

1. La función main
2. Salida por pantalla
 1. Diferencia entre print y println
3. Comentarios // y /* */
4. variables, por que y tipos
 1. Definir dos variables cadena y entero y representarlas en pantalla.

```
public static void main(String[] args) {  
    // TODO Auto-generated method stub  
    String nombreStr="Pepe";  
    int edad=22;  
    System.out.print("Hola ");  
    System.out.println(nombreStr);  
    System.out.println("Con "+edad+" años ya eres un abuelo");  
}
```

2. tipos avanzados, arrays, conjuntos, etc Los veremos mas adelante.
5. Objetos/Clases, métodos, instancias.
 1. La clase String y sus métodos.
 2. <https://docs.oracle.com/javase/6/docs/api/index.html?java/lang/String.html>
 3. Mostrar la longitud de una cadena

```
public static void main(String[] args)  
{  
    String cadena="Hola mundo2";  
    System.out.println("la cadena: "+cadena+" tiene una Longitud de: "+cadena.length());  
}
```

4. Mostrar una parte de la cadena

```
String cadena="Hola mundo2";  
System.out.println("Sección: "+cadena.substring(5, 8));
```
5. **Ejercicio, haz un programa que guarde en una variable el resultado de unir dos cadenas y muéstralo en pantalla.**
6. **Ejercicio, muestra una cadena toda en mayúsculas.**
7. **Ejercicio, muestra una cadena invertida.**
6. Imagina que quieres hacer un programa que muestre en pantalla todos los nombres y la nota de informática de los alumnos del instituto, que pega le ves a lo hemos explicado hasta el momento?. → arrays.
 1. Arrays: `String[] alumnos = new String[1000];`
 2. Matrices `String[][] alumnosYNotas = new String[1000][2];`
 3. Métodos:
 1. `alumnos.length;`
 2. `String nombre=alumnos[3];`
4. **Haz un programa que almacene en un array los nombres de 3 amigos y los reproduzca en pantalla separados por comas.**
7. operadores: ARITMETICO, RELACIONAL Y LOGICO: +,-*,/,% <,>,<=,>=,!=,==, &&,&&, =,+ +,--,+=
8. Estructuras de control
 1. if (condicion)

```
{  
}  
else {  
}
```

Ejercicio: Guardar en dos variables dos cifras, y decir en pantalla cual de ellas es mayor.

2. Switch (variable)

```
{  
  case valor1:{  
  }  
  default:{  
  }  
}
```

9. while (condicion) {
 }

10. do while ...

11. for (inicialización;condición;incremento) {