, ocurre un error de compilación. Por ejemplo, `public class Bienvenido` se debe colocar en un archivo llamado `Bienvenido.java`.

Una **llave izquierda** (como en la línea 5), `{`, comienza el cuerpo de todas las declaraciones de clases. Su correspondiente **llave derecha** (en la línea 11), `}`, debe terminar cada declaración de una clase. Las líneas 6 a 10 tienen sangría.



#### Tip para prevenir errores 2.1

Cuando escriba una llave izquierda de apertura, `{`, escriba de inmediato la llave derecha de cierre, `}`; después vuelva a colocar el cursor entre las dos llaves y aplique sangría para empezar a escribir el cuerpo. Esta práctica ayuda a prevenir errores debido a la falta de llaves. Muchos IDE insertan las llaves por usted.



#### Error común de programación 2.3

Es un error de sintaxis no utilizar las llaves por pares.



#### Buena práctica de programación 2.3

Aplique sangría a todo el cuerpo de la declaración de cada clase, usando un "nivel" de sangría entre la llave izquierda y la llave derecha, las cuales delimitan el cuerpo de la clase. Le recomendamos usar tres espacios para formar un nivel de sangría. Este formato enfatiza la estructura de la declaración de la clase, y facilita su lectura.



#### Buena práctica de programación 2.4

Muchos IDE insertan la sangría por usted en los lugares apropiados. También puede usar la tecla Tab para aplicar sangría al código, pero las posiciones de los tabuladores varían entre los diversos editores de texto. La mayoría de los IDE le permiten configurar los tabuladores de tal forma que se inserte el número especificado de espacios cada vez que oprima la tecla Tab.

#### Declaración de un método

La línea 6

```
// el método main empieza la ejecución de la aplicación en Java
```

es un comentario de fin de línea que indica el propósito de las líneas 7 a 10 del programa. La línea 7

```
public static void main( String[] args )
```

es el punto de inicio de toda aplicación en Java. Los **paréntesis** después del identificador `main` indican que éste es un bloque de construcción del programa, al cual se le llama **método**. Las declaraciones de clases en Java por lo general contienen uno o más métodos. En una aplicación en Java, sólo uno de esos métodos *debe* llamarse `main` y hay que definirlo como se muestra en la línea 7; de no ser así, la máquina virtual de Java (JVM) no ejecutará la aplicación. Los métodos pueden realizar tareas y devolver información una vez que las hayan concluido. La palabra clave **void** indica que este método *no* devolverá ningún tipo de información. Más adelante veremos cómo puede un método devolver información. Por ahora, sólo copie la primera línea de `main` en sus aplicaciones en Java. En la línea 7, las palabras `String[] args` entre paréntesis son una parte requerida de la declaración del método `main`; hablaremos sobre esto en el capítulo 7.

La llave izquierda en la línea 8 comienza el **cuerpo de la declaración del método**. Su correspondiente llave derecha debe terminarlo (línea 10). La línea 9 en el cuerpo del método tiene sangría entre las llaves.



#### Buena práctica de programación 2.5

Aplique sangría a todo el cuerpo de la declaración de cada método, usando un "nivel" de sangría entre las llaves que delimitan el cuerpo del método. Este formato resalta la estructura del método y ayuda a que su declaración sea más fácil de leer.

#### Operaciones de salida con `System.out.println`

La línea 9

```
System.out.println( "Bienvenido a la programación en Java!" );
```

indica a la computadora que realice una acción; es decir, que imprima la **cadena** de caracteres contenida entre los caracteres de comillas dobles (sin incluirlas). A una cadena también se le denomina **cadena de caracteres** o **literal de cadena**. El compilador *no* ignora los caracteres de espacio en blanco dentro de las cadenas. Éstas no pueden abarcar varias líneas de código, pero como veremos más adelante, no impide que usemos cadenas largas en nuestro código.

`System.out` se conoce como el **objeto de salida estándar**. Permite a las aplicaciones en Java mostrar información en la **ventana de comandos** desde la cual se ejecutan. En versiones recientes de Microsoft Windows, la ventana de comandos es el **Símbolo del sistema**. En UNIX/Linux/Mac OS X, la ventana de comandos se llama **ventana de terminal** o **shell**. Muchos programadores se refieren a la ventana de comandos simplemente como la **línea de comandos**.

El método `System.out.println` muestra (o imprime) una línea de texto en la ventana de comandos. La cadena dentro de los paréntesis en la línea 9 es el **argumento** para el método. El método `System.out.println` completa su tarea, posiciona el cursor de salida (la ubicación en donde se mostrará el siguiente carácter) al principio de la siguiente línea en la ventana de comandos. Esto es similar a lo que ocurre

cuando un usuario oprime la tecla *Intro*, al escribir en un editor de texto: el cursor aparece al principio de la siguiente línea en el documento.

Toda la línea 9, incluyendo `System.out.println`, el argumento “Bienvenido a la programación en Java!” entre paréntesis y el **punto y coma** (`;`), se conoce como una **instrucción**. Cada instrucción termina con un punto y coma. Por lo general, un método contiene una o más instrucciones que realizan su tarea. La mayoría de las instrucciones terminan con punto y coma. Cuando se ejecuta la instrucción de la línea 9, muestra el mensaje Bienvenido a la programación en Java! en la ventana de comandos.



### Tip para prevenir errores 2.2

*Al aprender a programar, algunas veces es conveniente “descomponer” un programa funcional, para que de esta manera pueda familiarizarse con los mensajes de error de sintaxis del compilador. Éstos no siempre indican el problema exacto en el código. Cuando se encuentre con un mensaje de error, le dará una idea de qué fue lo que lo ocasionó [trate de quitar un punto y coma o una llave del programa de la figura 2.1, y vuelva a compilarlo de manera que pueda ver los mensajes de error que se generan debido a esta omisión].*



### Tip para prevenir errores 2.3

*Cuando el compilador reporta un error de sintaxis, éste tal vez no se encuentre en el número de línea indicado por el mensaje de error. Primero verifique la línea en la que se reportó el error; si esa línea no contiene errores de sintaxis, verifique las anteriores.*

### Uso de los comentarios de fin de línea en las llaves derechas para mejorar la legibilidad

Incluimos un comentario de fin de línea después de una llave derecha de cierre que termina la declaración de un método y después de una llave de cierre que finaliza la declaración de una clase. Por ejemplo, la línea 10

```
} // fin del método main
```

especifica la llave derecha de cierre del método `main`, y la línea 11

```
} // fin de la clase Bienvenido1
```

especifica la llave derecha de cierre de la clase `Bienvenido1`. Cada comentario indica el método o la clase que termina con esa llave derecha.

### Compilación y ejecución de su primera aplicación de Java

Ahora estamos listos para compilar y ejecutar nuestro programa. Vamos a suponer que usted utilizará las herramientas de línea de comandos del Kit de Desarrollo de Java y no un IDE. En nuestros Centros de Recursos de Java en [www.deitel.com/ResourceCenters.html](http://www.deitel.com/ResourceCenters.html) proporcionamos vínculos a tutoriales que le ayudarán a empezar a trabajar con varias herramientas de desarrollo populares de Java, entre ellas NetBeans™, Eclipse™ y otras. También publicamos videos de NetBeans y Eclipse en [www.deitel.com/books/jhttp9/](http://www.deitel.com/books/jhttp9/) para ayudarlo a empezar a utilizar estos populares IDE.

Para compilar el programa, abra una ventana de comandos y cambie al directorio en donde está guardado el programa. La mayoría de los sistemas operativos utilizan el comando `cd` para cambiar directorios. Por ejemplo, en Windows el comando,

```
cd c:\ejemplos\cap02\fig02_01
```

cambia al directorio `fig02_01`. En UNIX/Linux/Mac OS X, el comando

```
cd ~/ejemplos/cap02/fig02_01
```

cambia al directorio `fig02_01`.

Para compilar el programa, escriba

```
javac Bienvenido1.java
```

Si el programa no contiene errores de sintaxis, el comando anterior crea un nuevo archivo llamado `Bienvenido1.class` (conocido como el **archivo de clase** para `Bienvenido1`), el cual contiene los códigos de bytes de Java independientes de la plataforma, que representan nuestra aplicación. Cuando utilicemos el comando `java` para ejecutar la aplicación en una plataforma específica, la JVM traducirá estos códigos de bytes en instrucciones que el sistema operativo y el hardware subyacentes puedan comprender.



#### Tip para prevenir errores 2.4

Cuanto trate de compilar un programa, si recibe un mensaje como “comando o nombre de archivo incorrecto,” “javac: comando no encontrado” o “javac’ no se reconoce como un comando interno o externo, programa o archivo por lotes ejecutable,” entonces su instalación del software de Java no se completó en forma apropiada. Si utiliza el JDK, esto indica que la variable de entorno `PATH` del sistema no se estableció de manera apropiada. Consulte con cuidado las instrucciones de instalación en la sección *Antes de empezar este libro*. En algunos sistemas, después de corregir la variable `PATH`, es probable que necesite reiniciar su equipo o abrir una nueva ventana de comandos para que estos ajustes tengan efecto.



#### Tip para prevenir errores 2.5

Cada mensaje de error de sintaxis contiene el nombre de archivo y el número de línea en donde ocurrió el error. Por ejemplo, `Bienvenido1.java:6` indica que ocurrió un error en la línea 6 del archivo `Bienvenido1.java`. El resto del mensaje proporciona información acerca del error de sintaxis.



#### Tip para prevenir errores 2.6

El mensaje de error del compilador “`class Bienvenido1 is public, should be declared in a file named Welcome1.java`” indica que el nombre del archivo no coincide con el nombre de la clase `public` en el archivo, o que escribió mal el nombre de la clase al momento de compilarla.

La figura 2.2 muestra el programa de la figura 2.1 al ejecutarse en una ventana **Símbolo del sistema** de Microsoft® Windows® 7. Para ejecutar el programa, escriba `java Bienvenido1`. Este comando inicia la JVM, que a su vez carga el archivo `.class` para la clase `Bienvenido1`. El comando omite la extensión `.class` del nombre de archivo; de no ser así, la JVM no ejecutará el programa. La JVM llama al método `main`. A continuación, la instrucción de la línea 9 de `main` muestra “Bienvenido a la programación en Java!” [nota: muchos entornos muestran los símbolos del sistema con fondos negros y texto blanco. En nuestro entorno ajustamos esta configuración para que nuestras capturas de pantalla fueran más legibles].

```
Select Command Prompt
C:\examples\ch02\fig02_01>javac Welcome1.java
C:\examples\ch02\fig02_01>java Welcome1
Welcome to Java Programming!
C:\examples\ch02\fig02_01>
```

Usted escribe este comando para ejecutar la aplicación

El programa imprime en la pantalla  
Bienvenido a la programación en Java!

**Fig. 2.2** | Ejecución de `Bienvenido1` desde el Símbolo del sistema.



### Tip para prevenir errores 2.7

Al tratar de ejecutar un programa en Java, si recibe un mensaje como "Exception in thread "main" java.lang.NoClassDefFoundError: Bienvenido1," quiere decir que su variable de entorno CLASSPATH no está configurada de manera correcta. Consulte con cuidado las instrucciones de instalación en la sección Antes de empezar este libro. En algunos sistemas, tal vez necesite reiniciar su equipo o abrir una nueva ventana de comandos para que estos ajustes tengan efecto.

## 2.3 Modificación de nuestro primer programa en Java

En esta sección modificaremos el ejemplo de la figura 2.1 para imprimir texto en una línea mediante el uso de varias instrucciones, y para imprimir texto en varias líneas mediante una sola instrucción.

### Cómo mostrar una sola línea de texto con varias instrucciones

Es posible mostrar la línea de texto Bienvenido a la programación en Java! de varias formas. La clase Bienvenido2, que se muestra en la figura 2.3, utiliza dos instrucciones (líneas 9 y 10) para producir el resultado que se muestra en la figura 2.1. [Nota: de aquí en adelante, resaltaremos las características nuevas y las características clave en cada listado de código, como se muestra en las líneas 9 y 10 de este programa].

```

1 // Fig. 2.3: Bienvenido2.java
2 // Imprimir una línea de texto con varias instrucciones.
3
4 public class Bienvenido2
5 {
6     // el método main empieza la ejecución de la aplicación en Java
7     public static void main( String[] args )
8     {
9         System.out.print( "Bienvenido a " );
10        System.out.println( "la programación en Java!" );
11    } // fin del método main
12 } // fin de la clase Bienvenido2

```

```
Bienvenido a la programación en Java!
```

**Fig. 2.3** | Impresión de una línea de texto con varias instrucciones.

El programa es similar al de la figura 2.1, por lo que aquí sólo hablaremos de los cambios. La línea 2

```
// Imprimir una línea de texto con varias instrucciones.
```

es un comentario de fin de línea que describe el propósito de este programa. La línea 4 comienza la declaración de la clase Bienvenido2. Las líneas 9 y 10 del método main

```
System.out.print( "Bienvenido a " );
System.out.println( "la programación en Java!" );
```

muestran una línea de texto. La primera instrucción utiliza el método print de System.out para mostrar una cadena. Cada instrucción print o println continúa mostrando caracteres a partir de donde la última instrucción print o println dejó de mostrarlos. A diferencia de println, después de mostrar su argumento, print no posiciona el cursor de salida al inicio de la siguiente línea en la ventana de comandos; el siguiente carácter que muestra el programa en la ventana de comandos aparecerá justo después del último carácter que muestre print. Por lo tanto, la línea 10 coloca el primer carácter de su argumento

(la letra “\”) inmediatamente después del último carácter que muestra la línea 9 (el *carácter de espacio* antes del carácter de comilla doble de cierre de la cadena).

### Cómo mostrar varias líneas de texto con una sola instrucción

Una sola instrucción puede mostrar varias líneas mediante el uso de los **caracteres de nueva línea**, los cuales indican a los métodos `print` y `println` de `System.out` cuándo deben colocar el cursor de salida al inicio de la siguiente línea en la ventana de comandos. Al igual que las líneas en blanco, los espacios y los tabuladores, los caracteres de nueva línea son caracteres de espacio en blanco. El programa de la figura 2.4 muestra cuatro líneas de texto mediante el uso de caracteres de nueva línea para determinar cuándo empezar cada nueva línea. La mayor parte del programa es idéntico a los de las figuras 2.1 y 2.3.

```

1 // Fig. 2.4: Bienvenido3.java
2 // Imprimir varias líneas de texto con una sola instrucción.
3
4 public class Bienvenido3
5 {
6     // el método main empieza la ejecución de la aplicación en Java
7     public static void main( String[] args )
8     {
9         System.out.println( "Bienvenido\n\nla programacion\nen Java!" );
10    } // fin del método main
11 } // fin de la clase Bienvenido3

```

```

Bienvenido
a la
programacion
en Java!

```

**Fig. 2.4** | Impresión de varias líneas de texto con una sola instrucción.

La línea 2

```
// Imprimir varias líneas de texto con una sola instrucción.
```

es un comentario que describe el propósito de este programa. La línea 4 comienza la declaración de la clase `Bienvenido3`.

La línea 9

```
System.out.println( "Bienvenido\n\nla programacion\nen Java!" );
```

muestra cuatro líneas separadas de texto en la ventana de comandos. Por lo general, los caracteres en una cadena se muestran *justo* como aparecen en las comillas dobles. Sin embargo, observe que los dos caracteres `\` y `n` (que se repiten tres veces en la instrucción) no aparecen en la pantalla. La **barra diagonal inversa** (`\`) se conoce como **carácter de escape**, el cual tiene un significado especial para los métodos `print` y `println` de `System.out`. Cuando aparece una barra diagonal inversa en una cadena de caracteres, Java combina el siguiente carácter con la barra diagonal inversa para formar una **secuencia de escape**. La secuencia de escape `\n` representa el carácter de nueva línea. Cuando aparece un carácter de nueva línea en una cadena que se va a imprimir con `System.out`, el carácter de nueva línea hace que el cursor de salida de la pantalla se desplace al inicio de la siguiente línea en la ventana de comandos.

En la figura 2.5 se enumeran varias secuencias de escape comunes, con descripciones de cómo afectan la manera de mostrar caracteres en la ventana de comandos. Para obtener una lista completa de secuencias de escape, visite [java.sun.com/docs/books/jls/third\\_edition/html/lexical.html#3.10.6](http://java.sun.com/docs/books/jls/third_edition/html/lexical.html#3.10.6).

Secuencia de escape	Descripción
<code>\n</code>	Nueva línea. Coloca el cursor de la pantalla al inicio de la siguiente línea.
<code>\t</code>	Tabulador horizontal. Desplaza el cursor de la pantalla hasta la siguiente posición de tabulación.
<code>\r</code>	Retorno de carro. Coloca el cursor de la pantalla al inicio de la línea actual; <i>no</i> avanza a la siguiente línea. Cualquier carácter que se imprima después del retorno de carro sobrescribe los caracteres previamente impresos en esa línea.
<code>\\</code>	Barra diagonal inversa. Se usa para imprimir un carácter de barra diagonal inversa.
<code>\"</code>	Doble comilla. Se usa para imprimir un carácter de doble comilla. Por ejemplo, <code>System.out.println( "\entre comillas" );</code> displays "entre comillas".

**Fig. 2.5** | Algunas secuencias de escape comunes.

## 2.4 Cómo mostrar texto con `printf`

El método `System.out.printf` ("f" significa "formato") muestra datos con formato. La figura 2.6 usa este método para mostrar las cadenas "Bienvenido a" y "la programación en Java!". Las líneas 9 y 10

```
System.out.printf( "%s\n%s\n",
    "Bienvenido a", "la programación en Java!" );
```

llaman al método `System.out.printf` para mostrar la salida del programa. La llamada al método especifica tres argumentos. Cuando un método requiere varios argumentos, éstos se colocan en una **lista separada por comas**.



### Buena práctica de programación 2.6

Coloque un espacio después de cada coma (,) en una lista de argumentos para que sus programas sean más legibles.

```
1 // Fig. 2.6: Bienvenido4.java
2 // Imprimir varias líneas con el método System.out.printf.
3
4 public class Bienvenido4
5 {
6     // el método main empieza la ejecución de la aplicación de Java
7     public static void main( String[] args )
8     {
9         System.out.printf( "%s\n%s\n",
10             "Bienvenido a", "la programación en Java!" );
11     } // fin del método main
12 } // fin de la clase Bienvenido4
```

```
Bienvenido a
la programación en Java!
```

**Fig. 2.6** | Imprimir varias líneas de texto con el método `System.out.printf`.

Las líneas 9 y 10 representan sólo *una* instrucción. Java permite dividir instrucciones extensas en varias líneas. Aplicamos sangría a la línea 10 para indicar que es la *continuación* de la línea 9.



#### Error común de programación 2.4

*Dividir una instrucción a la mitad de un identificador o de una cadena es un error de sintaxis.*

El primer argumento del método `printf` es una **cadena de formato** que puede consistir en **texto fijo** y **especificadores de formato**, este método imprime el texto fijo de igual forma que `print` o `println`. Cada especificador de formato es un receptáculo para un valor, y especifica el tipo de datos a imprimir. Los especificadores de formato también pueden incluir información de formato opcional.

Empiezan con un signo porcentual (%) y van seguidos de un carácter que representa el tipo de datos. Por ejemplo, el especificador de formato `%s` es un receptáculo para una cadena. La cadena de formato en la línea 9 especifica que `printf` debe imprimir dos cadenas, y que a cada una de ellas le debe seguir un carácter de nueva línea. En la posición del primer especificador de formato, `printf` sustituye el valor del primer argumento después de la cadena de formato. En cada posición posterior del especificador de formato, `printf` sustituye el valor del siguiente argumento. Así, este ejemplo sustituye “Bienvenido a” por el primer `%s` y “la programación en Java!” por el segundo `%s`. La salida muestra que se despliegan dos líneas de texto en pantalla.

En nuestros ejemplos presentaremos las diversas características de formato a medida que se vayan necesitando. El apéndice G presenta los detalles de cómo dar formato a la salida con `printf`.

## 2.5 Otra aplicación en Java: suma de enteros

Nuestra siguiente aplicación lee (o recibe como entrada) dos **enteros** (números completos, como `-22`, `7`, `0` y `1024`) que el usuario introduce mediante el teclado, después calcula la suma de los valores y muestra el resultado. Este programa debe llevar la cuenta de los números que suministra el usuario para los cálculos que el programa realiza posteriormente. Los programas recuerdan números y otros datos en la memoria de la computadora, y acceden a ellos a través de unos elementos conocidos como **variables**. El programa de la figura 2.7 demuestra estos conceptos. En la salida de ejemplo, usamos texto en negritas para identificar la entrada del usuario (por ejemplo, **45** y **72**).

```

1 // Fig. 2.7: Suma.java
2 // Programa que muestra la suma de dos números.
3 import java.util.Scanner; // el programa usa la clase Scanner
4
5 public class Suma
6 {
7     // el método main empieza la ejecución de la aplicación en Java
8     public static void main( String[] args )
9     {
10        // crea objeto Scanner para obtener la entrada de la ventana de comandos
11        Scanner entrada = new Scanner( System.in );
12
13        int numero1; // primer número a sumar
14        int numero2; // segundo número a sumar
15        int suma; // suma de numero1 y numero2
16

```

**Fig. 2.7** | Programa que muestra la suma de dos números (parte 1 de 2).

```

17 System.out.print( "Escriba el primer entero: " ); // indicador
18 numero1 = entrada.nextInt(); // lee el primer número del usuario
19
20 System.out.print( "Escriba el segundo entero: " ); // indicador
21 numero2 = entrada.nextInt(); // lee el segundo número del usuario
22
23 suma = numero1 + numero2; // suma los números, después almacena el total en suma
24
25 System.out.printf( "La suma es %d\n", suma ); // muestra la suma
26 } // fin del método main
27 } // fin de la clase Suma

```

```

Escriba el primer entero: 45
Escriba el segundo entero: 72
La suma es 117

```

**Fig. 2.7** | Programa que muestra la suma de dos números (parte 2 de 2).

### Declaraciones `import`

Las líneas 1 y 2

```

// Fig. 2.7: Suma.java
// Programa que muestra la suma de dos números.

```

indican el número de la figura, el nombre del archivo y el propósito del programa.

Una gran fortaleza de Java es su extenso conjunto de clases predefinidas que podemos *reutilizar*, en vez de “reinventar la rueda”. Estas clases se agrupan en **paquetes** (grupos con nombre de clases relacionadas) y se conocen en conjunto como la **biblioteca de clases de Java**, o **Interfaz de programación de aplicaciones de Java (API de Java)**. La línea 3

```
import java.util.Scanner; // el programa usa la clase Scanner
```

es una **declaración `import`** que ayuda al compilador a localizar una clase que se utiliza en este programa. Indica que este ejemplo utiliza la clase `Scanner` predefinida de Java (que veremos en breve) del paquete `java.util`.



#### Error común de programación 2.5

Todas las declaraciones `import` deben aparecer antes de la declaración de la primera clase en el archivo. Colocar una declaración `import` dentro del cuerpo de la declaración de una clase, o después de ésta, es un error de sintaxis.



#### Tip para prevenir errores 2.8

Por lo general, si olvida incluir una declaración `import` para una clase que utilice en su programa, se produce un error de compilación que contiene un mensaje como “cannot find symbol”. Cuando esto ocurra, verifique que haya proporcionado las declaraciones `import` apropiadas y que los nombres en las mismas estén escritos en forma correcta, que se hayan usado las letras mayúsculas y minúsculas como se debe.

### Declaración de la clase `Suma`

La línea 5

```
public class Suma
```

empieza la declaración de la clase Suma. El nombre de archivo para esta clase `public` debe ser `Suma.java`. Recuerde que el cuerpo de cada declaración de clase empieza con una llave izquierda de apertura (línea 6) y termina con una llave derecha de cierre (línea 27).

La aplicación empieza a ejecutarse con el método `main` (líneas 8 a la 26). La llave izquierda (línea 9) marca el inicio del cuerpo de `main`, y la correspondiente llave derecha (línea 26) marca su final. Observe que al método `main` se le aplica un nivel de sangría en el cuerpo de la clase Suma, y que al código en el cuerpo de `main` se le aplica otro nivel para mejorar la legibilidad.

### *Declaración y creación de un objeto Scanner para obtener la entrada del usuario mediante el teclado*

Una **variable** es una ubicación en la memoria de la computadora, en donde se puede guardar un valor para utilizarlo después en un programa. Todas las variables *deben* declararse con un **nombre** y un **tipo** *antes* de poder usarse. El nombre de ésta, que puede ser cualquier identificador válido, permite al programa acceder al valor de la variable en memoria. El tipo de una variable especifica la clase de información que se guarda en esa ubicación de memoria. Al igual que las demás instrucciones, las instrucciones de declaración terminan con punto y coma (;).

La línea 11

```
Scanner entrada = new Scanner( System.in );
```

es una **instrucción de declaración de variable** que especifica el nombre (`entrada`) y tipo (`Scanner`) de una variable que se utiliza en este programa. Un objeto **Scanner** permite a un programa leer datos (por ejemplo: números y cadenas) para usarlos en un programa. Los datos pueden provenir de muchas fuentes, como un archivo en disco o desde el teclado de un usuario. Antes de usar un objeto `Scanner`, hay que crearlo y especificar el origen de la información.

El signo `=` en la línea 11 indica que es necesario **inicializar** la variable `entrada` tipo `Scanner` (es decir, hay que prepararla para usarla en el programa) en su declaración con el resultado de la expresión a la derecha del signo igual: `new Scanner(System.in)`. Esta expresión usa la palabra clave **new** para crear un objeto `Scanner` que lee los datos escritos por el usuario mediante el teclado. El **objeto de entrada estándar**, `System.in`, permite a las aplicaciones de Java leer la información escrita por el usuario. El objeto `Scanner` traduce estos bytes en tipos (como `int`) que se pueden usar en un programa.

### *Declaración de variables para almacenar enteros*

Las instrucciones de declaración de variables en las líneas 13 a la 15

```
int numero1; // primer número a sumar
int numero2; // segundo número a sumar
int suma; // suma de numero1 y numero2
```

declaran que las variables `numero1`, `numero2` y `suma` contienen datos de tipo **int**; estas variables pueden contener valores enteros (números completos, como 72, -1127 y 0). Estas variables no se han inicializado todavía. El rango de valores para un `int` es de -2,147,483,648 a +2,147,483,647 [*nota*: los valores `int` reales tal vez no contengan comas].

Hay otros tipos de datos como **float** y **double**, para guardar números reales, y el tipo **char**, para guardar datos de caracteres. Los números reales son números que contienen puntos decimales, como 3.4, 0.0 y -11.19. Las variables de tipo `char` representan caracteres individuales, como una letra en mayúscula (A), un dígito (7), un carácter especial (\* o %) o una secuencia de escape (como el carácter de nueva línea, `\n`). Los tipos tales como `int`, `float`, `double` y `char` se conocen como **tipos primitivos**. Los nombres de los tipos primitivos son palabras clave y deben aparecer completamente en minúsculas. El apéndice D sintetiza las características de los ocho tipos primitivos (`boolean`, `byte`, `char`, `short`, `int`, `long`, `float` y `double`).

Es posible declarar varias variables del mismo tipo en una sola declaración, en donde los nombres de las variables se separan por comas (es decir, una lista de nombres de variables separados por comas). Por ejemplo, las líneas 13 a la 15 se pueden escribir también así:

```
int numero1, // primer número a sumar
    numero2, // segundo número a sumar
    suma; // suma de numero1 y numero2
```



### Buena práctica de programación 2.7

*Declare cada variable en una línea separada. Este formato permite insertar un comentario descriptivo en seguida de cada declaración.*



### Buena práctica de programación 2.8

*Seleccionar nombres de variables significativos ayuda a que un programa se autodocumente (es decir, que sea más fácil entender el programa con sólo leerlo, en lugar de leer manuales o ver un número excesivo de comentarios).*



### Buena práctica de programación 2.9

*Por convención, los identificadores de nombre de variables empiezan con una letra minúscula, y cada una de las palabras en el nombre, que van después de la primera, deben empezar con una mayúscula. Por ejemplo, el identificador primerNumero tiene una N mayúscula en su segunda palabra, Numero.*

## Cómo pedir la entrada al usuario

La línea 17

```
System.out.print( "Escriba el primer entero: " ); // indicador
```

utiliza `System.out.print` para mostrar el mensaje "Escriba el primer entero:". Este mensaje se conoce como **indicador**, ya que indica al usuario que debe realizar una acción específica. En este ejemplo utilizamos el método `print` en vez de `println` para que la entrada del usuario aparezca en la misma línea que la del indicador. En la sección 2.2 vimos que, por lo general, los identificadores que empiezan con letras mayúsculas representan nombres de clases. Por lo tanto, `System` es una clase. La clase `System` forma parte del paquete `java.lang`. Cabe mencionar que la clase `System` no se importa con una declaración `import` al principio del programa.



### Observación de ingeniería de software 2.1

*El paquete `java.lang` se importa de manera predeterminada en todos los programas de Java; por ende, las clases en `java.lang` son las únicas en la API de Java que no requieren una declaración `import`.*

## Cómo obtener un valor `int` como entrada del usuario

La línea 18

```
numero1 = entrada.nextInt(); // lee el primer número del usuario
```

utiliza el método `nextInt` del objeto `entrada` de la clase `Scanner` para obtener un entero del usuario mediante el teclado. En este punto, el programa espera a que el usuario escriba el número y oprima *Intro* para enviar el número al programa.

Nuestro programa asume que el usuario escribirá un valor de entero válido. De no ser así, se producirá un error lógico en tiempo de ejecución y el programa terminará. El capítulo 11, Manejo de excepciones: un análisis más detallado, habla sobre cómo hacer sus programas más robustos al permitirles manejar dichos errores. Esto también se conoce como hacer que su programa sea *tolerante a fallas*.

En la línea 18, colocamos el resultado de la llamada al método `nextInt` (un valor `int`) en la variable `numero1` mediante el uso del **operador de asignación**, `=`. La instrucción se lee como “`numero1` obtiene el valor de entrada `.nextInt()`”. Al operador `=` se le llama **operador binario**, ya que tiene dos **operandos**: `numero1` y el resultado de la llamada al método `entrada.nextInt()`. Esta instrucción se llama instrucción de asignación, ya que asigna un valor a una variable. Todo lo que está a la *derecha* del operador de asignación (`=`) se evalúa siempre *antes* de realizar la asignación.



### Buena práctica de programación 2.10

*Al colocar espacios en cualquier lado de un operador binario, mejora la legibilidad del programa.*

#### Cómo pedir e introducir un segundo `int`

La línea 20

```
System.out.print( "Escriba el segundo entero: " ); // indicador
```

pede al usuario que escriba el segundo entero. La línea 21

```
numero2 = entrada.nextInt(); // lee el segundo número del usuario
```

lee el segundo entero y lo asigna a la variable `numero2`.

#### Uso de variables en un cálculo

La línea 23

```
suma = numero1 + numero2; // suma los números, después almacena el total en suma
```

es una instrucción de asignación que calcula la suma de las variables `numero1` y `numero2`, y asigna el resultado a la variable `suma` mediante el uso del operador de asignación, `=`. La instrucción se lee como “`suma` obtiene el valor de `numero1 + numero2`”. En general, los cálculos se realizan en instrucciones de asignación. Cuando el programa encuentra la operación de suma, utiliza los valores almacenados en las variables `numero1` y `numero2` para realizar el cálculo. En la instrucción anterior, el operador de suma es un *operador binario*; sus *dos* operandos son las variables `numero1` y `numero2`. Las partes de las instrucciones que contienen cálculos se llaman **expresiones**. De hecho, una expresión es cualquier parte de una instrucción que tiene un *valor* asociado. Por ejemplo, el valor de la expresión `numero1 + numero2` es la *suma* de los números. De manera similar, el valor de la expresión `entrada.nextInt()` es el entero escrito por el usuario.

#### Cómo mostrar el resultado del cálculo

Una vez realizado el cálculo, la línea 25

```
System.out.printf( "La suma es %d\n", suma ); // muestra la suma
```

utiliza el método `System.out.printf` para mostrar la suma. El especificador de formato `%d` es un receptor para un valor `int` (en este caso, el valor de `suma`); la letra `d` se refiere a “entero decimal”. El resto de los caracteres en la cadena de formato son texto fijo. Por lo tanto, el método `printf` imprime en pantalla “La suma es”, seguido del valor de `suma` (en la posición del especificador de formato `%d`) y una nueva línea.

También es posible realizar cálculos dentro de *instrucciones* `printf`. Podríamos haber combinado las instrucciones de las líneas 23 y 25 en la siguiente instrucción:

```
System.out.printf( "La suma es %d\n", ( numero1 + numero2 ) );
```

Los paréntesis alrededor de la expresión `numero1 + numero2` no son requeridos; se incluyen para enfatizar que el valor de *toda* la expresión se imprime en la posición del especificador de formato `%d`.

### Documentación de la API de Java

Para cada nueva clase de la API de Java que utilicemos, hay que indicar el paquete en el que se ubica. Esta información nos ayuda a localizar las descripciones de cada paquete y clase en la documentación de la API de Java. Puede encontrar una versión basada en Web de esta documentación en

```
download.oracle.com/javase/6/docs/api/
```

También puede descargar esta documentación de

```
www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html
```

El apéndice E muestra cómo utilizar esta documentación.

## 2.6 Conceptos acerca de la memoria

Los nombres de variables como `numero1`, `numero2` y `suma` en realidad corresponden a ciertas ubicaciones en la memoria de la computadora. Toda variable tiene un **nombre**, un **tipo**, un **tamaño** (en bytes) y un **valor**.

En el programa de suma de la figura 2.7, cuando se ejecuta la instrucción (línea 18):

```
numero1 = entrada.nextInt(); // lee el primer número del usuario
```

el número escrito por el usuario se coloca en una ubicación de memoria que corresponde al nombre `numero1`. Suponga que el usuario escribe 45. La computadora coloca ese valor entero en la ubicación `numero1` (figura 2.8) y sustituye al valor anterior en esa ubicación (si había uno). El valor anterior se pierde.

numero1	45
---------	----

**Fig. 2.8** | Ubicación de memoria que muestra el nombre y el valor de la variable `numero1`.

Cuando se ejecuta la instrucción (línea 21)

```
numero2 = entrada.nextInt(); // lee el segundo número del usuario
```

suponga que el usuario escribe 72. La computadora coloca ese valor entero en la ubicación `numero2`. La memoria ahora aparece como se muestra en la figura 2.9.

numero1	45
numero2	72

**Fig. 2.9** | Ubicaciones de memoria, después de almacenar valores para `numero1` y `numero2`.

Una vez que el programa de la figura 2.7 obtiene valores para `numero1` y `numero2`, los suma y coloca el total en la variable `suma`. La instrucción (línea 23)

```
suma = numero1 + numero2; // suma los números, después almacena el total en suma
```

realiza la suma y después sustituye el valor anterior de suma. Una vez que se calcula suma, la memoria aparece como se muestra en la figura 2.10. Observe que los valores de numero1 y numero2 aparecen exactamente como antes de usarlos en el cálculo de suma. Estos valores se utilizaron, pero no se destruyeron, cuando la computadora realizó el cálculo. Por ende, cuando se lee un valor de una ubicación de memoria, el proceso es no destructivo.

numero1	45
numero2	72
suma	117

**Fig. 2.10** | Ubicaciones de memoria, después de almacenar la suma de numero1 y numero2.

## 2.7 Aritmética

La mayoría de los programas realizan cálculos aritméticos. Los **operadores aritméticos** se sintetizan en la figura 2.11. Observe el uso de varios símbolos especiales que no se utilizan en álgebra. El **asterisco (\*)** indica la multiplicación, y el signo de porcentaje (%) es el **operador residuo**, el cual describiremos en breve. Los operadores aritméticos en la figura 2.11 son operadores *binarios*, ya que funcionan con *dos* operandos. Por ejemplo, la expresión  $f + 7$  contiene el operador binario  $+$  y los dos operandos  $f$  y  $7$ .

Operación en Java	Operador	Expresión algebraica	Expresión en Java
Suma	+	$f + 7$	$f + 7$
Resta	-	$p - c$	$p - c$
Multiplicación	*	$bm$	$b * m$
División	/	$x / y$ o $\frac{x}{y}$ o $x \sqrt{y}$	$x / y$
Residuo	%	$r \text{ mod } s$	$r \% s$

**Fig. 2.11** | Operadores aritméticos.

La **división de enteros** produce un cociente entero. Por ejemplo, la expresión  $7 / 4$  da como resultado 1, y la expresión  $17 / 5$  da como resultado 3. Cualquier parte fraccionaria en una división de enteros simplemente se *descarta* (se *trunca*); no ocurre un redondeo. Java proporciona el operador residuo, %, el cual produce el residuo después de la división. La expresión  $x \% y$  produce el residuo después de que  $x$  se divide entre  $y$ . Por lo tanto,  $7 \% 4$  produce 3, y  $17 \% 5$  produce 2. Este operador se utiliza más comúnmente con operandos enteros, pero también puede usarse con otros tipos aritméticos. En los ejercicios de este capítulo y de capítulos posteriores, consideramos muchas aplicaciones interesantes del operador residuo, como determinar si un número es múltiplo de otro.

### Expresiones aritméticas en formato de línea recta

Las expresiones aritméticas en Java deben escribirse en **formato de línea recta** para facilitar la escritura de programas en la computadora. Por lo tanto, las expresiones como “a dividida entre b” deben escribirse como  $a/b$ , de manera que todas las constantes, variables y operadores aparezcan en una línea recta. La siguiente notación algebraica por lo general no es aceptable para los compiladores:

$$\frac{a}{b}$$

### Paréntesis para agrupar subexpresiones

Los paréntesis se utilizan para agrupar términos en las expresiones en Java, de la misma manera que en las expresiones algebraicas. Por ejemplo, para multiplicar a por la cantidad  $b + c$ , escribimos

$$a * ( b + c )$$

Si una expresión contiene **paréntesis anidados**, como

$$( ( a + b ) * c )$$

se evalúa primero la expresión en el conjunto más interno de paréntesis ( $a + b$  en este caso).

### Reglas de precedencia de operadores

Java aplica los operadores en expresiones aritméticas en una secuencia precisa, determinada por las siguientes **reglas de precedencia de operadores**, que casi siempre son las mismas que las que se utilizan en álgebra:

1. Las operaciones de multiplicación, división y residuo se aplican primero. Si una expresión contiene varias de esas operaciones, los operadores se aplican de izquierda a derecha. Los operadores de multiplicación, división y residuo tienen el mismo nivel de precedencia.
2. Las operaciones de suma y resta se aplican a continuación. Si una expresión contiene varias de esas operaciones, los operadores se aplican de izquierda a derecha. Los operadores de suma y resta tienen el mismo nivel de precedencia.

Estas reglas permiten a Java aplicar los operadores en el orden correcto.<sup>1</sup> Cuando decimos que los operadores se aplican de izquierda a derecha, nos referimos a su **asociatividad**. Algunos se asocian de derecha a izquierda. La figura 2.12 sintetiza estas reglas de precedencia de operadores. En el apéndice A se presenta una tabla de precedencias completa.

Operador(es)	Operación(es)	Orden de evaluación (precedencia)
* / %	Multiplicación División Residuo	Se evalúan primero. Si hay varios operadores de este tipo, se evalúan de izquierda a derecha.
+ -	Suma Resta	Se evalúan después. Si hay varios operadores de este tipo, se evalúan de izquierda a derecha.
=	Asignación	Se evalúa al último.

**Fig. 2.12** | Precedencia de los operadores aritméticos.

<sup>1</sup> Utilizamos ejemplos simples para explicar el orden de evaluación de las expresiones. Se producen ligeros errores en las expresiones más complejas que veremos más adelante en el libro. Para obtener más información sobre el orden de evaluación, vea el capítulo 15 de *The Java™ Language Specification* ([java.sun.com/docs/books/jls/](http://java.sun.com/docs/books/jls/)).

### Ejemplos de expresiones algebraicas y de Java

Ahora consideremos varias expresiones en vista de las reglas de precedencia de operadores. Cada ejemplo enlista una expresión algebraica y su equivalente en Java. El siguiente es un ejemplo de una media (promedio) aritmética de cinco términos:

$$\begin{array}{l} \text{Algebra:} \quad m = \frac{a + b + c + d + e}{5} \\ \text{Java:} \quad m = ( a + b + c + d + e ) / 5; \end{array}$$

Los paréntesis son obligatorios, ya que la división tiene una mayor precedencia que la suma. La cantidad completa  $(a + b + c + d + e)$  va a dividirse entre 5. Si por error se omiten los paréntesis, obtenemos  $a + b + c + d + e / 5$ , lo cual da como resultado

$$a + b + c + d + \frac{e}{5}$$

El siguiente es un ejemplo de una ecuación de línea recta:

$$\begin{array}{l} \text{Algebra:} \quad y = mx + b \\ \text{Java:} \quad y = m * x + b; \end{array}$$

No se requieren paréntesis. El operador de multiplicación se aplica primero, ya que la multiplicación tiene mayor precedencia sobre la suma. La asignación ocurre al último, ya que tiene menor precedencia que la multiplicación o suma.

El siguiente ejemplo contiene las operaciones residuo (%), multiplicación, división, suma y resta:

$$\begin{array}{l} \text{Algebra:} \quad z = pr \% q + w / x - y \\ \text{Java:} \quad z = p * r \% q + w / x - y; \end{array}$$

6
1
2
4
3
5

Los números dentro de los círculos bajo la instrucción indican el orden en el que Java aplica los operadores. Las operaciones  $*$ ,  $\%$  y  $/$  se evalúan primero, en orden de izquierda a derecha (es decir, se asocian de izquierda a derecha), ya que tienen mayor precedencia que  $+$  y  $-$ . Las operaciones  $+$  y  $-$  se evalúan a continuación. Estas operaciones también se aplican de izquierda a derecha. El operador de asignación ( $=$ ) se evalúa al último.

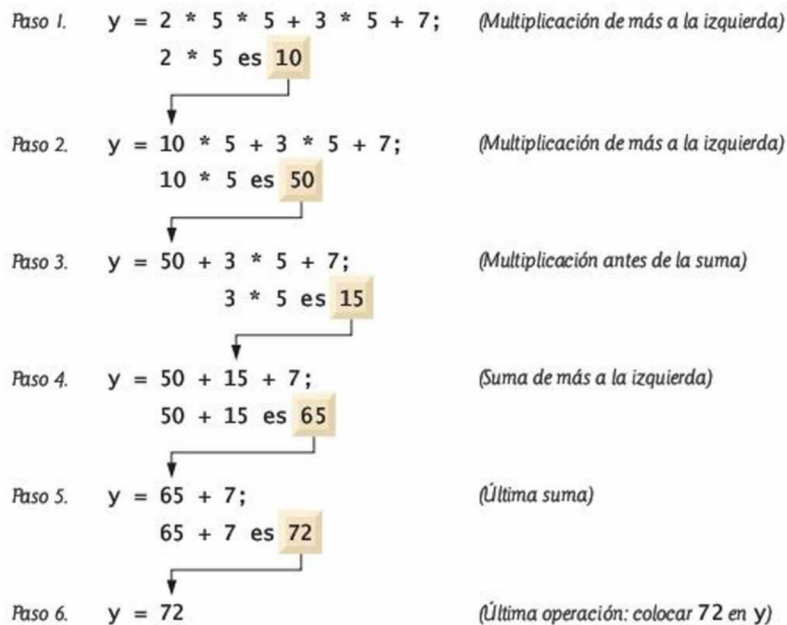
### Evaluación de un polinomio de segundo grado

Para desarrollar una mejor comprensión de las reglas de precedencia de operadores, considere la evaluación de una expresión de asignación que incluye un polinomio de segundo grado  $ax^2 + bx + c$ :

$$y = a * x * x + b * x + c;$$

6
1
2
4
3
5

Las operaciones de multiplicación se evalúan primero en orden de izquierda a derecha (es decir, se asocian de izquierda a derecha), ya que tienen mayor precedencia que la suma (como Java no tiene operador aritmético para la exponenciación,  $x^2$  se representa como  $x * x$ ). La sección 5.4 muestra una alternativa para realizar la exponenciación). A continuación se evalúan las operaciones de suma, de izquierda a derecha. Suponga que  $a$ ,  $b$ ,  $c$  y  $x$  se inicializan (reciben valores) como sigue:  $a = 2$ ,  $b = 3$ ,  $c = 7$  y  $x = 5$ . La figura 2.13 muestra el orden en el que se aplican los operadores.



**Fig. 2.13** | Orden en el cual se evalúa un polinomio de segundo grado.

Podemos usar **paréntesis redundantes** (paréntesis innecesarios) para hacer que una expresión sea más clara. Por ejemplo, la instrucción de asignación anterior podría colocarse entre paréntesis, de la siguiente manera:

```
y = ( a * x * x ) + ( b * x ) + c;
```

## 2.8 Toma de decisiones: operadores de igualdad y relacionales

Una **condición** es una expresión que puede ser **verdadera** (**true**) o **falsa** (**false**). Esta sección presenta la **instrucción if de Java**, la cual permite que un programa tome una **decisión**, con base en el valor de una condición. Por ejemplo, la condición “calificación es mayor o igual que 60” determina si un estudiante pasó o no una prueba. Si la condición en una instrucción **if** es verdadera, el cuerpo de la instrucción **if** se ejecuta. Si la condición es falsa, el cuerpo no se ejecuta. Veremos un ejemplo en breve.

Las condiciones en las instrucciones **if** pueden formarse utilizando los **operadores de igualdad** (**==** y **!=**) y los **operadores relacionales** (**>**, **<**, **>=** y **<=**) que se sintetizan en la figura 2.14. Ambos operadores de igualdad tienen el mismo nivel de precedencia, que es *menor* que la precedencia de los operadores relacionales. Los operadores de igualdad se asocian de izquierda a derecha. Todos los operadores relacionales tienen el mismo nivel de precedencia y también se asocian de izquierda a derecha.

En la figura 2.15 se utilizan seis instrucciones **if** para comparar dos enteros introducidos por el usuario. Si la condición en cualquiera de estas instrucciones **if** es verdadera, se ejecuta la instrucción asociada con esa instrucción **if**; en caso contrario, se omite la instrucción. Utilizamos un objeto **Scanner** para recibir los dos enteros del usuario y almacenarlos en las variables **numero1** y **numero2**. Después, el programa compara los números y muestra los resultados de las comparaciones que son verdaderas.

Operador estándar algebraico de igualdad o relacional	Operador de igualdad o relacional de Java	Ejemplo de condición en Java	Significado de la condición en Java
<i>Operadores de igualdad</i>			
=	==	x == y	x es igual que y
≠	!=	x != y	x no es igual que y
<i>Operadores relacionales</i>			
>	>	x > y	x es mayor que y
<	<	x < y	x es menor que y
≥	>=	x >= y	x es mayor o igual que y
≤	<=	x <= y	x es menor o igual que y

**Fig. 2.14** | Operadores de igualdad y relacionales.

```

1 // Fig. 2.15: Comparacion.java
2 // Compara enteros utilizando instrucciones if, operadores relacionales
3 // y de igualdad.
4 import java.util.Scanner; // el programa utiliza la clase Scanner
5
6 public class Comparacion
7 {
8     // el método main empieza la ejecución de la aplicación en Java
9     public static void main( String[] args )
10    {
11        // crea objeto Scanner para obtener la entrada de la ventana de comandos
12        Scanner entrada = new Scanner( System.in );
13
14        int numero1; // primer número a comparar
15        int numero2; // segundo número a comparar
16
17        System.out.print( "Escriba el primer entero: " ); // indicador
18        numero1 = entrada.nextInt(); // lee el primer número del usuario
19
20        System.out.print( "Escriba el segundo entero: " ); // indicador
21        numero2 = entrada.nextInt(); // lee el segundo número del usuario
22
23        if ( numero1 == numero2 )
24            System.out.printf( "%d == %d\n", numero1, numero2 );
25
26        if ( numero1 != numero2 )
27            System.out.printf( "%d != %d\n", numero1, numero2 );
28
29        if ( numero1 < numero2 )
30            System.out.printf( "%d < %d\n", numero1, numero2 );
31

```

**Fig. 2.15** | Comparación de enteros mediante instrucciones if, operadores de igualdad y relacionales (parte I de 2).

```

32     if ( numero1 > numero2 )
33         System.out.printf( "%d > %d\n", numero1, numero2 );
34
35     if ( numero1 <= numero2 )
36         System.out.printf( "%d <= %d\n", numero1, numero2 );
37
38     if ( numero1 >= numero2 )
39         System.out.printf( "%d >= %d\n", numero1, numero2 );
40 } // fin del método main
41 } // fin de la clase Comparacion

```

```

Escriba el primer entero: 777
Escriba el segundo entero: 777
777 == 777
777 <= 777
777 >= 777

```

```

Escriba el primer entero: 1000
Escriba el segundo entero: 2000
1000 != 2000
1000 < 2000
1000 <= 2000

```

```

Escriba el primer entero: 2000
Escriba el segundo entero: 1000
2000 != 1000
2000 > 1000
2000 >= 1000

```

**Fig. 2.15** | Comparación de enteros mediante instrucciones `if`, operadores de igualdad y relacionales (parte 2 de 2).

La declaración de la clase `Comparacion` comienza en la línea 6

```
public class Comparacion
```

El método `main` de la clase (líneas 9 a 40) empieza la ejecución del programa. La línea 12

```
Scanner entrada = new Scanner( System.in );
```

declara la variable `entrada` de la clase `Scanner` y le asigna un objeto `Scanner` que recibe datos de la entrada estándar (es decir, el teclado).

Las líneas 14 y 15

```
int numero1; // primer número a comparar
int numero2; // segundo número a comparar
```

declaran las variables `int` que se utilizan para almacenar los valores introducidos por el usuario.

Las líneas 17-18

```
System.out.print( "Escriba el primer entero: " ); // indicador
numero1 = entrada.nextInt(); // lee el primer número del usuario
```

piden al usuario que introduzca el primer entero y el valor, respectivamente. El valor de entrada se almacena en la variable `numero1`.

Las líneas 20-21

```
System.out.print( "Escriba el segundo entero: " ); // indicador
numero2 = entrada.nextInt(); // lee el segundo número del usuario
```

piden al usuario que introduzca el segundo entero y el valor, respectivamente. El valor de entrada se almacena en la variable `numero2`.

Las líneas 23-24

```
if ( numero1 == numero2 )
    System.out.printf( "%d == %d\n", numero1, numero2 );
```

declaran una instrucción `if` que compara los valores de las variables `numero1` y `numero2`, para determinar si son iguales o no. Una instrucción `if` siempre empieza con la palabra clave `if`, seguida de una condición entre paréntesis. Una instrucción `if` espera una instrucción en su cuerpo, pero puede contener varias instrucciones si se encierran entre un conjunto de llaves (`{}`). La sangría de la instrucción del cuerpo que se muestra aquí no es obligatoria, pero mejora la legibilidad del programa al enfatizar que la instrucción en la línea 24 forma parte de la instrucción `if` que empieza en la línea 23. La línea 24 sólo se ejecuta si los números almacenados en las variables `numero1` y `numero2` son iguales (es decir, si la condición es verdadera). Las instrucciones `if` en las líneas 26-27, 29-30, 32-33, 35-36 y 38-39 comparan a `numero1` y `numero2` con los operadores `!=`, `<`, `>`, `<=` y `>=`, respectivamente. Si la condición en una o más de las instrucciones `if` es verdadera, se ejecuta la instrucción del cuerpo correspondiente.



### Error común de programación 2.6

*Confundir el operador de igualdad (`==`) con el de asignación (`=`) puede producir un error lógico o de sintaxis. El operador de igualdad debe leerse como "es igual que", y el de asignación como "obtiene" u "obtiene el valor de". Para evitar confusión, algunas personas leen el operador de igualdad como "doble igual" o "igual igual".*



### Buena práctica de programación 2.11

*Al colocar sólo una instrucción por línea en un programa, mejora su legibilidad.*

No hay punto y coma (`;`) al final de la primera línea de cada instrucción `if`, ya que produciría un error lógico en tiempo de ejecución. Por ejemplo,

```
if ( numero1 == numero2 ); // error lógico
    System.out.printf( "%d == %d\n", numero1, numero2 );
```

sería interpretada por Java de la siguiente manera:

```
if ( numero1 == numero2 )
    ; // instrucción vacía
    System.out.printf( "%d == %d\n", numero1, numero2 );
```

en donde el punto y coma que aparece por sí solo en una línea (que se conoce como **instrucción vacía**) es la instrucción que se va a ejecutar si la condición en la instrucción `if` es verdadera. Al ejecutarse la instrucción vacía, no se lleva a cabo ninguna tarea. Después el programa continúa con la instrucción de salida, que siempre se ejecuta, sin importar que la condición sea verdadera o falsa, ya que la instrucción de salida no forma parte de la instrucción `if`.



### Error común de programación 2.7

*Colocar un punto y coma inmediatamente después del paréntesis derecho de la condición en una instrucción `if` es, por lo general, un error lógico.*

Observe el uso del espacio en blanco en la figura 2.15. Recuerde que el compilador casi siempre ignora los caracteres de espacio en blanco. Por lo tanto, las instrucciones pueden dividirse en varias líneas y espaciarse de acuerdo a las preferencias del programador, sin afectar el significado de un programa. Es incorrecto dividir identificadores y cadenas. Lo ideal es que las instrucciones se mantengan lo más reducidas posible, pero, no siempre se puede hacer esto.



### Tip para prevenir errores 2.9

Una instrucción larga puede esparcirse en varias líneas. Si una sola instrucción debe dividirse entre varias líneas, los puntos que elija para hacer la división deben tener sentido, como después de una coma en una lista separada por comas, o después de un operador en una expresión larga. Si una instrucción se divide entre dos o más líneas, aplique sangría a todas las líneas subsecuentes hasta el final de la instrucción.

La figura 2.16 muestra los operadores que hemos visto hasta ahora, en orden decreciente de precedencia. Todos, con la excepción del operador de asignación, =, se asocian de izquierda a derecha. El operador de asignación, =, asocia de derecha a izquierda, por lo que una expresión como  $x = y = 0$  se evalúa como si se hubiera escrito así:  $x = (y = 0)$ , en donde primero se asigna el valor 0 a la variable  $y$ , y después se asigna el resultado de esa asignación, 0, a  $x$ .



### Buena práctica de programación 2.12

Cuando escriba expresiones que contengan muchos operadores, consulte la tabla de precedencia de operadores (apéndice A). Confirme que las operaciones en la expresión se realicen en el orden que usted espera. Si no está seguro acerca del orden de evaluación en una expresión compleja, utilice paréntesis para forzar el orden, en la misma forma que lo haría con las expresiones algebraicas.

Operadores	Asociatividad	Tipo
* / %	izquierda a derecha	multiplicativa
+ -	izquierda a derecha	suma
< <= > >=	izquierda a derecha	relacional
== !=	izquierda a derecha	igualdad
=	derecha a izquierda	asignación

Fig. 2.16 | Precedencia y asociatividad de los operadores descritos hasta ahora.

## 2.9 Conclusión

En este capítulo aprendió acerca de muchas características importantes de Java, como mostrar datos en la pantalla en un **Símbolo del sistema**, introducir datos por medio del teclado, realizar cálculos y tomar decisiones. A través de las aplicaciones que vimos en este capítulo, le presentamos los conceptos básicos de programación. Como veremos en el capítulo 3, por lo general las aplicaciones de Java contienen sólo unas cuantas líneas de código en el método `main`: casi siempre estas instrucciones crean los objetos que realizan el trabajo de la aplicación. En el capítulo 3 aprenderá a implementar sus propias clases y a usar objetos de éstas en las aplicaciones.

### Resumen

#### Sección 2.2 Su primer programa en Java: imprimir una línea de texto

- Una aplicación de Java (pág. 38) se ejecuta cuando utilizamos el comando `java` para iniciar la JVM.

- Los comentarios (pág. 39) documentan los programas y mejoran su legibilidad. El compilador los ignora.
- Un comentario que empieza con `//` se llama comentario de fin de línea; termina al final de la línea en la que aparece.
- Los comentarios tradicionales (pág. 39) se pueden distribuir en varias líneas; están delimitados por `/*` y `*/`.
- Los comentarios Javadoc (pág. 39) se delimitan por `/**` y `*/`; nos permiten incrustar la documentación de los programas en el código. La herramienta `javadoc` genera páginas en HTML con base en estos comentarios.
- Un error de sintaxis (pág. 39; también conocido como error de compilador, error en tiempo de compilación o error de compilación) ocurre cuando el compilador encuentra código que viola las reglas del lenguaje Java. Es similar a un error gramatical en un lenguaje natural.
- Las líneas en blanco, los espacios y los tabuladores se conocen como espacio en blanco (pág. 39). Éste mejora la legibilidad de los programas; el compilador lo ignora.
- Las palabras clave (pág. 40) están reservadas para el uso exclusivo de Java, y siempre se escriben con letras minúsculas.
- La palabra clave `class` (pág. 40) introduce una declaración de clase.
- Por convención, todos los nombres de las clases en Java empiezan con una letra mayúscula, y la primera letra de cada palabra subsiguiente también se escribe en mayúscula (como `NombreClaseDeEjemplo`).
- El nombre de una clase de Java es un identificador: una serie de caracteres formada por letras, dígitos, guiones bajos (`_`) y signos de dólar (`$`), que no empieza con un dígito y no contiene espacios.
- Java es sensible a mayúsculas/minúsculas (pág. 40); es decir, las letras mayúsculas y minúsculas son distintas.
- El cuerpo de todas las declaraciones de clases (pág. 40) debe estar delimitado por llaves, `{ }`.
- La declaración de una clase `public` (pág. 40) debe guardarse en un archivo con el mismo nombre que la clase, seguido de la extensión de nombre de archivo `".java"`.
- El método `main` (pág. 41) es el punto de inicio de toda aplicación en Java, y debe empezar con:

```
public static void main( String[] args )
```

en caso contrario, la JVM no ejecutará la aplicación.

- Los métodos pueden realizar tareas y devolver información cuando las completan. La palabra clave `void` (pág. 41) indica que un método realizará una tarea, pero no devolverá información.
- Las instrucciones instruyen a la computadora para que realice acciones.
- Por lo general, a una cadena (pág. 41) entre comillas dobles se le conoce como cadena de caracteres, literal de cadena.
- El objeto de salida estándar (`System.out`; pág. 41) muestra caracteres en la ventana de comandos.
- El método `System.out.println` (pág. 41) muestra su argumento (pág. 41) en la ventana de comandos, seguido de un carácter de nueva línea para colocar el cursor de salida en el inicio de la siguiente línea.
- Para compilar un programa se utiliza el comando `javac`. Si el programa no contiene errores de sintaxis, se crea un archivo de clase (pág. 43) que contiene los códigos de bytes de Java que representan a la aplicación. La JVM interpreta estos códigos de bytes cuando ejecutamos el programa.
- Para ejecutar una aplicación, escriba la palabra `java` (pág. 38) seguida del nombre de la clase que contiene a `main`.

### Sección 2.3 Modificación de nuestro primer programa en Java

- `System.out.print` (pág. 44) muestra su argumento en pantalla y coloca el cursor de salida justo después del último carácter visualizado.
- Una barra diagonal inversa (`\`) en una cadena es un carácter de escape (pág. 45). Java lo combina con el siguiente carácter para formar una secuencia de escape (pág. 45). La secuencia de escape `\n` (pág. 45) representa el carácter de nueva línea.

### Sección 2.4 Cómo mostrar texto con `printf`

- El método `System.out.printf` (pág. 46; `f` se refiere a "formato") muestra datos con formato.

- El primer argumento del método `printf` es una cadena de formato (pág. 47) que contiene texto fijo y/o especificadores de formato. Cada especificador de formato (pág. 47) indica el tipo de datos a imprimir y es un receptáculo para el argumento correspondiente que aparece después de la cadena de formato.
- Los especificadores de formato empiezan con un signo porcentual (%), y van seguidos de un carácter que representa el tipo de datos. El especificador de formato `%s` (pág. 47) es un receptáculo para una cadena.

### Sección 2.5 Otra aplicación en Java: suma de enteros

- Una declaración `import` (pág. 48) ayuda al compilador a localizar una clase que se utiliza en un programa.
- El extenso conjunto de clases predefinidas de Java se agrupan en paquetes (pág. 48) denominados grupos de clases. A éstos se les conoce como la biblioteca de clases de Java (pág. 48), o la Interfaz de programación de aplicaciones de Java (API de Java).
- Una variable (pág. 49) es una ubicación en la memoria de la computadora, en la cual se puede guardar un valor para usarlo más adelante en un programa. Todas las variables deben declararse con un nombre y un tipo para poder utilizarlas.
- El nombre de una variable permite al programa acceder a su valor en memoria.
- Un objeto `Scanner` (paquete `java.util`; pág. 49) permite a un programa leer datos para usarlos en éste. Antes de usar un objeto `Scanner`, el programa debe crearlo y especificar el origen de los datos.
- Las variables deben inicializarse (pág. 49) para poder usarlas en un programa.
- La expresión `new Scanner(System.in)` crea un objeto `Scanner` que lee datos desde el objeto de entrada estándar (`System.in`; pág. 49); por lo general es el teclado.
- El tipo de datos `int` (pág. 49) se utiliza para declarar variables que guardarán valores enteros. El rango de valores para un `int` es de  $-2,147,483,648$  a  $+2,147,483,647$ .
- Los tipos `float` y `double` (pág. 49) especifican números reales con puntos decimales, como `3.4` y `-11.19`.
- Las variables de tipo `char` (pág. 49) representan caracteres individuales, como una letra mayúscula (por ejemplo, `A`), un dígito (por ejemplo, `7`), un carácter especial (por ejemplo, `*` o `%`) o una secuencia de escape (por ejemplo, el carácter de nueva línea, `\n`).
- Los tipos como `int`, `float`, `double` y `char` son tipos primitivos (pág. 49). Los nombres de los tipos primitivos son palabras clave; por ende, deben aparecer escritos sólo con letras minúsculas.
- Un indicador (pág. 50) pide al usuario que realice una acción específica.
- El método `nextInt` de `Scanner` obtiene un entero para usarlo en un programa.
- El operador de asignación, `=` (pág. 51), permite al programa dar un valor a una variable. Se llama operador binario (pág. 51), ya que tiene dos operandos.
- Las partes de las instrucciones que tienen valores se llaman expresiones (pág. 51).
- El especificador de formato `%d` (pág. 51) es un receptáculo para un valor `int`.

### Sección 2.6 Conceptos acerca de la memoria

- Los nombres de las variables (pág. 52) corresponden a ubicaciones en la memoria de la computadora. Cada variable tiene un nombre, un tipo, un tamaño y un valor.
- Un valor que se coloca en una ubicación de memoria sustituye al valor anterior en esa ubicación, el cual se pierde.

### Sección 2.7 Aritmética

- Los operadores aritméticos (pág. 53) son `+` (suma), `-` (resta), `*` (multiplicación), `/` (división) y `%` (residuo).
- La división de enteros (pág. 53) produce un cociente entero.
- El operador residuo, `%` (pág. 53), produce el residuo después de la división.
- Las expresiones aritméticas deben escribirse en formato de línea recta (pág. 54).
- Si una expresión contiene paréntesis anidados (pág. 54), el conjunto de paréntesis más interno se evalúa primero.

- Java aplica los operadores en las expresiones aritméticas en una secuencia precisa, la cual se determina mediante las reglas de precedencia de los operadores (pág. 54).
- Cuando decimos que los operadores se aplican de izquierda a derecha, nos referimos a su asociatividad (pág. 54). Algunos operadores se asocian de derecha a izquierda.
- Los paréntesis redundantes (pág. 56) pueden hacer que una expresión sea más clara.

### Sección 2.8 Toma de decisiones: operadores de igualdad y relacionales

- La instrucción `if` (pág. 56) toma una decisión con base en el valor de esa condición (verdadero o falso).
- Las condiciones en las instrucciones `if` se pueden formar mediante el uso de los operadores de igualdad (`=` y `!=`) y relacionales (`>`, `<`, `>=` y `<=`) (pág. 56).
- Una instrucción `if` empieza con la palabra clave `if` seguida de una condición entre paréntesis, y espera una instrucción en su cuerpo.
- La instrucción vacía (pág. 59) es una instrucción que no realiza una tarea.

## Ejercicios de autoevaluación

### 2.1 Complete las siguientes oraciones:

- El cuerpo de cualquier método comienza con un (a) \_\_\_\_\_ y termina con un (a) \_\_\_\_\_ .
- La instrucción \_\_\_\_\_ se utiliza para tomar decisiones.
- \_\_\_\_\_ indica el inicio de un comentario de fin de línea.
- \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_ se conocen como espacio en blanco.
- Las \_\_\_\_\_ están reservadas para su uso en Java.
- Las aplicaciones en Java comienzan su ejecución en el método \_\_\_\_\_ .
- Los métodos \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_ muestran información en una ventana de comandos.

### 2.2 Indique si cada una de las siguientes instrucciones es verdadera o falsa. Si es falsa, explique por qué.

- Los comentarios hacen que la computadora imprima el texto que va después de los caracteres `//` en la pantalla, al ejecutarse el programa.
- Todas las variables deben recibir un tipo cuando se declaran.
- Java considera que las variables `numero` y `Numero` son idénticas.
- El operador residuo (`%`) puede utilizarse solamente con operandos enteros.
- Los operadores aritméticos `*`, `/`, `%`, `+` y `-` tienen todos el mismo nivel de precedencia.

### 2.3 Escriba instrucciones para realizar cada una de las siguientes tareas:

- Declarar las variables `c`, `estaEsUnaVariable`, `q76354` y `numero` como de tipo `int`.
- Pedir al usuario que introduzca un entero.
- Recibir un entero como entrada y asignar el resultado a la variable `int valor`. Suponga que se puede utilizar la variable entrada tipo `Scanner` para recibir un valor del teclado.
- Imprimir "Este es un programa en Java" en una línea de la ventana de comandos. Use el método `System.out.println`.
- Imprimir "Este es un programa en Java" en dos líneas de la ventana de comandos. La primera línea debe terminar con `es un`. Use el método `System.out.println`.
- Imprimir "Este es un programa en Java" en dos líneas de la ventana de comandos. La primera línea debe terminar con `es un`. Use el método `System.out.printf` y dos especificadores de formato `%s`.
- Si la variable `numero` no es igual que 7, mostrar "La variable numero no es igual que 7".

### 2.4 Identifique y corrija los errores en cada una de las siguientes instrucciones:

- ```
if ( c < 7 );
    System.out.println( "c es menor que 7" );
```
- ```
if ( c == 7 )
    System.out.println( "c es igual o mayor que 7" );
```

- 2.5** Escriba declaraciones, instrucciones o comentarios para realizar cada una de las siguientes tareas:
- Indicar que un programa calculará el producto de tres enteros.
  - Crear un objeto `Scanner` llamado `entrada` que lea valores de la entrada estándar.
  - Declarar las variables `x`, `y`, `z` y `resultado` de tipo `int`.
  - Pedir al usuario que escriba el primer entero.
  - Leer el primer entero del usuario y almacenarlo en la variable `x`.
  - Pedir al usuario que escriba el segundo entero.
  - Leer el segundo entero del usuario y almacenarlo en la variable `y`.
  - Pedir al usuario que escriba el tercer entero.
  - Leer el tercer entero del usuario y almacenarlo en la variable `z`.
  - Calcular el producto de los tres enteros contenidos en las variables `x`, `y` y `z`, y asignar el resultado a la variable `resultado`.
  - Mostrar el mensaje "El producto es ", seguido del valor de la variable `resultado`.
- 2.6** Utilice las instrucciones que escribió en el ejercicio 2.5 para escribir un programa completo que calcule e imprima el producto de tres enteros.

## Respuestas a los ejercicios de autoevaluación

- 2.1** a) llave izquierda (`{`), llave derecha (`}`). b) `if`. c) `//`. d) Caracteres de espacio, caracteres de nueva línea y tabuladores. e) Palabras clave. f) `main`. g) `System.out.print`, `System.out.println` y `System.out.printf`.
- 2.2** a) Falso. Los comentarios no producen ninguna acción cuando el programa se ejecuta. Se utilizan para documentar programas y mejorar su legibilidad.  
 b) Verdadero.  
 c) Falso. Java es sensible a mayúsculas y minúsculas, por lo que estas variables son distintas.  
 d) Falso. El operador residuo puede utilizarse también con operandos no enteros en Java.  
 e) Falso. Los operadores `*`, `/` y `%` tienen mayor precedencia que los operadores `+` y `-`.
- 2.3** a) 

```
int c, estaEsUnaVariable, q76354, numero;
o
int c;
int estaEsUnaVariable;
int q76354;
int numero;
```

  
 b) `System.out.print( "Escriba un entero" );`  
 c) `valor = entrada.nextInt();`  
 d) `System.out.println( "Este es un programa en Java" );`  
 e) `System.out.println( "Este es un\n programa en Java" );`  
 f) `System.out.printf( "%s%s\n", "Este es un", "programa en Java" );`  
 g) 

```
if ( numero != 7 )
    System.out.println( "La variable numero no es igual que 7" );
```
- 2.4** a) Error: Hay un punto y coma después del paréntesis derecho de la condición (`c < 7`) en la instrucción `if`. Corrección: Quite el punto y coma que va después del paréntesis derecho. [Nota: como resultado, la instrucción de salida se ejecutará, sin importar que la condición en la instrucción `if` sea verdadera].  
 b) Error: El operador relacional `=>` es incorrecto. Corrección: Cambie `=>` a `>=`.
- 2.5** a) `// Calcula el producto de tres enteros`  
 b) `Scanner entrada = new Scanner (System.in);`  
 c) `int x, y, z, resultado;`  
 o

```

        int x;
        int y;
        int z;
        int resultado;
d) System.out.print( "Escriba el primer entero: " );
e) x = entrada.nextInt();
f) System.out.print( "Escriba el segundo entero: " );
g) y = entrada.nextInt();
h) System.out.print( "Escriba el tercer entero: " );
i) z = entrada.nextInt();
j) resultado = x * y * z;
k) System.out.printf( "El producto es %d\n", resultado );

```

**2.6** La solución para el ejercicio 2.6 es la siguiente:

```

1 // Ejemplo 2.6: Producto.java
2 // Calcular el producto de tres enteros.
3 import java.util.Scanner; // el programa usa Scanner
4
5 public class Producto
6 {
7     public static void main( String[] args )
8     {
9         // crea objeto Scanner para obtener la entrada de la ventana de comandos
10        Scanner entrada = new Scanner( System.in );
11
12        int x; // primer número introducido por el usuario
13        int y; // segundo número introducido por el usuario
14        int z; // tercer número introducido por el usuario
15        int resultado; // producto de los números
16
17        System.out.print( "Escriba el primer entero: " ); // indicador de entrada
18        x = entrada.nextInt(); // lee el primer entero
19
20        System.out.print( "Escriba el segundo entero: " ); // indicador de entrada
21        y = entrada.nextInt(); // lee el segundo entero
22
23        System.out.print( "Escriba el tercer entero: " ); // indicador de entrada
24        z = entrada.nextInt(); // lee el tercer entero
25
26        resultado = x * y * z; // calcula el producto de los números
27
28        System.out.printf( "El producto es %d\n", resultado );
29    } // fin del método main
30 } // fin de la clase Producto

```

```

Escriba el primer entero: 10
Escriba el segundo entero: 20
Escriba el tercer entero: 30
El producto es 6000

```

## Ejercicios

**2.7** Complete las siguientes oraciones:

- \_\_\_\_\_ se utilizan para documentar un programa y mejorar su legibilidad.
- Una decisión puede tomarse en un programa en Java con un(a) \_\_\_\_\_.

- c) Los cálculos se realizan normalmente mediante instrucciones \_\_\_\_\_ .
- d) Los operadores aritméticos con la misma precedencia que la multiplicación son \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_ .
- e) Cuando los paréntesis en una expresión aritmética están anidados, se evalúa primero el conjunto \_\_\_\_\_ de paréntesis.
- f) Una ubicación en la memoria de la computadora que puede contener distintos valores en diversos instantes de tiempo, durante la ejecución de un programa, se llama \_\_\_\_\_ .

**2.8** Escriba instrucciones en Java que realicen cada una de las siguientes tareas:

- a) Mostrar el mensaje "Escriba un entero", dejando el cursor en la misma línea.
- b) Asignar el producto de las variables *b* y *c* a la variable *a*.
- c) Usar un comando para indicar que un programa va a realizar un cálculo de nómina de muestra.

**2.9** Conteste con *verdadero* o *falso* a cada una de las siguientes proposiciones; en caso de ser *falso*, explique por qué.

- a) Los operadores en Java se evalúan de izquierda a derecha.
- b) Los siguientes nombres de variables son todos válidos: `_barra_inferior_`, `m928134`, `t5`, `j7`, `sus_ventas$`, `su_$cuenta_total`, `a`, `b$`, `c`, `z` y `z2`.
- c) Una expresión aritmética válida en Java sin paréntesis se evalúa de izquierda a derecha.
- d) Los siguientes nombres de variables son todos inválidos: `3g`, `87`, `67h2`, `h22` y `2h`.

**2.10** Suponiendo que  $x = 2$  y  $y = 3$ , ¿qué muestra cada una de las siguientes instrucciones?

- a) `System.out.printf( "x = %d\n", x );`
- b) `System.out.printf( "El valor de %d + %d es %d\n", x, x, ( x + x ) );`
- c) `System.out.printf( "x = " );`
- d) `System.out.printf( "%d = %d\n", ( x + y ), ( y + x ) );`

**2.11** ¿Cuáles de las siguientes instrucciones de Java contienen variables, cuyos valores se modifican?

- a) `p = i + j + k + 7;`
- b) `System.out.println( "variables cuyos valores se modifican" );`
- c) `System.out.println( "a = 5" );`
- d) `valor = entrada.nextInt();`

**2.12** Dado que  $y = ax^3 + 7$ , ¿cuáles de las siguientes instrucciones en Java son correctas para esta ecuación?

- a) `y = a * x * x * x + 7;`
- b) `y = a * x * x * ( x + 7 );`
- c) `y = ( a * x ) * x * ( x + 7 );`
- d) `y = ( a * x ) * x * x + 7;`
- e) `y = a * ( x * x * x ) + 7;`
- f) `y = a * x * ( x * x + 7 );`

**2.13** Indique el orden de evaluación de los operadores en cada una de las siguientes instrucciones en Java, y muestre el valor de *x* después de ejecutar cada una de ellas:

- a) `x = 7 + 3 * 6 / 2 - 1;`
- b) `x = 2 % 2 + 2 * 2 - 2 / 2;`
- c) `x = ( 3 * 9 * ( 3 + ( 9 * 3 / ( 3 ) ) ) );`

**2.14** Escriba una aplicación que muestre los números del 1 al 4 en la misma línea, con cada par de números adyacentes separado por un espacio. Use las siguientes técnicas:

- a) Mediante una instrucción `System.out.println`.
- b) Mediante cuatro instrucciones `System.out.print`.
- c) Mediante una instrucción `System.out.printf`.

**2.15** (*Aritmética*) Escriba una aplicación que pida al usuario que escriba dos enteros, que obtenga los números del usuario e imprima la suma, producto, diferencia y cociente (división) de los números. Use las técnicas que se muestran en la figura 2.7.

**2.16** (*Comparación de enteros*) Escriba una aplicación que pida al usuario que escriba dos enteros, que obtenga los números del usuario y muestre el más grande, seguido de las palabras "es más grande". Si son iguales, imprima el mensaje "Estos números son iguales". Utilice las técnicas que se muestran en la figura 2.15.

**2.17** (*Aritmética: menor y mayor*) Escriba una aplicación que reciba tres enteros del usuario y muestre la suma, promedio, producto, menor y mayor de esos números. Utilice las técnicas que se muestran en la figura 2.15. [*Nota:* el cálculo del promedio en este ejercicio debe resultar en una representación entera del promedio. Por lo tanto, si la suma de los valores es 7, el promedio debe ser 2, no 2.3333...].

**2.18** (*Visualización de figuras con asteriscos*) Escriba una aplicación que muestre un cuadro, un óvalo, una flecha y un diamante usando asteriscos (\*), como se muestra a continuación:



**2.19** ¿Qué imprime el siguiente código?

```
System.out.println( "*\n**\n***\n****\n*****" );
```

**2.20** ¿Qué imprime el siguiente código?

```
System.out.println( "*" );
System.out.println( "***" );
System.out.println( "*****" );
System.out.println( "****" );
System.out.println( "**" );
```

**2.21** ¿Qué imprime el siguiente código?

```
System.out.print( "*" );
System.out.print( "***" );
System.out.print( "*****" );
System.out.print( "****" );
System.out.println( "**" );
```

**2.22** ¿Qué imprime el siguiente código?

```
System.out.print( "*" );
System.out.println( "***" );
System.out.println( "*****" );
System.out.print( "****" );
System.out.println( "**" );
```

**2.23** ¿Qué imprime el siguiente código?

```
System.out.printf( "%s\n%s\n%s\n", "*", "***", "*****" );
```

**2.24** (*Enteros menor y mayor*) Escriba una aplicación que lea cinco enteros y que determine e imprima los enteros mayor y menor en el grupo. Use solamente las técnicas de programación que aprendió en este capítulo.

**2.25** (*Par o impar*) Escriba una aplicación que lea un entero y que determine e imprima si es impar o par. [*Sugerencia:* use el operador residuo. Un número par es un múltiplo de 2. Cualquier múltiplo de 2 deja un residuo de 0 cuando se divide entre 2].

**2.26 (Múltiplos)** Escriba una aplicación que lea dos enteros, determine si el primero es un múltiplo del segundo e imprima el resultado. [Sugerencia: use el operador residuo].

**2.27 (Patrón de damas mediante asteriscos)** Escriba una aplicación que muestre un patrón de tablero de damas, como se muestra a continuación:

```
* * * * *
 * * * * *
* * * * *
 * * * * *
* * * * *
 * * * * *
* * * * *
 * * * * *
```

**2.28 (Diámetro, circunferencia y área de un círculo)** He aquí un adelanto. En este capítulo, aprendió sobre los enteros y el tipo `int`. Java también puede representar números de punto flotante que contienen puntos decimales, como 3.14159. Escriba una aplicación que reciba del usuario el radio de un círculo como un entero, y que imprima el diámetro, la circunferencia y el área del círculo mediante el uso del valor de punto flotante 3.14159 para  $\pi$ . Use las técnicas que se muestran en la figura 2.7. [Nota: también puede utilizar la constante predefinida `Math.PI` para el valor de  $\pi$ . Esta constante es más precisa que el valor 3.14159. La clase `Math` se define en el paquete `java.lang`. Las clases en este paquete se importan de manera automática, por lo que no necesita importar la clase `Math` mediante la instrucción `import` para usarla.] Use las siguientes fórmulas ( $r$  es el radio):

$$\begin{aligned} \text{diámetro} &= 2r \\ \text{circunferencia} &= 2\pi r \\ \text{área} &= \pi r^2 \end{aligned}$$

No almacene los resultados de cada cálculo en una variable. En vez de ello, especifique cada uno como el valor que se imprimirá en una instrucción `System.out.printf`. Los valores producidos por los cálculos del área y la circunferencia son números de punto flotante. Dichos valores pueden imprimirse con el especificador de formato `%f` en una instrucción `System.out.printf`. En el capítulo 3 aprenderá más acerca de los números de punto flotante.

**2.29 (Valor entero de un carácter)** He aquí otro adelanto. En este capítulo, aprendió acerca de los enteros y el tipo `int`. Java puede también representar letras en mayúsculas, en minúsculas y una considerable variedad de símbolos especiales. Cada carácter tiene su correspondiente representación entera. El conjunto de caracteres que utiliza una computadora, y las correspondientes representaciones enteras de esos caracteres, se conocen como el conjunto de caracteres de esa computadora. Usted puede indicar un valor de carácter en un programa con sólo encerrarlo entre comillas sencillas, como en `'A'`.

Puede determinar el equivalente entero de un carácter si lo antepone a la palabra (`int`), como en

```
(int) 'A'
```

Esta forma se conoce como operador de conversión de tipo. (Aprenderá sobre estos operadores en el capítulo 4.) La siguiente instrucción imprime un carácter y su equivalente entero:

```
System.out.printf(
    "El caracter %c tiene el valor %d\n", 'A', (int) 'A');
```

Cuando se ejecuta esta instrucción, muestra el carácter `A` y el valor 65 (del conjunto de caracteres conocido como Unicode®) como parte de la cadena. Observe que el especificador de formato `%c` es un receptáculo para un carácter (en este caso, el carácter `'A'`).

Utilizando instrucciones similares a la mostrada anteriormente en este ejercicio, escriba una aplicación que muestre los equivalentes enteros de algunas letras en mayúsculas, en minúsculas, dígitos y símbolos especiales. Muestre los equivalentes enteros de los siguientes caracteres: `A B C a b c 0 1 2 $ * + /` y el carácter en blanco.

**2.30 (Separación de los dígitos en un entero)** Escriba una aplicación que reciba del usuario un número compuesto por cinco dígitos, que separe ese número en sus dígitos individuales y los imprima, cada uno separado de los demás por tres espacios. Por ejemplo, si el usuario escribe el número 42339, el programa debe imprimir

```
4 2 3 3 9
```

Suponga que el usuario escribe el número correcto de dígitos. ¿Qué ocurre cuando ejecuta el programa y escribe un número con más de cinco dígitos? ¿Qué ocurre cuando ejecuta el programa y escribe un número con menos de cinco dígitos? [Sugerencia: es posible hacer este ejercicio con las técnicas que aprendió en este capítulo. Necesitará utilizar las operaciones de división y residuo para “seleccionar” cada dígito].

**2.31 (Tabla de cuadrados y cubos)** Utilizando sólo las técnicas de programación que aprendió en este capítulo, escriba una aplicación que calcule los cuadrados y cubos de los números del 0 al 10, y que imprima los valores resultantes en formato de tabla, como se muestra a continuación. [Nota: este programa no requiere de ningún tipo de entrada por parte del usuario].

numero	cuadrado	cubo
0	0	0
1	1	1
2	4	8
3	9	27
4	16	64
5	25	125
6	36	216
7	49	343
8	64	512
9	81	729
10	100	1000

**2.32 (Valores negativos, positivos y cero)** Escriba un programa que reciba cinco números, y que determine e imprima la cantidad de números negativos, positivos, y la cantidad de ceros recibidos.

### Marcar la diferencia

**2.33 (Calculadora del índice de masa corporal)** En el ejercicio 1.10 introdujimos la calculadora del índice de masa corporal (BMI). Las fórmulas para calcular el BMI son

$$BMI = \frac{\text{pesoEnLibras} \times 703}{\text{alturaEnPulgadas} \times \text{alturaEnPulgadas}}$$

o

$$BMI = \frac{\text{pesoEnKilogramos}}{\text{alturaEnMetros} \times \text{alturaEnMetros}}$$

Cree una calculadora del BMI que lea el peso del usuario en libras y la altura en pulgadas (o, si lo prefiere, el peso del usuario en kilogramos y la altura en metros), para que luego calcule y muestre el índice de masa corporal del usuario. Muestre además la siguiente información del Departamento de Salud y Servicios Humanos/Instituto Nacional de Salud para que el usuario pueda evaluar su BMI:

VALORES DE BMI
Bajo peso: menos de 18.5
Normal: entre 18.5 y 24.9
Sobrepeso: entre 25 y 29.9
Obeso: 30 o más

[Nota: en este capítulo aprendió a usar el tipo `int` para representar números enteros. Cuando se realizan los cálculos del BMI con valores `int`, se producen resultados en números enteros. En el capítulo 3 aprenderá a usar el tipo `double` para representar a los números con puntos decimales. Cuando se realizan los cálculos del BMI con valores `double`, producen números con puntos decimales; a éstos se les conoce como números de “punto flotante”].

**2.34** (*Calculadora del crecimiento de la población mundial*) Use Web para determinar la población mundial actual y la tasa de crecimiento anual de la población mundial. Escriba una aplicación que reciba estos valores como entrada y luego muestre la población mundial estimada después de uno, dos, tres, cuatro y cinco años.

**2.35** (*Calculadora de ahorro por viajes compartidos en automóvil*) Investigue varios sitios Web de viajes compartidos en automóvil. Cree una aplicación que calcule su costo diario al conducir su automóvil, de modo que pueda estimar cuánto dinero puede ahorrar si comparte los viajes en automóvil, lo cual también tiene otras ventajas, como la reducción de las emisiones de carbono y de la congestión de tráfico. La aplicación debe recibir como entrada la siguiente información y mostrar el costo por día para el usuario por conducir al trabajo:

- a) Total de kilómetros conducidos por día.
- b) Costo por litro de gasolina.
- c) Promedio de kilómetros por litro.
- d) Cuotas de estacionamiento por día.
- e) Peaje por día.

# Introducción a las clases, objetos, métodos y cadenas

# 3

*Nada puede tener valor  
sin ser un objeto de utilidad.*

—Karl Marx

*Sus servidores públicos  
le sirven bien.*

—Adlai E. Stevenson

*Usted verá algo nuevo.  
Dos cosas. Y las llamo  
Cosa Uno y Cosa Dos.*

—Dr. Theodor Seuss Geisel

## Objetivos

En este capítulo aprenderá a:

- Declarar una clase y utilizarla para crear un objeto.
- Implementar los comportamientos de una clase como métodos.
- Implementar los atributos de una clase como variables de instancia y propiedades.
- Llamar a los métodos de un objeto para hacer que realicen sus tareas.
- Conocer cuáles son las variables de instancia de una clase y las variables locales de un método.
- Utilizar un constructor para inicializar los datos de un objeto.
- Conocer las diferencias entre los tipos primitivos y los tipos por referencia.