

Lenguaje Java y Entorno de Desarrollo

Índice

| | | |
|-----|---------------------------------------|----|
| 1 | Introducción a Java..... | 3 |
| 1.1 | Variables de entorno en Java..... | 3 |
| 1.2 | Compilar y ejecutar clases..... | 4 |
| 1.3 | Otros programas de JDK..... | 5 |
| 1.4 | Ficheros JAR | 6 |
| 1.5 | Extensiones de Java | 8 |
| 1.6 | Búsqueda de clases en Java..... | 10 |
| 2 | Entorno de desarrollo Eclipse..... | 10 |
| 2.1 | Instalación y ejecución..... | 10 |
| 2.2 | Configuración visual..... | 12 |
| 2.3 | Configuración general..... | 13 |
| 2.4 | Primeros pasos con Eclipse..... | 16 |
| 2.5 | Plugins en Eclipse..... | 26 |
| 3 | Componentes de un programa Java..... | 27 |
| 3.1 | Clases..... | 27 |
| 3.2 | Campos y variables..... | 27 |
| 3.3 | Métodos..... | 28 |
| 3.4 | Constructores..... | 28 |
| 3.5 | Paquetes..... | 29 |
| 3.6 | Modificadores de acceso..... | 31 |
| 3.7 | Otros modificadores..... | 32 |
| 3.8 | Ejecución de clases: método main..... | 33 |
| 4 | Nuevas características de Java 5..... | 34 |
| 4.1 | Tipo enumerado..... | 34 |
| 4.2 | Imports estáticos..... | 34 |

| | |
|---|----|
| 4.3 Argumentos variables..... | 35 |
| 4.4 Metainformación..... | 35 |
| 5 Herencia e interfaces..... | 35 |
| 5.1 Herencia..... | 35 |
| 5.2 Punteros this y super..... | 36 |
| 5.3 Interfaces y clases abstractas..... | 36 |
| 6 Clases útiles..... | 37 |
| 6.1 Object..... | 37 |
| 6.2 Properties..... | 40 |
| 6.3 System..... | 41 |
| 6.4 Runtime..... | 42 |
| 6.5 Math..... | 43 |
| 6.6 Otras clases..... | 43 |
| 7 Programas Básicos en Java..... | 43 |

Antes de concretar conceptos acerca del lenguaje Java, veremos algunas nociones y conceptos sobre programación orientada a objetos en general, y sobre diseño de programas mediante dicho paradigma.

1. Introducción a Java

Java es un lenguaje de programación creado por *Sun Microsystems* para poder funcionar en distintos tipos de procesadores. Su sintaxis es muy parecida a la de C o C++, e incorpora como propias algunas características que en otros lenguajes son extensiones: gestión de hilos, ejecución remota, etc.

El código Java, una vez compilado, puede llevarse sin modificación alguna sobre cualquier máquina, y ejecutarlo. Esto se debe a que el código se ejecuta sobre una máquina hipotética o virtual, la **Java Virtual Machine**, que se encarga de interpretar el código (ficheros compilados `.class`) y convertirlo a código particular de la CPU que se esté utilizando (siempre que se soporte dicha máquina virtual).

Cuando se programa con Java, se dispone de antemano de un conjunto de clases ya implementadas. Estas clases (aparte de las que pueda hacer el usuario) forman parte del propio lenguaje (lo que se conoce como **API** (*Application Programming Interface*) de Java).

1.1. Variables de entorno en Java

Para su correcto funcionamiento, Java necesita tener establecidas algunas variables de entorno: las variables `PATH` y `CLASSPATH`.

La variable de entorno del sistema `PATH` deberá contener la ruta donde se encuentren los programas para compilar y ejecutar (comandos `javac` y `java` de la distribución JDK de Sun, respectivamente). Por ejemplo:

```
set PATH=%PATH%;C:\jdk1.4\bin
(Windows)
export PATH=$PATH:/jdk1.4/bin
(Linux)
```

Con la variable `CLASSPATH` indicamos dónde están las clases externas a las de la API que necesitemos para compilar o ejecutar nuestro programa. Cualquier clase necesaria que no pertenezca a la API debe estar incluida en el `CLASSPATH` para poder compilar o ejecutar (aunque se encuentre en el mismo directorio que la que compilamos).

Podemos incluir todas las clases que hay en un directorio (sin contar los subdirectorios) poniendo la ruta (absoluta o relativa al directorio actual) del directorio. Por ejemplo, si están en `\misclases` :

```
set CLASSPATH=%CLASSPATH%;C:\misclases
(Windows)
```

```
export CLASSPATH=$CLASSPATH:/misclasses
(Linux)
```

Si las clases pertenecen a un paquete concreto, se debe apuntar al directorio a partir del cual comienzan los directorios del paquete. Por ejemplo, si la clase `MiClase` está en el paquete `unpaquete`, dentro de `\misclasses` (`\misclasses\unpaquete\MiClase.java`):

```
set CLASSPATH=%CLASSPATH%;C:\misclasses
(Windows)
export CLASSPATH=$CLASSPATH:/misclasses
(Linux)
```

Si las clases están empaquetadas en un fichero *JAR* (veremos a continuación qué es un fichero *JAR*), se tendrá que hacer referencia a dicho fichero. Por ejemplo:

```
set CLASSPATH=%CLASSPATH%;C:\misclasses\misclasses.jar
(Windows)
export CLASSPATH=$CLASSPATH:/misclasses/misclasses.jar
(Linux)
```

También podemos incluir en el `CLASSPATH` el directorio actual:

```
set CLASSPATH=%CLASSPATH%;.
(Windows)
export CLASSPATH=$CLASSPATH: .
(Linux)
```

Las expresiones `%VARIABLE%` (en Windows) o `$VARIABLE` (en Linux) se utilizan para no sobrescribir el contenido anterior de la variable, sino añadirle lo que se ponga además de dicha expresión. Los distintos ficheros/directorios asignados a cada variable se separan con `;` (en Windows) o con `:` (en Linux).

La forma de establecer las variables cambia en función de la versión del sistema operativo. También podremos hacer estas variables permanentes modificando los ficheros de configuración oportunos (`autoexec.bat`, `.profile`, etc), o mediante el panel de control en algunas versiones de Windows.

1.2. Compilar y ejecutar clases

Si queremos compilar una clase, se compila con el comando `javac` (deberemos asegurarnos de que dicho comando está accesible en el `PATH`), seguido del nombre de fichero a compilar:

```
javac NombreFichero.java
```

Tras haber compilado el ejemplo se tendrá un fichero `NombreFichero.class`, y se habrán compilado y actualizado (si no lo estaban ya) todas las clases que necesitara la clase compilada.

Una vez compilada la clase, para ejecutarla utilizamos el comando `java` seguido del nombre de la clase (sin extensión):

```
java NombreClase
```

Si se quisieran pasar parámetros al programa, se pasan después de la clase:

```
java NombreClase 20 56 Hola
```

También podemos ejecutar un fichero JAR, si contiene una clase principal. Para ello pondremos:

```
java -jar Fichero.jar
```

A la hora de compilar y ejecutar, es importante respetar las mayúsculas y minúsculas de los nombres de ficheros y clases, y asegurarnos antes de compilar o ejecutar que el CLASSPATH está correctamente establecido para encontrar todas las clases necesarias.

1.3. Otros programas de JDK

Además de los comandos `javac` y `java` comentados anteriormente, existen otras aplicaciones útiles distribuidas con JDK:

Java Web Start

Java Web Start es una herramienta que permite ejecutar aplicaciones Java desde Internet, sin más que pinchar en el enlace de la aplicación, Java Web Start la descarga a nuestra máquina, con todos los componentes necesarios, y nos permite ejecutarla como una aplicación Java local.



Figura 1. Java Web Start

javadoc

javadoc es una herramienta que permite generar las páginas HTML de documentación de los ficheros `.java` que le indiquemos

appletviewer

`appletviewer`, como veremos más adelante, permite ejecutar applets sin necesidad de disponer de un navegador Web, pasándole como parámetro la página HTML a ejecutar

rmiregistry

`rmiregistry` lanza el registro de RMI, para poder comunicar con objetos en remoto.

rmid

`rmid` es un demonio que se encarga de la accesibilidad y disponibilidad de los objetos en RMI.

1.4. Ficheros JAR

Java dispone de una utilidad que permite empaquetar varias clases en un solo fichero comprimido, de forma que hacemos al conjunto más portable, y se puede acceder a las clases de la misma forma que si estuvieran sueltas en el disco. Estos ficheros comprimidos tienen una extensión `.jar`, y su comportamiento es similar al de un fichero ZIP o un fichero TAR.

Los ficheros JAR tienen varias ventajas:

- **Seguridad:** Los ficheros JAR pueden estar *firmados* digitalmente, de forma que cuando el usuario confíe en la firma podrá otorgar permisos a la aplicación.
- **Descarga:** Al estar contenidas todas las clases en un único fichero el tiempo de descarga disminuye, ya que no necesita establecer una conexión por cada fichero por separado. Además es posible **comprimir** el contenido del fichero JAR siendo esto totalmente transparente a la hora de usar las clases contenidas en él.
- **Versiones:** Los ficheros JAR permiten incluir información sobre la versión. Además podemos **sellar** los paquetes contenidos en el fichero JAR, de forma que todo el contenido del paquete deberá estar dentro del fichero JAR, asegurando así la consistencia en las versiones.
- **Portabilidad:** Al ser el mecanismo de los ficheros JAR un estándar de la plataforma Java estos ficheros serán portables a cualquier sistema que cuente con Java.

Los ficheros JAR utilizan el formato ZIP, por lo que podremos abrirlos con cualquier aplicación que trabaje con ficheros ZIP. De todas formas Java incorpora una herramienta para trabajar con estos ficheros JAR, llamada `jar`. Con ella podremos empaquetar o extraer el contenido de un fichero JAR, y realizar otras operaciones propias de este formato. Para empaquetar una serie de ficheros de entrada en un JAR haremos lo siguiente:

```
jar cvf fichero_jar ficheros_de_entrada
```

Los parámetros utilizados significan los siguiente:

| | |
|---|--|
| c | Indica que la acción a realizar es comprimir (empaquetar) una serie de ficheros en un JAR. |
| v | Verbose. Provoca que muestre por pantalla las operaciones que vaya realizando. |
| f | Indica que la salida debe ir a un fichero en lugar de a la salida estándar. Este fichero es el que especificamos como parámetro fichero_jar. |

Ahora podemos visualizar el contenido de nuestro fichero JAR cambiando el parámetro de la acción a realizar por t.

```
jar tf fichero_jar
```

| | |
|---|--|
| t | Indica que la acción a realizar es comprobar (test) el contenido del JAR, mostrando todos los ficheros que contiene. |
|---|--|

Si hacemos esto veremos que además de los ficheros especificados dentro del JAR de ha incluido el fichero META-INF/MANIFEST.MF. Este fichero de *manifiesto* está incluido en todos los JAR, y contiene información sobre su contenido.

Podemos ahora extraer todo el contenido del JAR cambiando el comando de acción por x.

```
jar xvf fichero_jar
```

| | |
|---|--|
| x | Indica que la acción a realizar es extraer el contenido del JAR. |
|---|--|

Con esto se extraerán todos los ficheros, incluido el manifiesto, pudiendo así editar dicho fichero con cualquier editor ASCII. En este caso veremos el manifiesto por defecto que se incluye en los ficheros JAR. Podemos añadir líneas al manifiesto, para ello deberemos crear un fichero con la información que queramos añadir, e incluirlo al crear el JAR para que a la líneas por defecto, añada los datos que nosotros hayamos incluido. Esto lo haremos con:

```
jar cmf fichero_manifiesto fichero_jar ficheros_de_entrada
```

Para trabajar con *manifiestos* tenemos los siguientes parámetros:

| | |
|---|--|
| M | Indica que no se debe incluir el manifiesto por defecto. |
| m | Indica que se deben añadir las líneas del fichero manifiesto que especifique el usuario. |

Una vez tengamos nuestras clases empaquetadas en un fichero JAR, para utilizarlas bastará con tener incluido el fichero JAR en el CLASSPATH. De esta forma las clases serán accesibles de la misma forma que si estuviesen directamente en el CLASSPATH sin empaquetar. Para añadir un fichero JAR al CLASSPATH tendremos que incluir el fichero JAR con su ruta absoluta en esta variable de entorno:

```
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;c:\ruta\fichero.jar
```

También podemos indicar el CLASSPATH del fichero JAR directamente en la línea de comandos al ejecutar nuestra aplicación ClasePrincipal:

```
java -cp c:\ruta\fichero.jar ClasePrincipal
```

En el caso de que empaquetemos una aplicación, podremos definir una clase principal de forma que el fichero JAR sea autoejecutable simplemente escribiendo:

```
java -jar fichero.jar
```

Además, en Windows al hacer doble click sobre este fichero JAR también se ejecutará, ya que este tipo de ficheros estarán asociados con el intérprete Java. Para hacer este JAR ejecutable deberemos definir cuál es la clase principal que se va a ejecutar, cosa que haremos en el fichero *manifiesto*. Para ello deberemos incluir un fichero *manifiesto* que añada la línea:

```
Main-Class: MiClasePrincipal
```

En el caso de los *Applets*, para cargar un *Applet* desde un JAR deberemos especificar el fichero JAR en el atributo ARCHIVE del tag APPLET, como se muestra a continuación:

```
<applet code=MiApplet.class
        archive="AppletJAR.jar">
</applet>
```

1.5. Extensiones de Java

A partir de JDK 1.2 se incorpora un mecanismo de extensiones que permite añadir nuevas funcionalidades al núcleo de la plataforma Java. Existen extensiones desarrolladas por Sun, como Java 3D y Javamail, pero además cualquier usuario puede desarrollar sus propias extensiones.

El mecanismo de extensiones proporciona escalabilidad a Java, permitiendo hacer que nuestra propia API esté disponible para cualquier aplicación.

Las extensiones son grupos de paquetes y clases que añaden funcionalidades a la plataforma Java, y que serán incluidas mediante el mecanismo de extensiones de Java. Este mecanismo permite que las extensiones definidas sean accesibles por cualquier aplicación sin necesidad de establecer el CLASSPATH, como si se tratase de las clases del núcleo de Java. De hecho, estas extensiones lo que hacen es extender la API del núcleo.

Gracias a este mecanismo podremos obtener e instalar extensiones que amplíen la API del núcleo de la plataforma Java, bien sean extensiones desarrolladas por Sun o por terceros, o bien crear nuestras propias extensiones. Esto nos permitirá ampliar la API según nuestras necesidades, y además facilitará la distribución de nuestras propias librerías de clases, que cualquier usuario podrá instalar y utilizar fácilmente sin preocuparse del lugar

donde ubicar las clases y de establecer las variables de entorno necesarias.

Para la creación de nuestras propias extensiones necesitaremos empaquetar todas las clases de nuestra extensión en un fichero JAR.

Lo primero que deberemos hacer cuando queramos crear un extensión es seleccionar todos los paquetes y clases que formarán parte de la API de nuestra extensión y empaquetarlos en un único fichero JAR.

Una vez tengamos el fichero JAR, deberemos añadirlo como extensión. Para ello deberemos copiar el JAR dentro del directorio del JRE (Java Runtime Environment), en el subdirectorio `lib/ext`. JDK incluye JRE como un subdirectorio suyo, por lo que en este caso la ruta completa donde habrá que incluir los JAR será:

```
{java.home}/jre/lib/ext/
```

Con esto la extensión se habrá incluido en la plataforma Java instalada en nuestra máquina, permitiendo que cualquier programa Java que se ejecute en ella pueda utilizarla directamente. Es lo que se conoce como extensión *instalada*.

Existe otro tipo de extensiones, que no veremos, que se llaman *descargadas*. Estas no se copian al directorio anteriormente citado, sino que se descargan de internet (útiles por ejemplo a la hora de trabajar con applets alojados en un servidor remoto).

En la página de Sun podemos encontrar una larga lista de extensiones de Java desarrolladas por ellos, que podremos descargar e instalar ampliando de esta manera la API de Java. Las principales extensiones disponibles son:

- **Java Communications:** Esta API puede ser utilizada para hacer aplicaciones de comunicaciones (voz, fax, etc) independientes de la plataforma. Nos permitirá el acceso a los puertos serie y paralelo.
- **Javamail:** Proporciona una serie de clases que permitirán construir nuestro propio sistema de correo y mensajería utilizando tecnología Java. Incorpora un proveedor de servicio POP3.
- **Java 3D:** Nos permitirá incluir de forma sencilla e independiente de la plataforma gráficos 3D en nuestras aplicaciones. Incorpora una sencilla interfaz de alto nivel que nos permitirá definir mundos 3D y controlar el render y la conducta de los objetos 3D.
- **Java Media Framework:** Permite incorporar a nuestras aplicaciones y *Applets* elementos multimedia, como puede ser audio y video. Con esta API podremos reproducir, capturar y trabajar con flujos (streaming) de varios tipos de medios.
- **Java Advanced Imaging:** Esta API proporciona funcionalidades para el procesamiento de imágenes con un alto rendimiento, de forma independiente a la plataforma. Proporciona una interfaz orientada a objetos que permite manipular imágenes de forma sencilla.
- **JavaBeans Activation Framework:** Permite averiguar el tipo de unos datos determinados (por ejemplo una imagen), encapsular el acceso a estos datos y averiguar las operaciones que podemos hacer con ellos, pudiendo instanciar el *bean*

correspondiente para realizar estas operaciones.

- **Infobus:** Permite la comunicación entre JavaBeans, definiendo una serie de interfaces entre los *beans* que colaboran y un protocolo de comunicaciones para estas interfaces.
- **Java Cryptography Extension:** Consiste en una serie de paquetes que proporcionan funcionalidades de encriptación y generación de claves.
- **JavaHelp:** Permite a los desarrolladores incorporar ayuda en línea a los programas que realicen, de forma independiente de la plataforma.

1.6. Búsqueda de clases en Java

Con lo visto hasta ahora, cuando intentemos compilar o ejecutar un programa, Java buscará las clases necesarias en el siguiente orden:

1. Clases principales de Java (que pertenezcan a la API, y que se encuentran en los ficheros `rt.jar`, `i18n.jar`).
2. Extensiones instaladas
3. Classpath

2. Entorno de desarrollo Eclipse

Eclipse es una herramienta que permite integrar diferentes tipos de **aplicaciones**. La aplicación principal es el JDT (*Java Development Tooling*), un IDE para crear programas en Java. Otras aplicaciones, que no vienen con la distribución estándar de Eclipse, se añaden al mismo en forma de *plugins*, y son reconocidos automáticamente por la plataforma.

Además, Eclipse tiene su propio mecanismo de gestión de **recursos**. Los recursos son ficheros en el disco duro, que se encuentran alojados en un espacio de trabajo (*workspace*), un directorio especial en el sistema. Así, si una aplicación de Eclipse modifica un recurso, dicho cambio es notificado al resto de aplicaciones de Eclipse, para que lo tengan en cuenta.

2.1. Instalación y ejecución

Para instalar Eclipse se **requiere**:

- Sistema operativo Windows, Linux, Solaris, QNX o Mac OS/X, con 256 MB de RAM preferiblemente.
- JDK o JRE versión 1.3 o posterior. Se recomienda al menos la versión 1.4.1.
- Los archivos de eclipse para instalar (en un archivo ZIP, o como vengan distribuidos)

Para la **instalación**, se siguen los pasos:

- Instalar JRE o JDK
- Descomprimir los archivos de Eclipse al lugar deseado del disco duro (p. ej, a `C:\eclipse`). El directorio en que se instale lo identificaremos de ahora en adelante

como `ECLIPSE_HOME`. En Windows Eclipse detecta automáticamente un JRE o JDK instalado, aunque también se lo podemos proporcionar copiando el directorio `jre` en `ECLIPSE_HOME`. Otra opción es proporcionar, al ejecutar Eclipse, la ruta hacia JRE o JDK, mediante una opción `-vm`:

```
eclipse -vm ruta_jdk_jre
```

Para arrancar Eclipse se tiene el ejecutable `eclipse.exe` o `eclipse.sh` en `ECLIPSE_HOME`. La pantalla inicial de Eclipse aparecerá tras unos segundos:

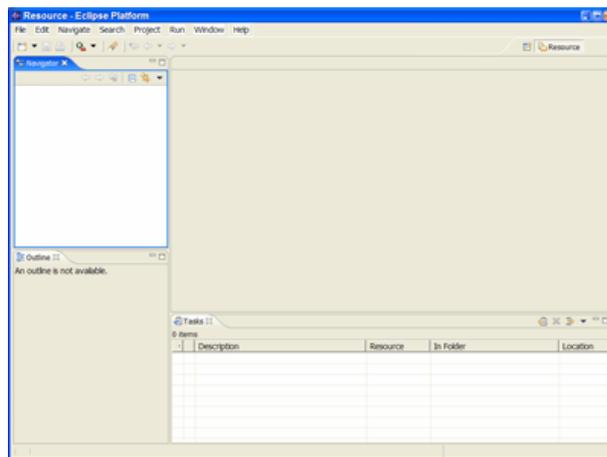


Figura 1. Pantalla inicial de Eclipse

Veremos las opciones principales con detalle más adelante. De los menús, entre otros, pueden resultar interesantes:

- **File:**
 - **New:** para crear nuevos proyectos, paquetes, clases Java, etc.
 - **Import / Export:** para importar o exportar recursos con un determinado formato (por ejemplo, exportar un proyecto como un fichero JAR).
- **Project:**
 - **Open / Close Project:** para abrir o cerrar el proyecto actual
 - **Rebuild Project:** recompila el proyecto actual
 - **Rebuild All:** recompila todos los proyectos
 - **Generate Javadoc:** genera el *javadoc* para las clases del proyecto
- **Run:**
 - **Run As:** permite indicar cómo queremos ejecutar un proyecto (por ejemplo, como una aplicación Java normal, como un applet, como un test de JUnit, etc).
 - **Run:** ejecuta el proyecto de la forma que hayamos indicado en *Run As*. Permite seleccionar la clase principal a ejecutar, los parámetros del `main(...)`, etc
- **Window:**
 - **Open Perspective:** para abrir una determinada perspectiva (por ejemplo, la perspectiva *Java*, que será la que nos interese normalmente).

- **Show View:** permite añadir/quitar vistas a la perspectiva actual. Lo veremos también más adelante.
- **Preferences:** opciones de configuración general. Algunas de ellas se explicarán con detalle más adelante.

2.2. Configuración visual

Perspectivas, vistas y editores

El usuario trabaja con Eclipse mediante el entorno gráfico que se le presenta. Según la perspectiva que elija, se establecerá la apariencia de dicho entorno. Entendemos por *perspectiva* una colección de *vistas* y *editores*, con sus correspondientes acciones especiales en menú y barras de herramientas. Algunas vistas muestran información especial sobre los recursos, y dependiendo de las mismas, en ocasiones sólo se mostrarán algunas partes o relaciones internas de dichos recursos. Un editor trabaja directamente sobre un recurso, y sólo cuando grabe los cambios sobre el recurso se notificará al resto de aplicaciones de Eclipse sobre estos cambios. Las vistas especiales se pueden conectar a editores (no a recursos), por ejemplo, la vista de estructura (*outline view*) se puede conectar al editor Java. De este modo, una de las características importantes de Eclipse es la flexibilidad para combinar vistas y editores.

Si queremos **abrir una determinada perspectiva**, vamos a *Window -> Open Perspective*. Eligiendo luego *Other* podemos elegir entre todas las perspectivas disponibles:



Figura 2. Abrir una perspectiva en Eclipse

Para **añadir vistas a una perspectiva**, primero abrimos la perspectiva, y luego vamos a *Window -> Show View* y elegimos la que queramos cargar:

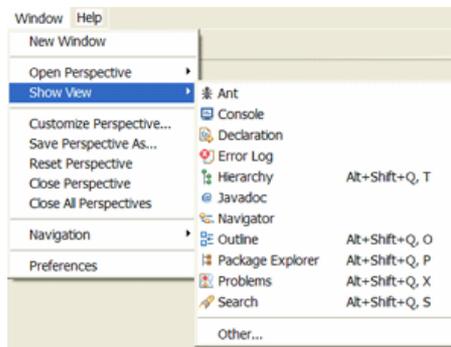


Figura 3. Elegir una vista en una perspectiva

Apariencia

Arrastrando la barra de título de una vista o editor, podemos moverlo a otro lugar de la ventana (lo podremos colocar en las zonas donde el cursor del ratón cambie a una flecha negra), o tabularlo con otras vistas o editores (arrastrando hasta el título de dicha vista o editor, el cursor cambia de aspecto, y se ve como una lista de carpetas, soltando ahí la vista o editor que arrastramos, se tabula con la(s) que hay donde hemos soltado).

2.3. Configuración general

Desde el menú **Window - Preferences** podemos establecer opciones de configuración de los distintos aspectos de Eclipse:

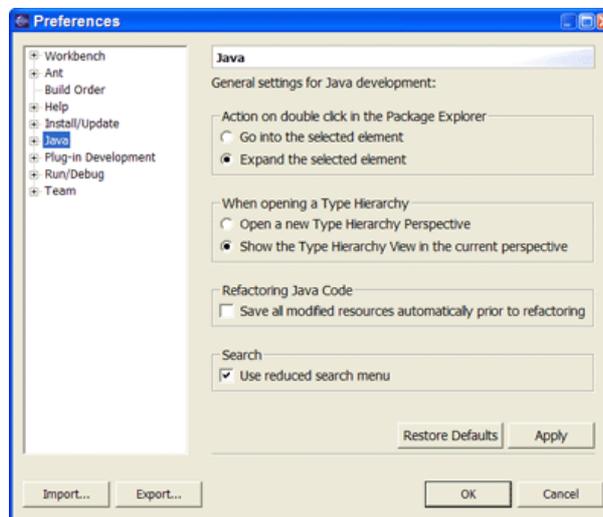


Figura 4. Configuración general de Eclipse

Establecer directorios para ficheros fuente o ficheros objeto

Podemos elegir entre tener nuestro código fuente en el mismo lugar que nuestras clases objeto compiladas, o bien elegir directorios diferentes para fuentes y objetos. Para ello

tenemos, dentro del menú de configuración anterior, la opción *Java - New Project*. En el cuadro *Source and output folder* podremos indicar si queremos colocarlo todo junto (marcando *Project*) o indicar un directorio para cada cosa (marcando *Folders*, y eligiendo el subdirectorio adecuado para cada uno):

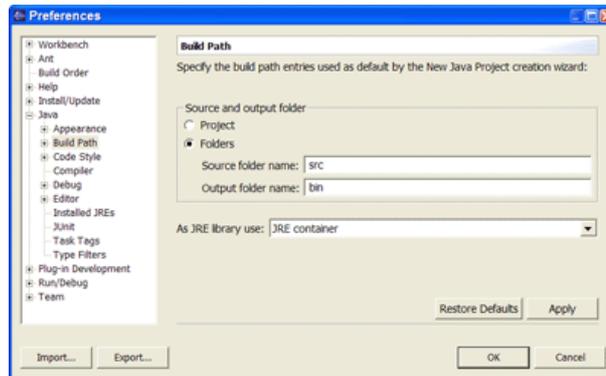


Figura 5. Establecimiento de los directorios fuente y objeto

Establecer la versión de JDK o JRE

Para cambiar el compilador a una versión concreta de Java, elegimos la opción de *Java* y luego *Compiler*. Pulsamos en la pestaña *Compliance and Classfiles* y elegimos la opción *1.4* (o la que sea) de la lista *Compiler compliance level*:

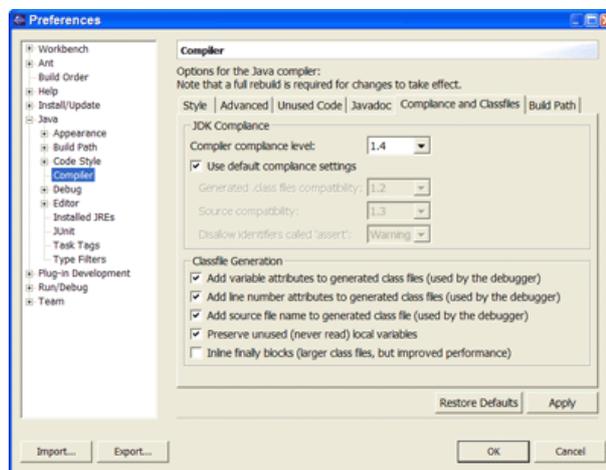


Figura 6. Establecer la versión del compilador

También podemos utilizar JDK en lugar de JRE para ejecutar los programas. Para ello vamos a *Java - Installed JREs*, elegimos la línea *Standard VM* y pulsamos en *Edit* o en *Add*, según si queremos modificar el que haya establecido, o añadir nuevas opciones.

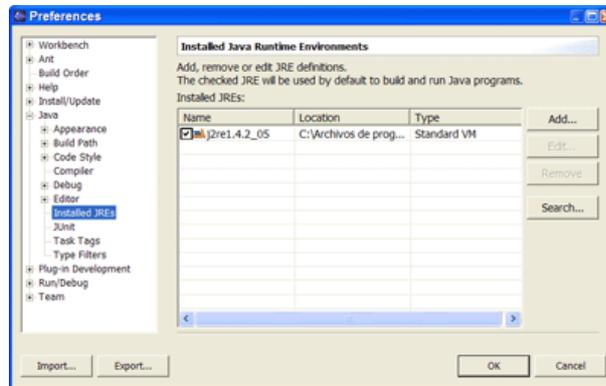


Figura 7. Establecer el compilador, o añadir nuevos

Se nos abre un cuadro de diálogo para editar valores. Pulsando en *Browse* elegimos el directorio de JDK (por ejemplo, `C:\jdk1.4.0`).

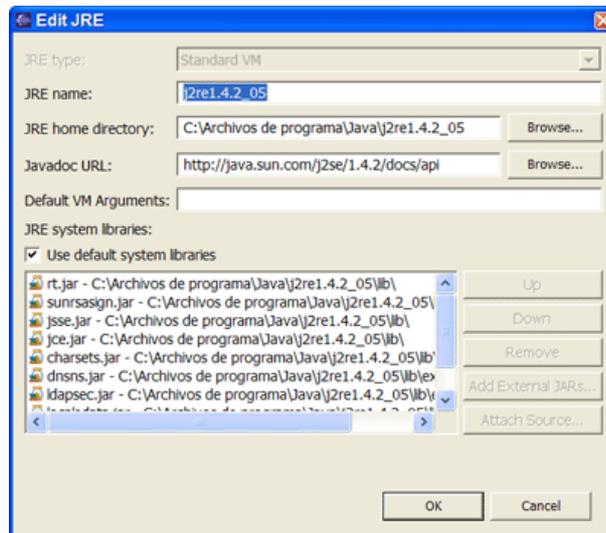


Figura 8. Editar los valores de JDK o JRE

Especificar variables de entorno (CLASSPATH)

Podemos añadir variables de entorno en Eclipse, cada una conteniendo un directorio, fichero JAR o fichero ZIP. Para añadir variables vamos a la opción *Java - Classpath Variables*.

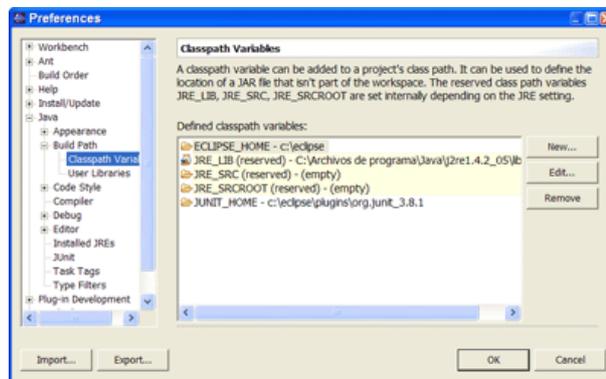


Figura 9. Variables de classpath

Pulsamos el botón de *New* para añadir una nueva, y le damos un nombre, y elegimos el fichero JAR o ZIP (pulsando en *File*) o el directorio (pulsando en *Folder*).

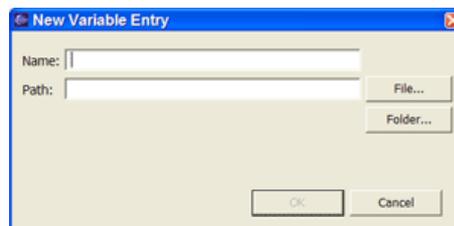


Figura 10. Establecer el valor de la nueva variable

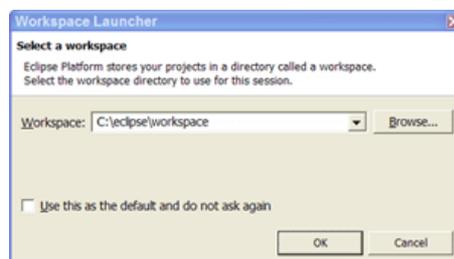
2.4. Primeros pasos con Eclipse

Espacio de trabajo

Por defecto el espacio de trabajo (*workspace*) para Eclipse es el directorio `ECLIPSE_HOME/workspace`. Podemos elegir un directorio arbitrario lanzando eclipse con una opción `-data` que indique cuál es ese directorio, por ejemplo:

```
eclipse -data C:\misTrabajos
```

Si no indicamos el espacio de trabajo mediante esta opción, Eclipse nos preguntará qué espacio de trabajo queremos utilizar en la siguiente ventana:



Espacio de trabajo

También podemos crear nuestros proyectos y trabajos fuera del *workspace* si queremos, podemos tomarlo simplemente como un directorio opcional donde organizar nuestros proyectos.

Gestión de la memoria

Cuando estemos desarrollando aplicaciones que requieran una gran cantidad de memoria, podemos encontrar el problema de que la memoria con la que cuenta la máquina virtual de Eclipse no es suficiente para ejecutarla. Para solucionar este problema podemos especificar al cargar Eclipse la memoria máxima con la que podrá contar la máquina virtual:

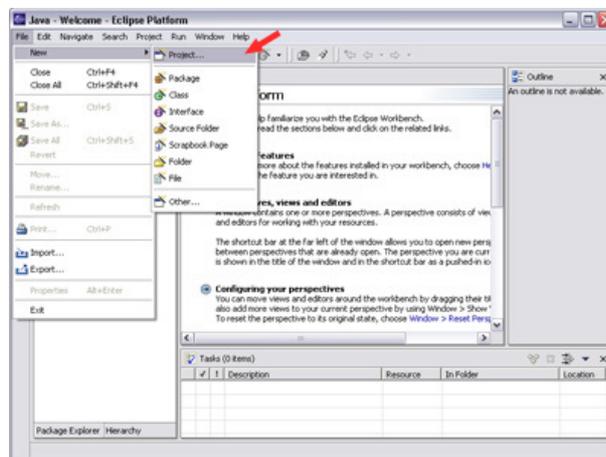
```
eclipse -Xmx512m
```

Nota

Si utilizamos con frecuencia alguna de estas opciones podemos añadirlas al fichero `eclipse.ini` para así no tener que especificarlas en la línea de comando cada vez que se cargue Eclipse.

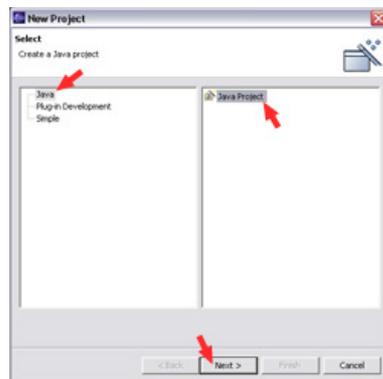
Nuevo proyecto

Lo primero que debemos hacer para empezar a desarrollar una nueva aplicación es crear un proyecto Java en Eclipse. Para ello seleccionamos la opción del menú *File > New > Project ...*



Nuevo proyecto

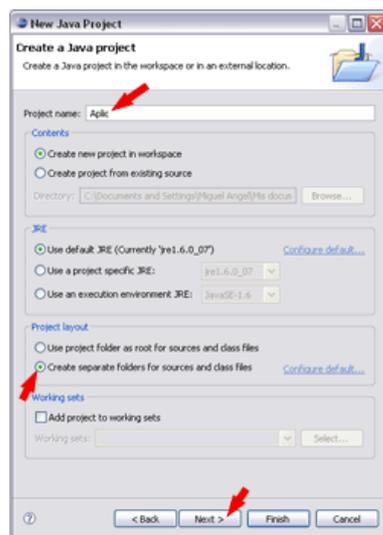
Dentro de la ventana de nuevo proyecto, seleccionamos *Java Project* y pulsamos *Next*.



Nombre del proyecto

En la siguiente pantalla deberemos dar un nombre al proyecto para identificarlo dentro de Eclipse. Por defecto creará el directorio para este proyecto dentro del espacio de trabajo de Eclipse. Aquí es importante especificar que separe los fuentes y las clases compiladas.

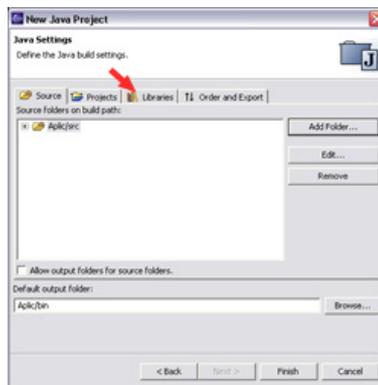
Cuando hayamos introducido esta información pulsamos sobre *Next*.



Configuración del directorio de trabajo

En la siguiente pantalla configuraremos la estructura de nuestro directorio de desarrollo y las librerías externas utilizadas. Podemos modificar esta configuración posteriormente si entramos en las propiedades de nuestro proyecto.

Veremos en la pantalla de configuración del proyecto que por defecto tenemos un directorio `src` como único directorio de fuentes de la aplicación, y `bin` como directorio de salida. Ahora vamos a cambiar a la pestaña *Libraries* para configurar las librerías externas que vamos a necesitar tener en el *classpath* para nuestro proyecto.



Configuración de librerías

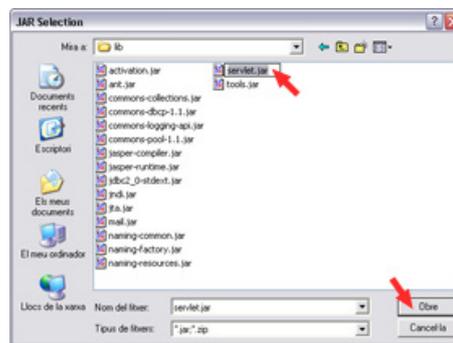
En esta pestaña añadiremos librerías JAR al *classpath* pulsando sobre *Add External JARs*

...



Añadir JAR externo

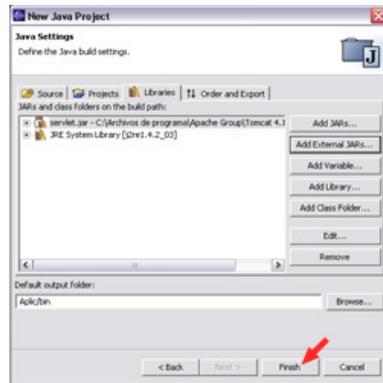
Deberemos seleccionar los ficheros JAR que queremos añadir al *classpath*. Por ejemplo, si queremos desarrollar Servlets, deberemos incluir la librería de servlets `javax.servlet.jar` en esta lista.



Seleccionar librerías a agregar

Una vez tengamos esta librería incluida se mostrará en la lista como se puede ver a

continuación. Ahora ya podemos pulsar sobre *Finish* para que se cree el proyecto con los datos que hemos introducido.

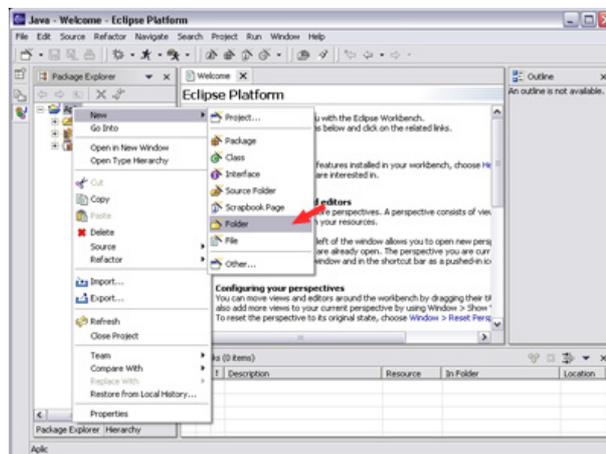


Creación de proyecto finalizada

Crear directorios y ficheros

Una vez creado el proyecto, podremos crear directorios y ficheros dentro de nuestro directorio de desarrollo. Por ejemplo, si queremos crear una web para nuestro proyecto, podremos crear un directorio web donde guardaremos los documentos HTML.

Pulsando con el botón derecho sobre nuestro proyecto en el explorador de paquetes se abrirá un menú contextual con el que podremos crear un nuevo directorio. Para ello pulsaremos sobre la opción *New > Folder*.



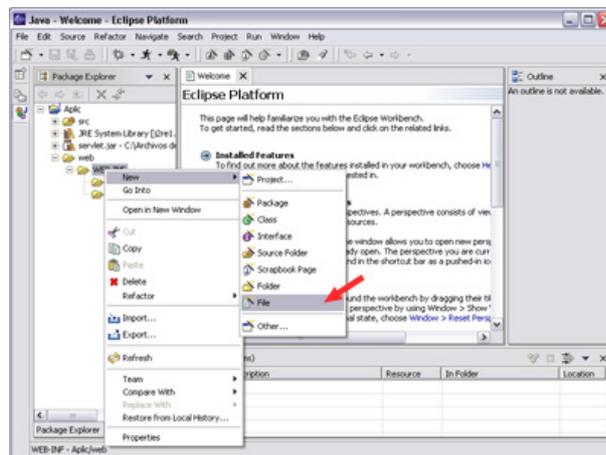
Crear nuevo directorio

Aparecerá la siguiente pantalla donde deberemos introducir el nombre del directorio que vamos a crear. Por ejemplo podemos crear de esta forma el directorio web donde introduciremos todos los ficheros HTML.



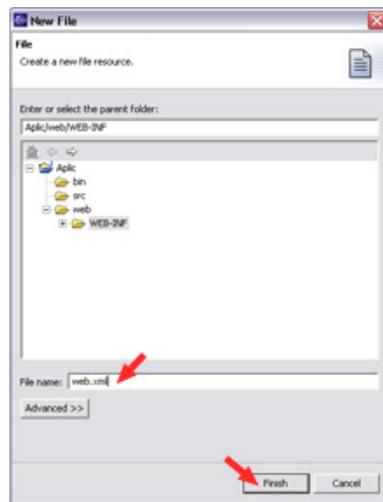
Nombre del nuevo directorio

Una vez tengamos la estructura de directorios necesaria, podemos crear ficheros genéricos de texto. De esta forma podremos crear por ejemplo cualquier fichero HTML o XML que queramos añadir a la aplicación. Para crear un fichero genérico de texto pulsaremos sobre la opción *New > File* del menú contextual como se muestra a continuación:



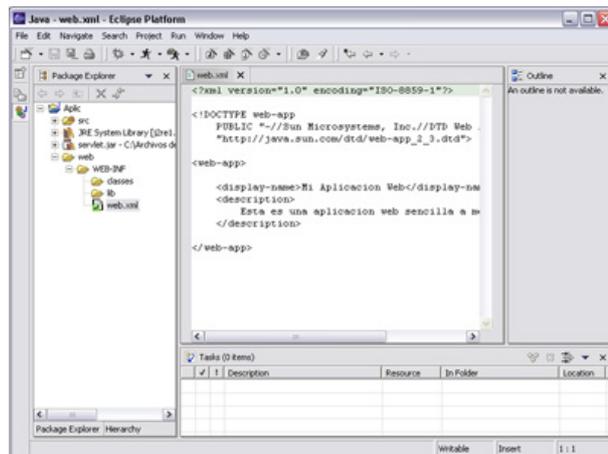
Crear nuevo fichero

En la siguiente ventana introduciremos el nombre del fichero a crear. Por ejemplo, podemos crear un fichero `web.xml`, con la configuración de nuestra aplicación web.



Nombre del nuevo fichero

Una vez creado el fichero, podremos abrirlo en el editor de texto de Eclipse para escribir su contenido. Introduciremos en este editor el contenido de este XML y grabaremos el fichero pulsando sobre el icono *Guardar*.

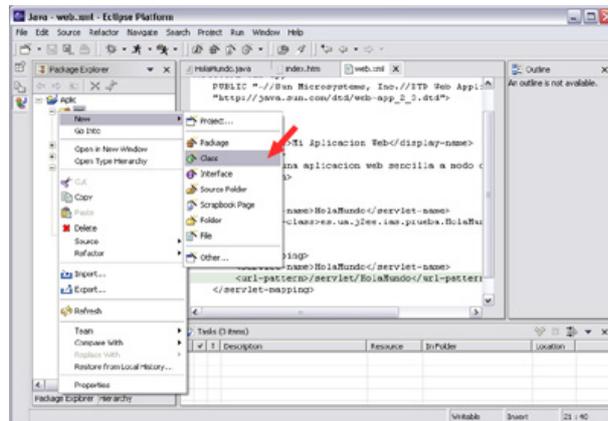


Editar el fichero creado

De la misma forma podemos crear cualquier otro fichero de texto para nuestra aplicación, como páginas HTML y JSP.

Crear una nueva clase

Para crear una nueva clase en nuestra aplicación pulsaremos sobre *New > Class*.



Crear una nueva clase Java

Se mostrará la siguiente pantalla donde introduciremos los datos de la nueva clase a crear. Debemos introducir el paquete y el nombre de la clase. Si queremos que la clase herede de otra, o implemente una serie de interfaces, deberemos especificarlo en los campos *Superclass* e *Interfaces*. Por ejemplo, si estamos desarrollando un Servlet deberemos heredar de la clase `HttpServlet`. Para seleccionar esta superclase podemos pulsar sobre el botón *Browse ...* junto al campo *Superclass*.



Configuración de la nueva clase

Se mostrará la siguiente ventana para explorar las clases. Introduciendo en el campo de texto superior una parte del nombre de la clase que buscamos, por ejemplo '*HttpServlet*', nos mostrará la lista de todas las clases que coincidan con ese nombre. Seleccionaremos de la lista la clase que buscamos (`HttpServlet`) y pulsamos *OK*.



Explorar posibles superclases

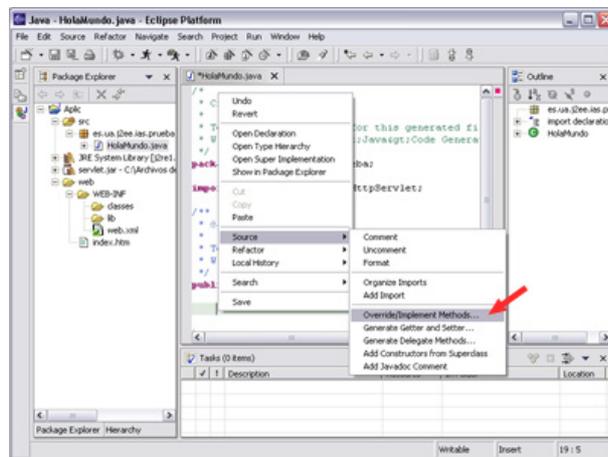
Entonces aparecerá el nombre completo de la clase seleccionada en el campo *Superclass* de la ventana anterior. Ya podremos pulsar sobre *Finish* para crear la clase.



Creación de la nueva clase finalizada

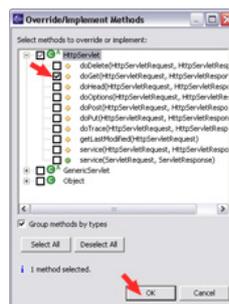
Eclipse creará automáticamente el esqueleto de esta clase y podremos modificarlo en el editor. Este editor nos ofrecerá facilidades como autocompletar los nombres de los métodos, y revisar la sintaxis del código conforme lo escribimos.

En el caso de que estemos implementando un Servlet, deberemos sobrescribir el método `doGet` de esta clase. Para sobrescribir métodos de clases de las que heredamos abriremos el menú contextual sobre el área de edición de código, y seleccionamos la opción *Source > Override/Implement Methods ...*



Sobrescribir métodos

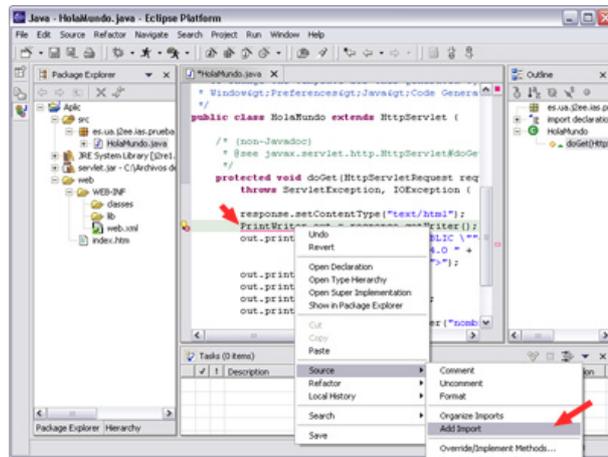
Entonces podremos seleccionar el método `doGet` que es el que nos interesa en este caso y pulsar **OK**.



Seleccionar método a sobrescribir

Esto nos creará el esqueleto de este método, dentro del cual tendremos que añadir el código necesario. Podemos copiar el código que hemos visto para el servlet de ejemplo anterior.

Nos mostrará subrayados con rojo los errores en el código. Posiblemente haya errores del tipo *"PrintWriter cannot be resolved"* debidos a no haber importado el paquete necesario donde se encuentra esta clase. Para solucionarlos podemos abrir un menú contextual pulsando con el botón derecho sobre el elemento que da este error, y seleccionar la opción *Source > Add Import*. De esta forma Eclipse añadirá automáticamente el `import` para este elemento a nuestra clase, sin tener nosotros que buscar el paquete en el que se encontraba.



Agregar imports

Otra opción interesante de este menú contextual del editor de código es la opción *Source* > *Format*, que dará formato automáticamente al código añadiendo las sangrías necesarias para cada línea de código, permitiéndonos de esta forma "limpiar" el código de forma rápida.

Truco

Mientras escribimos el código, en cualquier momento podemos ver las diferentes posibilidades de autocompletado que nos ofrece Eclipse pulsando la combinación de teclas *Ctrl + Espacio*.

2.5. Plugins en Eclipse

En Eclipse nos encontramos con una gran variedad de plugins que permiten ampliar las prestaciones del entorno. De esta forma podemos añadir editores de distintos tipos de diagramas UML, o nuevos asistentes para el desarrollo de aplicaciones para móviles con Java ME, entre muchos otros.

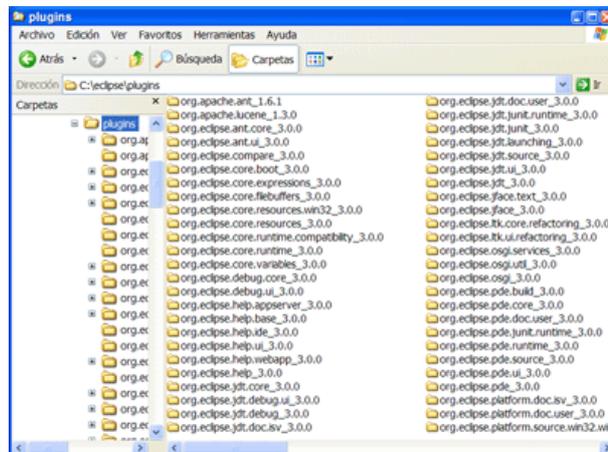


Figura 18. Plugins en Eclipse

Para instalar estos plugins debemos ir al menú *Help > Software Updates* y desde ahí localizar un repositorio en el que estén disponibles, o bien proporcionar el archivo que contiene el plugin directamente. Desde este mismo lugar podremos también actualizar los componentes ya instalados en el entorno. Todos los plugins que instalemos se guardarán en el directorio `ECLIPSE_HOME/plugins`.

3. Componentes de un programa Java

En un programa Java podemos distinguir varios elementos:

3.1. Clases

Para definir una clase se utiliza la palabra reservada `class`, seguida del nombre de la clase:

```
class MiClase
{
    ...
}
```

Es recomendable que los nombres de las clases sean sustantivos (ya que suelen representar entidades), pudiendo estar formados por varias palabras. La primera letra de cada palabra estará en mayúscula y el resto de letras en minúscula. Por ejemplo, `DatosUsuario`, `Cliente`, `GestorMensajes`.

Cuando se trate de una clase encargada únicamente de agrupar un conjunto de recursos o de constantes, su nombre se escribirá en plural. Por ejemplo, `Recursos`, `MensajesError`.

3.2. Campos y variables

Dentro de una clase, o de un método, podemos definir campos o variables, respectivamente, que pueden ser de tipos simples, o clases complejas, bien de la API de Java, bien que hayamos definido nosotros mismos, o bien que hayamos copiado de otro lugar.

Al igual que los nombres de las clases, suele ser conveniente utilizar sustantivos que describan el significado del campo, pudiendo estar formados también por varias palabras. En este caso, la primera palabra comenzará por minúscula, y el resto por mayúscula. Por ejemplo, `apellidos`, `fechaNacimiento`, `numIteraciones`.

De forma excepcional, cuando se trate de variables auxiliares de corto alcance se puede poner como nombre las iniciales del tipo de datos correspondiente:

```
int i;
Vector v;
```

```
MiOtraClase moc;
```

Por otro lado, las constantes se declaran como `final static`, y sus nombres se escribirán totalmente en mayúsculas, separando las distintas palabras que los formen por caracteres de subrayado ('_'). Por ejemplo, `ANCHO_VENTANA`, `MSG_ERROR_FICHERO`.

3.3. Métodos

Los métodos o funciones se definen de forma similar a como se hacen en C: indicando el tipo de datos que devuelven, el nombre del método, y luego los argumentos entre paréntesis:

```
void imprimir(String mensaje)
{
    ... // Código del método
}

Vector insertarVector(Object elemento, int posicion)
{
    ... // Código del método
}
```

Al igual que los campos, se escriben con la primera palabra en minúsculas y el resto comenzando por mayúsculas. En este caso normalmente utilizaremos verbos.

Nota

Una vez hayamos creado cualquier clase, campo o método, podremos modificarlo pulsando con el botón derecho sobre él en el explorador de Eclipse y seleccionando la opción *Refactor > Rename...* del menú emergente. Al cambiar el nombre de cualquiera de estos elementos, Eclipse actualizará automáticamente todas las referencias que hubiese en otros lugares del código. Además de esta opción para renombrar, el menú *Refactor* contiene bastantes más opciones que nos permitirán reorganizar automáticamente el código de la aplicación de diferentes formas.

3.4. Constructores

Podemos interpretar los constructores como métodos que se llaman igual que la clase, y que se ejecutan con el operador `new` para reservar memoria para los objetos que se creen de dicha clase:

```
MiClase()
{
    ... // Código del constructor
}

MiClase(int valorA, Vector valorV)
{
    ... // Código de otro constructor
}
```

No tenemos que preocuparnos de liberar la memoria del objeto al dejar de utilizarlo. Esto lo hace automáticamente el **garbage collector**. Aún así, podemos usar el método `finalize()` para liberar manualmente.

Si estamos utilizando una clase que hereda de otra, y dentro del constructor de la subclase queremos llamar a un determinado constructor de la superclase, utilizaremos `super`. Si no se hace la llamada a `super`, por defecto la superclase se construirá con su constructor vacío. Si esta superclase no tuviese definido ningún constructor vacío, o bien quisiésemos utilizar otro constructor, podremos llamar a `super` proporcionando los parámetros correspondientes al constructor al que queramos llamar. Por ejemplo, si heredamos de `MiClase` y desde la subclase queremos utilizar el segundo constructor de la superclase, al comienzo del constructor haremos la siguiente llamada a `super`:

```
SubMiClase()  
{  
    super(0, new Vector());  
    ... // Código de constructor subclase  
}
```

Nota

Podemos generar el constructor de una clase automáticamente con Eclipse, pulsando con el botón derecho sobre el código y seleccionando *Source > Generate Constructor Using Fields...* o *Source > Generate Constructors From Superclass...*

3.5. Paquetes

Las clases en Java se organizan (o pueden organizarse) en paquetes, de forma que cada paquete contenga un conjunto de clases. También puede haber subpaquetes especializados dentro de un paquete o subpaquete, formando así una jerarquía de paquetes, que después se plasma en el disco duro en una estructura de directorios y subdirectorios igual a la de paquetes y subpaquetes (cada clase irá en el directorio/subdirectorio correspondiente a su paquete/subpaquete).

Cuando queremos indicar que una clase pertenece a un determinado paquete o subpaquete, se coloca al principio del fichero la palabra reservada `package` seguida por los paquetes/subpaquetes, separados por `'.'`:

```
package paquete.subpaquete;  
...  
class MiClase {  
...  
}
```

Si queremos desde otra clase utilizar una clase de un paquete o subpaquete determinado (diferente al de la clase en la que estamos), incluimos una sentencia `import` antes de la clase (y después de la línea `package` que pueda tener la clase, si la tiene), indicando qué paquete o subpaquete queremos importar:

```
import paq1.subpaq1.*;
```

```
import paq1.subpaq1.MiClase;
```

La primera opción (*) se utiliza para importar todas las clases del paquete (se utiliza cuando queremos utilizar muchas clases del paquete, para no ir importando una a una). La segunda opción se utiliza para importar una clase en concreto.

Nota

Es recomendable indicar siempre las clases concretas que se están importando y no utilizar el *. De esta forma quedará más claro cuales son las clases que se utilizan realmente en nuestro código. Hay diferentes paquetes que contienen clases con el mismo nombre, y si se importasen usando * podríamos tener un problema de ambigüedad.

Al importar, ya podemos utilizar el nombre de la clase importada directamente en la clase que estamos construyendo. Si no colocásemos el `import` podríamos utilizar la clase igual, pero al referenciar su nombre tendríamos que ponerlo completo, con paquetes y subpaquetes:

```
MiClase mc; // Si hemos hecho el 'import' antes
```

```
paq1.subpaq1.MiClase mc; // Si NO hemos hecho el 'import' antes
```

Existe un paquete en la API de Java, llamado `java.lang`, que no es necesario importar. Todas las clases que contiene dicho paquete son directamente utilizables. Para el resto de paquetes (bien sean de la API o nuestros propios), será necesario importarlos cuando estemos creando una clase fuera de dichos paquetes.

Los paquetes normalmente se escribirán totalmente en minúsculas. Es recomendable utilizar nombres de paquetes similares a la URL de nuestra organización pero a la inversa, es decir, de más general a más concreto. Por ejemplo, si nuestra URL es `jtech.ua.es` los paquetes de nuestra aplicación podrían recibir nombres como `es.ua.jtech.proyecto.interfaz`, `es.ua.jtech.proyecto.datos`, etc.

Importante

Nunca se debe crear una clase sin asignarle nombre de paquete. En este caso la clase se encontraría en el paquete sin nombre, y no podría ser referenciada por las clases del resto de paquetes de la aplicación.

Con Eclipse podemos importar de forma automática los paquetes necesarios. Para ello podemos pulsar sobre el código con el botón derecho y seleccionar *Source > Organize imports*. Esto añadirá y ordenará todos los `imports` necesarios. Sin embargo, esto no funcionará si el código tiene errores de sintaxis. En ese caso si que podríamos añadir un `import` individual, situando el cursor sobre el nombre que se quiera importar, pulsando con el botón derecho, y seleccionando *Source > Add import*.

3.6. Modificadores de acceso

Tanto las clases como los campos y métodos admiten modificadores de acceso, para indicar si dichos elementos tienen ámbito *público*, *protegido* o *privado*. Dichos modificadores se marcan con las palabras reservadas `public`, `protected` y `private`, respectivamente, y se colocan al principio de la declaración:

```
public class MiClase {
    ...
    protected int b;
    ...
    private int miMetodo(int b) {
    ...
}
```

El modificador `protected` implica que los elementos que lo llevan son visibles desde la clase, sus subclases, y las demás clases del mismo paquete que la clase.

Si no se especifica ningún modificador, el elemento será considerado de tipo *paquete*. Este tipo de elementos podrán ser visibles desde la clase o desde clases del mismo paquete.

Cada fichero Java que creamos debe tener una y sólo una **clase pública** (que será la clase principal del fichero). Dicha clase debe llamarse igual que el fichero. Aparte, el fichero podrá tener otras clases internas, pero ya no podrán ser públicas.

Por ejemplo, si tenemos un fichero `MiClase.java`, podría tener esta apariencia:

```
public class MiClase
{
    ...
}

class OtraClase
{
    ...
}

class UnaClaseMas
{
    ...
}
```

Si queremos tener acceso a estas clases internas desde otras clases, deberemos declararlas como estáticas. Por ejemplo, si queremos definir una etiqueta para incluir en los puntos 2D definidos en el ejemplo anterior, podemos definir esta etiqueta como clase interna (para dejar claro de esta forma que dicha etiqueta es para utilizarse en `Punto2D`). Para poder manipular esta clase interna desde fuera deberemos declararla como estática de la siguiente forma:

```
public class Punto2D {
    ...
    static class Etiqueta {
```

```

        String texto;
        int tam;
        Color color;
    }
}

```

Podremos hacer referencia a ella desde fuera de `Punto2D` de la siguiente forma:

```
Punto2D.Etiqueta etiq = new Punto2D.Etiqueta();
```

3.7. Otros modificadores

Además de los modificadores de acceso vistos antes, en clases, métodos y/o campos se pueden utilizar también estos modificadores:

- **abstract**: elemento base para la herencia (los objetos subtipo deberán definir este elemento). Se utiliza para definir clases abstractas, y métodos abstractos dentro de dichas clases, para que los implementen las subclases que hereden de ella.
- **static**: elemento compartido por todos los objetos de la misma clase. Con este modificador, no se crea una copia del elemento en cada objeto que se cree de la clase, sino que todos comparten una sola copia en memoria del elemento, que se crea sin necesidad de crear un objeto de la clase que lo contiene. Como se ha visto anteriormente, también puede ser aplicado sobre clases, con un significado diferente en este caso.
- **final**: objeto final, no modificable (se utiliza para definir constantes) ni heredable (en caso de aplicarlo a clases).
- **synchronized**: para elementos a los que no se puede acceder al mismo tiempo desde distintos hilos de ejecución.

Estos modificadores se colocan tras los modificadores de acceso:

```

// Clase abstracta para heredar de ella
public abstract class Ejemplo
{
    // Constante estática de valor 10
    public static final TAM = 10;

    // Método abstracto a implementar
    public abstract void metodo();

    public synchronized void otroMetodo()
    {
        ... // Aquí dentro sólo puede haber un hilo a la vez
    }
}

```

Nota

Si tenemos un método estático (`static`), dentro de él sólo podremos utilizar elementos estáticos (campos o métodos estáticos), o bien campos y métodos de objetos que hayamos creado dentro del método.

Por ejemplo, si tenemos:

```
public class UnaClase
{
    public int a;

    public static int metodo()
    {
        return a + 1;
    }
}
```

Dará error, porque el campo `a` no es estático, y lo estamos utilizando dentro del método estático. Para solucionarlo tenemos dos posibilidades: definir `a` como estático (si el diseño del programa lo permite), o bien crear un objeto de tipo `UnaClase` en el método, y utilizar su campo `a` (que ya no hará falta que sea estático, porque hemos creado un objeto y ya podemos acceder a su campo `a`):

```
public class UnaClase
{
    public int a;

    public static int metodo()
    {
        UnaClase uc = new UnaClase();
        // ... Aquí haríamos que uc.a tuviese el valor adecuado
        return uc.a + 1;
    }
}
```

Nota

Para hacer referencia a un elemento estático utilizaremos siempre el nombre de la clase a la que pertenece, y no la referencia a una instancia concreta de dicha clase.

Por ejemplo, si hacemos lo siguiente:

```
UnaClase uc = new UnaClase();
uc.metodo();
```

Aparecerá un *warning*, debido a que el método `metodo` no es propio de la instancia concreta `uc`, sino da la clase `UnaClase` en general. Por lo tanto, deberemos llamarlo con:

```
UnaClase.metodo();
```

3.8. Ejecución de clases: método main

En las clases principales de una aplicación (las clases que queramos ejecutar) debe haber un método `main` con la siguiente estructura:

```
public static void main(String[] args)
{
    ... // Código del método
}
```

}

Dentro pondremos el código que queramos ejecutar desde esa clase. Hay que tener en cuenta que `main` es estático, con lo que dentro sólo podremos utilizar campos y métodos estáticos, o bien campos y métodos de objetos que creamos dentro del `main`.

4. Nuevas características de Java 5

4.1. Tipo enumerado

El tipo `enum` permite definir un conjunto de posibles valores o estados, que luego podremos utilizar donde queramos:

Ejemplo

```
// Define una lista de 3 valores y luego comprueba en un switch
// cuál es el valor que tiene un objeto de ese tipo
enum EstadoCivil {soltero, casado, divorciado};
EstadoCivil ec = EstadoCivil.casado;
ec = EstadoCivil.soltero;
switch(ec)
{
    case soltero: System.out.println("Es soltero");
                  break;
    case casado: System.out.println("Es casado");
                  break;
    case divorciado: System.out.println("Es divorciado");
                     break;
}
```

4.2. Imports estáticos

Los *imports* estáticos permiten importar los elementos estáticos de una clase, de forma que para referenciarlos no tengamos que poner siempre como prefijo el nombre de la clase. Por ejemplo, podemos utilizar las constantes de color de la clase `java.awt.Color`, o bien los métodos matemáticos de la clase `Math`.

Ejemplo

```
import static java.awt.Color;
import static java.lang.Math;

public class...
{
    ...
    JLabel lbl = new JLabel();
    lbl.setBackground(white); // Antes sería Color.white
    ...
    double raiz = sqrt(1252.2); // Antes sería Math.sqrt(...)
}
```

4.3. Argumentos variables

Java permite pasar un número variable de argumentos a una función (como sucede con funciones como `printf` en C). Esto se consigue mediante la expresión "..." a partir del momento en que queramos tener un número variable de argumentos.

Ejemplo

```
// Funcion que tiene un parámetro String obligatorio
// y n parámetros int opcionales

public void miFunc(String param, int... args)
{
    ...
    // Una forma de procesar n parametros variables
    for (int argumento: args)
    {
        ...
    }
    ...
}

...
miFunc("Hola", 1, 20, 30, 2);
miFunc("Adios");
```

4.4. Metainformación

Se tiene la posibilidad de añadir ciertas anotaciones en campos, métodos, clases y otros elementos, que permitan a las herramientas de desarrollo o de despliegue leerlas y realizar ciertas tareas. Por ejemplo, generar ficheros fuentes, ficheros XML, o un *Stub* de métodos para utilizar remotamente con RMI.

Un ejemplo más claro lo tenemos en las anotaciones que ya se utilizan para la herramienta Javadoc. Las marcas `@deprecated` no afectan al comportamiento de los métodos que las llevan, pero previenen al compilador para que muestre una advertencia indicando que el método que se utiliza está desaconsejado. También se tienen otras marcas `@param`, `@return`, `@see`, etc, que utiliza Javadoc para generar las páginas de documentación y las relaciones entre ellas.

5. Herencia e interfaces

5.1. Herencia

Cuando queremos que una clase herede de otra, se utiliza al declararla la palabra `extends` tras el nombre de la clase, para decir de qué clase se hereda. Para hacer que `Pato` herede de `Animal`:

```
class Pato extends Animal
```

Con esto automáticamente `Pato` tomaría todo lo que tuviese `Animal` (aparte, `Pato` puede añadir sus características propias). Si `Animal` fuese una clase abstracta, `Pato` debería implementar los métodos abstractos que tuviese.

5.2. Punteros `this` y `super`

`this` se usa para hacer referencia a los miembros de la propia clase. Se utiliza cuando hay otros elementos con el mismo nombre, para distinguir :

```
public class MiClase
{
    int i;
    public MiClase (int i)
    {
        this.i = i;           // i de la clase = parametro i
    }
}
```

`super` se usa para llamar al mismo elemento en la clase padre. Si la clase `MiClase` tiene un método `Suma_a_i(...)`, lo llamaríamos desde esta otra clase con:

```
public class MiNuevaClase extends MiClase
{
    public void Suma_a_i (int j)
    {
        i = i + (j / 2);
        super.Suma_a_i (j);
    }
}
```

5.3. Interfaces y clases abstractas

Ya hemos visto cómo definir clases normales, y clases abstractas. Si queremos definir un interfaz, se utiliza la palabra reservada `interface`, en lugar de `class`, y dentro declaramos (no implementamos), los métodos que queremos que tenga la interfaz:

```
public interface MiInterfaz
{
    public void metodoInterfaz();
    public float otroMetodoInterfaz();
}
```

Después, para que una clase implemente los métodos de esta interfaz, se utiliza la palabra reservada `implements` tras el nombre de la clase:

```
public class UnaClase implements MiInterfaz
{
    public void metodoInterfaz()
    {
        ... // Código del método
    }
}
```

```
    }  
    public float otroMetodoInterfaz()  
    {  
        ... // Código del método  
    }  
}
```

Notar que si en lugar de poner `implements` ponemos `extends`, en ese caso `UnaClase` debería ser un interfaz, que heredaría del interfaz `MiInterfaz` para definir más métodos, pero no para implementar los que tiene la interfaz. Esto se utilizaría para definir interfaces partiendo de un interfaz base, para añadir más métodos a implementar.

Una clase puede heredar sólo de otra única clase, pero puede implementar cuantos interfaces necesite:

```
public class UnaClase extends MiClase  
    implements MiInterfaz, MiInterfaz2, MiInterfaz3  
{  
    ...  
}
```

Cuando una clase implementa una interfaz se está asegurando que dicha clase va a ofrecer los métodos definidos en la interfaz, es decir, que la clase al menos nos ofrece esa interfaz para acceder a ella. Cuando heredamos de una clase abstracta, heredamos todos los campos y el comportamiento de la superclase, y además deberemos definir algunos métodos que no habían sido implementados en la superclase.

Desde el punto de vista del diseño, podemos ver la herencia como una relación *ES*, mientras que la implementación de una interfaz sería una relación *ACTÚA COMO*.

6. Clases útiles

En esta sección vamos a ver una serie de clases que conviene conocer ya que nos serán de gran utilidad para realizar nuestros programas:

6.1. Object

Esta es la clase base de todas las clases en Java, toda clase hereda en última instancia de la clase **Object**, por lo que los métodos que ofrece estarán disponibles en cualquier objeto Java, sea de la clase que sea.

En Java es importante distinguir claramente entre lo que es una variable, y lo que es un objeto. Las variables simplemente son referencias a objetos, mientras que los objetos son las entidades instanciadas en memoria que podrán ser manipulados mediante las referencias que tenemos a ellos (mediante variable que apunten a ellos) dentro de nuestro programa. Cuando hacemos lo siguiente:

```
new MiClase()
```

Se está instanciando en memoria un nuevo objeto de clase `MiClase` y nos devuelve una referencia a dicho objeto. Nosotros deberemos guardarnos dicha referencia en alguna variable con el fin de poder acceder al objeto creado desde nuestro programa:

```
MiClase mc = new MiClase();
```

Es importante declarar la referencia del tipo adecuado (en este caso tipo `MiClase`) para manipular el objeto, ya que el tipo de la referencia será el que indicará al compilador las operaciones que podremos realizar con dicho objeto. El tipo de esta referencia podrá ser tanto el mismo tipo del objeto al que vayamos a apuntar, o bien el de cualquier clase de la que herede o interfaz que implemente nuestro objeto. Por ejemplo, si `MiClase` se define de la siguiente forma:

```
public class MiClase extends Thread implements List {
    ...
}
```

Podremos hacer referencia a ella de diferentes formas:

```
MiClase mc = new MiClase();
Thread t = new MiClase();
List l = new MiClase();
Object o = new MiClase();
```

Esto es así ya que al heredar tanto de **Thread** como de **Object**, sabemos que el objeto tendrá todo lo que tienen estas clases más lo que añade **MiClase**, por lo que podrá comportarse como cualquiera de las clases anteriores. Lo mismo ocurre al implementar una interfaz, al forzar a que se implementen sus métodos podremos hacer referencia al objeto mediante la interfaz ya que sabemos que va a contener todos esos métodos. Siempre vamos a poder hacer esta asignación 'ascendente' a clases o interfaces de las que deriva nuestro objeto.

Si hacemos referencia a un objeto **MiClase** mediante una referencia **Object** por ejemplo, sólo podremos acceder a los métodos de **Object**, aunque el objeto contenga métodos adicionales definidos en **MiClase**. Si conocemos que nuestro objeto es de tipo **MiClase**, y queremos poder utilizarlo como tal, podremos hacer una asignación 'descendente' aplicando una conversión cast al tipo concreto de objeto:

```
Object o = new MiClase();
...
MiClase mc = (MiClase) o;
```

Si resultase que nuestro objeto no es de la clase a la que hacemos cast, ni hereda de ella ni la implementa, esta llamada resultará en un **ClassCastException** indicando que no podemos hacer referencia a dicho objeto mediante esa interfaz debido a que el objeto no la cumple, y por lo tanto podrán no estar disponibles los métodos que se definen en ella.

Una vez hemos visto la diferencia entre las variables (referencias) y objetos (entidades) vamos a ver como se hará la asignación y comparación de objetos. Si hiciésemos lo siguiente:

```
MiClase mc1 = new MiClase();  
MiClase mc2 = mc1;
```

Puesto que hemos dicho que las variables simplemente son referencias a objetos, la asignación estará copiando una referencia, no el objeto. Es decir, tanto la variable *mc1* como *mc2* apuntarán a un mismo objeto.

Si lo que queremos es copiar un objeto, teniendo dos entidades independientes, deberemos invocar el método **clone** del objeto a copiar:

```
MiClase mc2 = (MiClase)mc1.clone();
```

El método **clone** es un método de la clase **Object** que estará disponible para cualquier objeto Java, y nos devuelve un **Object** genérico, ya que al ser un método que puede servir para cualquier objeto nos debe devolver la copia de este tipo. De él tendremos que hacer una conversión cast a la clase de la que se trate como hemos visto en el ejemplo.

Por otro lado, para la comparación, si hacemos lo siguiente:

```
mc1 == mc2
```

Estaremos comparando referencias, por lo que estaremos viendo si las dos referencias apuntan a un mismo objeto, y no si los objetos a los que apuntan son iguales. Para ver si los objetos son iguales, aunque sean entidades distintas, tenemos:

```
mc1.equals(mc2)
```

Este método también es propio de la clase **Object**, y será el que se utilice para comparar internamente los objetos.

Tanto **clone** como **equals**, deberán ser redefinidos en nuestras clases para adaptarse a éstas. Debemos especificar dentro de ellos como se copia nuestro objeto y como se compara si son iguales:

```
public class Punto2D {  
    public int x, y;  
    ...  
    public boolean equals(Object o) {  
        Punto2D p = (Punto2D)o;  
        // Compara objeto this con objeto p  
        return (x == p.x && y == p.y);  
    }  
    public Object clone() {  
        Punto2D p = new Punto2D();  
        // Construye nuevo objeto p  
        // copiando los atributos de this  
        p.x = x;  
        p.y = y;  
        return p;  
    }  
}
```

Un último método interesante de la clase **Object** es **toString**. Este método nos devuelve una cadena (**String**) que representa dicho objeto. Por defecto nos dará un identificador del objeto, pero nosotros podemos sobrescribirla en nuestras propias clases para que genere la cadena que queramos. De esta manera podremos imprimir el objeto en forma de cadena de texto, mostrándose los datos con el formato que nosotros les hayamos dado en **toString**. Por ejemplo, si tenemos una clase **Punto2D**, sería buena idea hacer que su conversión a cadena muestre las coordenadas (x,y) del punto:

```
public class Punto2D {
    public int x,y;
    ...
    public String toString() {
        String s = "(" + x + "," + y + ")";
        return s;
    }
}
```

6.2. Properties

Esta clase es un subtipo de **Hashtable**, que se encarga de almacenar una serie de propiedades asociando un valor a cada una de ellas. Estas propiedades las podremos utilizar para registrar la configuración de nuestra aplicación. Además esta clase nos permite cargar o almacenar esta información en algún dispositivo, como puede ser en disco, de forma que sea persistente.

Puesto que hereda de **Hashtable**, podremos utilizar sus métodos, pero también aporta métodos propios para añadir propiedades:

```
Object setProperty(Object clave, Object valor)
```

Equivalente al método *put*.

```
Object getProperty(Object clave)
```

Equivalente al método *get*.

```
Object getProperty(Object clave, Object default)
```

Esta variante del método resulta útil cuando queremos que determinada propiedad devuelva algún valor por defecto si todavía no se le ha asignado ningún valor.

Además, como hemos dicho anteriormente, para hacer persistentes estas propiedades de nuestra aplicación, se proporcionan métodos para almacenarlas o leerlas de algún dispositivo de E/S:

```
void load(InputStream entrada)
```

Lee las propiedades del flujo de entrada proporcionado. Este flujo puede por ejemplo

referirse a un fichero del que se leerán los datos.

```
void store(OutputStream salida, String cabecera)
```

Almacena la información de las propiedades escribiéndolas en el flujo de salida especificado. Este flujo puede por ejemplo referirse a un fichero en disco, en el que se guardará nuestro conjunto de propiedades, pudiendo especificar una cadena que se pondrá como cabecera en el fichero, y que nos permite añadir algún comentario sobre dicho fichero.

6.3. System

Esta clase nos ofrece una serie de métodos y campos útiles del sistema. Esta clase no se debe instanciar, todos estos métodos y campos son estáticos.

Podemos encontrar los objetos que encapsulan la entrada, salida y salida de error estándar, así como métodos para redireccionarlas, que veremos con más detalle en el tema de entrada/salida.

También nos permite acceder al gestor de seguridad instalado, como veremos en el tema sobre seguridad.

Otros métodos útiles que encontramos son:

```
void exit(int estado)
```

Finaliza la ejecución de la aplicación, devolviendo un código de estado. Normalmente el código 0 significa que ha salido de forma normal, mientras que con otros códigos indicaremos que se ha producido algún error.

```
void gc()
```

Fuerza una llamada al colector de basura para limpiar la memoria. Esta es una operación costosa. Normalmente no lo llamaremos explícitamente, sino que dejaremos que Java lo invoque cuando sea necesario.

```
long currentTimeMillis()
```

Nos devuelve el tiempo medido en el número de milisegundos transcurridos desde el 1 de Enero de 1970 a las 0:00.

```
void arraycopy(Object fuente, int pos_fuente,  
               Object destino, int pos_dest, int n)
```

Copia n elementos del array fuente, desde la posición pos_fuente, al array destino a partir de la posición pos_dest.

```
Properties getProperties()
```

Devuelve un objeto Properties con las propiedades del sistema. En estas propiedades

podremos encontrar la siguiente información:

| Clave | Contenido |
|--------------------|---|
| file.separator | Separador entre directorios en la ruta de los ficheros. Por ejemplo "/" en UNIX. |
| java.class.path | Classpath de Java |
| java.class.version | Versión de las clases de Java |
| java.home | Directorio donde está instalado Java |
| java.vendor | Empresa desarrolladora de la implementación de la plataforma Java instalada |
| java.vendor.url | URL de la empresa |
| java.version | Versión de Java |
| line.separator | Separador de fin de líneas utilizado |
| os.arch | Arquitectura del sistema operativo |
| os.name | Nombre del sistema operativo |
| os.version | Versión del sistema operativo |
| path.separator | Separador entre los distintos elementos de una variable de entorno tipo PATH. Por ejemplo ":" |
| user.dir | Directorio actual |
| user.home | Directorio de inicio del usuario actual |
| user.name | Nombre de la cuenta del usuario actual |

6.4. Runtime

Toda aplicación Java tiene una instancia de la clase **Runtime** que se encargará de hacer de interfaz con el entorno en el que se está ejecutando. Para obtener este objeto debemos utilizar el siguiente método estático:

```
Runtime rt = Runtime.getRuntime();
```

Una de las operaciones que podremos realizar con este objeto, será ejecutar comandos como si nos encontrásemos en la línea de comandos del sistema operativo. Para ello utilizaremos el siguiente método:

```
rt.exec(comando);
```

De esta forma podremos invocar programas externos desde nuestra aplicación Java.

6.5. Math

La clase **Math** nos será de gran utilidad cuando necesitemos realizar operaciones matemáticas. Esta clase no necesita ser instanciada, ya que todos sus métodos son estáticos. Entre estos métodos podremos encontrar todas las operaciones matemáticas básicas que podamos necesitar, como logaritmos, exponenciales, funciones trigonométricas, generación de números aleatorios, conversión entre grados y radianes, etc. Además nos ofrece las constantes de los números *PI* y *E*.

6.6. Otras clases

Si miramos dentro del paquete **java.util**, podremos encontrar una serie de clases que nos podrán resultar útiles para determinadas aplicaciones.

Entre ellas tenemos la clase **Calendar**, que nos servirá cuando trabajemos con fechas y horas, para realizar operaciones con fechas, comparar fechas, u obtener distintas representaciones para mostrar la fecha en nuestra aplicación.

Encontramos también la clase **Currency** con información monetaria. La clase **Locale** almacena información sobre una determinada región del mundo, por lo que podremos utilizar esta clase junto a las anteriores para obtener la moneda de una determinada zona, o las diferencias horarias y de representación de fechas.

7. Programas Básicos en Java

Veamos ahora algunos ejemplos de programas en Java.

- **Ejemplo:** El siguiente ejemplo muestra un texto por pantalla (muestra "Mi programa Java"):

```
/**
 * Ejemplo que muestra un texto por pantalla
 */
public class Ejemplo1
{
    public static void main(String[] args)
    {
        System.out.println ("Mi programa Java");
    }
}
```

- **Ejemplo:** El siguiente ejemplo toma dos números (un entero y un real) y devuelve su suma:

```
/**
 * Ejemplo que suma dos numeros: un entero y un real
 */
public class Ejemplo2
{
```

```

int n1; // Primer numero (el entero)
float n2; // Segundo numero (el real)

/**
 * Constructor
 */
public Ejemplo2(int n1, float n2)
{
    this.n1 = n1;
    this.n2 = n2;
}

/**
 * Suma dos numeros y devuelve el resultado (real)
 */
public float suma()
{
    return (n1 + n2);
}

/**
 * Main
 */
public static void main(String[] args)
{
    if (args.length < 2)
    {
        System.out.println (
            "Uso: java Ejemplo2 <n1> <n2>");
        System.exit(-1);
    }

    // Tomamos los dos parametros
    int n1 = Integer.parseInt(args[0]);
    float n2 = Float.parseFloat(args[1]);

    // Creamos un objeto Ejemplo2 y le pedimos
    // la suma de los valores
    Ejemplo2 e = new Ejemplo2(n1, n2);
    System.out.println ("Resultado: " + e.suma());
}
}

```

- **Ejemplo:** El siguiente ejemplo resuelve el teorema de pitágoras (obtiene una hipotenusa a partir de dos catetos):

```

/**
 * Este ejemplo resuelve el teorema de Pitágoras:
 * hipotenusa = raiz (cateto1 * cateto1 + cateto2 * cateto2)
 */
public class Ejemplo3
{
    // Primer Cateto
    public static final int CATETO1 = 20;

    // Segundo Cateto
    public static final int CATETO2 = 50;

    /**

```

```
    * Obtiene la hipotenusa de dos catetos
    * que se pasan como parametro
    */
public static double hipotenusa(int cateto1, int cateto2)
{
    return Math.sqrt(Math.pow(cateto1, 2) +
        Math.pow(cateto2, 2));
}

/**
 * Main
 */
public static void main(String[] args)
{
    System.out.println (
        "La hipotenusa de los catetos indicados es:");
    double h = hipotenusa(CATETO1, CATETO2);
    System.out.println ("h = " + h);
}
}
```

- **Ejemplo:** El siguiente ejemplo devuelve todos los números primos que encuentra hasta un número determinado:

```
/**
 * Este ejemplo devuelve los numeros primos encontrados hasta un
 * cierto valor
 */
public class Ejemplo4
{
    /**
     * Obtiene si un número es primo o no
     */
    public static boolean esPrimo (int valor)
    {
        int i = 2;
        while (i < valor)
        {
            if (valor % i == 0)
                return false;
            i++;
        }
        return true;
    }

    /**
     * Main
     */
    public static void main(String[] args)
    {
        System.out.println ("Numeros primos hasta el " +
            args[0] + ":");
        for (int i = 1; i < Integer.parseInt(args[0]); i++)
            if (esPrimo(i))
                System.out.print (" " + i);
        System.out.println ("\nFinalizado");
    }
}
```

- **Ejemplo:** El siguiente ejemplo muestra cómo utilizar herencia y clases abstractas. Define una clase abstracta *Persona*, de la que hereda la clase *Hombre*. La clase *Anciano* a su vez hereda de la clase *Hombre*. En la clase *Ejemplo5* se tiene el método *main()*, que muestra resultados de llamadas a todas las clases. Compilando esta clase se compila todo el ejemplo:

```
/**
 * Ejemplo de herencias y clases abstractas
 */
public class Ejemplo5
{
    /**
     * Main
     */
    public static void main(String[] args)
    {
        Hombre h = new Hombre();
        Anciano a = new Anciano();
        Persona p = (Persona)a;

        System.out.println ("Edad del hombre: " +
            h.edad());
        System.out.println ("Genero del anciano: " +
            a.genero());
        System.out.println ("Clase de la persona: " +
            p.clase());
    }
}
```

```
/**
 * Ejemplo de herencias y clases abstractas
 */
public abstract class Persona
{
    /**
     * Devuelve la clase a la que pertenecen las personas
     */
    public String clase()
    {
        return "mamiferos";
    }

    /**
     * Devuelve el genero de la persona
     */
    public abstract String genero();

    /**
     * Devuelve la edad de la persona
     */
    public abstract String edad();
}
```

```
/**
 * Ejemplo de herencias y clases abstractas
 */
public class Hombre extends Persona
{
```

```
    /*
     * No hace falta definir el metodo clase(), porque ya esta
     * definido en la clase padre. Lo tendríamos que definir si
     * queremos devolver algo distinto a lo que devuelve allí
     */

    /**
     * Devuelve el genero de la persona (este metodo si hay
     * que definirlo porque es abstracto en la clase padre)
     */
    public String genero()
    {
        return "masculino";
    }

    /**
     * Devuelve la edad de la persona (este metodo si hay que
     * definirlo porque es abstracto en la clase padre)
     */
    public String edad()
    {
        return "40";
    }
}
```

```
/**
 * Ejemplo de herencias y clases abstractas
 */
public class Anciano extends Hombre
{
    /*
     * No hace falta definir ningun metodo, sólo aquellos en
     * los que queramos devolver cosas distintas. En este
     * caso, la edad.
     */

    /**
     * Devuelve la edad de la persona
     */
    public String edad()
    {
        return "75";
    }
}
```

