



APRENDERAPROGRAMAR.COM

CLASE CON EL MÉTODO
MAIN: CLASE PRINCIPAL,
INICIADORA O
“PROGRAMA PRINCIPAL”
EN JAVA. (CU00655B)

Sección: Cursos

Categoría: Curso “Aprender programación Java desde cero”

Fecha revisión: 2029

Resumen: Entrega nº55 curso Aprender programación Java desde cero.

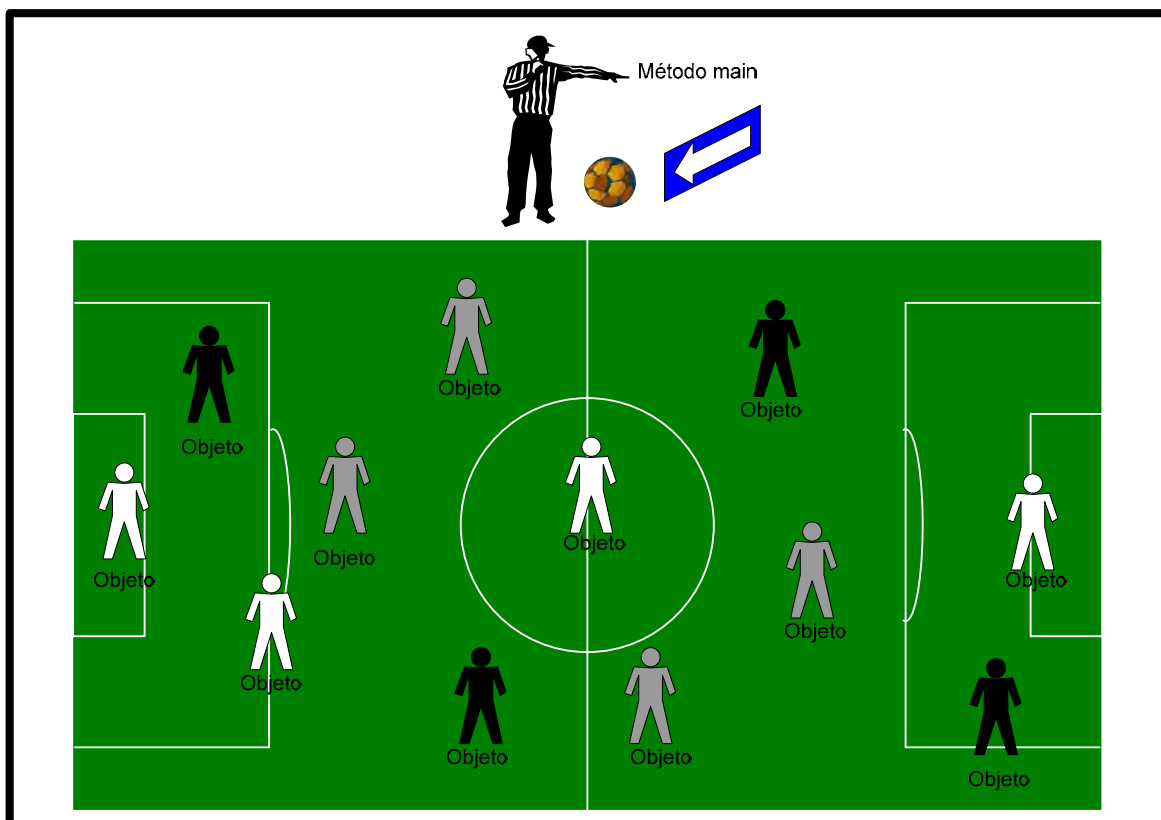
Autor: Alex Rodríguez

CLASE CON EL MÉTODO MAIN: CLASE PRINCIPAL, INICIADORA O “PROGRAMA PRINCIPAL”

Hasta ahora hemos visto código implementando clases y que las clases definen tipos, es decir, nos permiten crear objetos del tipo definido por la clase. Pero a todas estas, ¿dónde está el programa? Todavía no hemos visto ningún programa, y ya es hora de que abordemos este asunto.



Sabemos que los métodos en Java pueden tener cualquier nombre (excluido el de palabras clave). Existe un nombre de método que está reservado en Java y otros lenguajes: el método *main*. Este método es un método especial en tanto en cuanto es el que da lugar al inicio del programa. Si comparamos un programa con un partido de fútbol, el método main sería el responsable de poner el partido en juego.

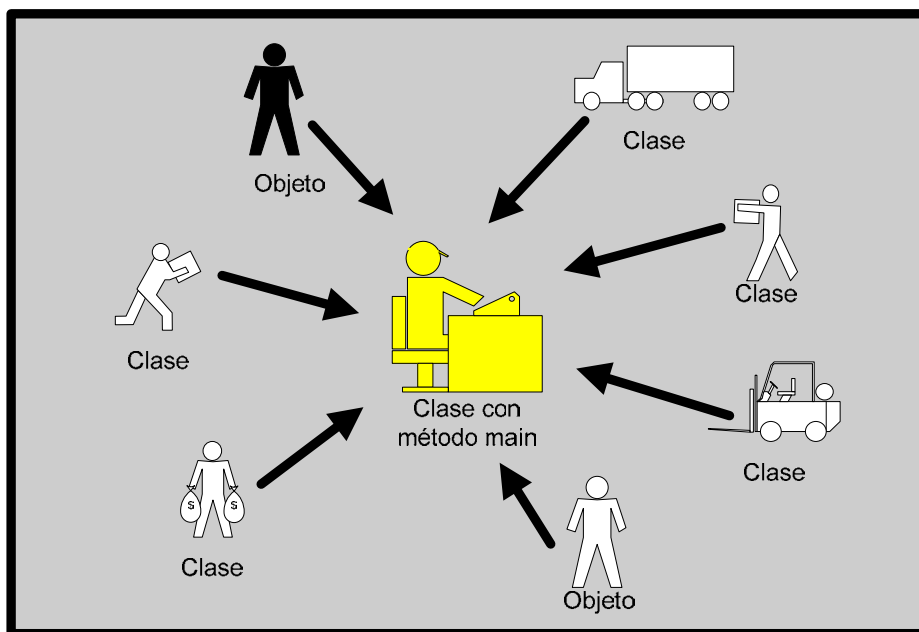


Es importante tener claro que el **método main no es el elemento principal en el desarrollo del programa**. El programa, de acuerdo con el paradigma de programación orientada a objetos, se desarrolla mediante la interacción entre objetos, que en la figura hemos representado como jugadores en el campo de fútbol. Por tanto el cometido del método main normalmente es iniciar el programa

(poner el balón en juego) y permanecer en un segundo plano mientras los objetos interactúan entre sí, controlando el desarrollo de la situación como si del árbitro se tratara. El método main normalmente no será muy extenso en cuanto a líneas de código respecto al resto del código (clases). Si esto ocurriera, posiblemente sería indicador de que este método tiene más protagonismo del que debe, y en nuestro símil el árbitro no debe ser protagonista del partido. En algunos ejemplos de código que desarrollemos quizás la clase con el método main contenga gran parte del código total, pero si esto es así será porque lo estamos utilizando con fines didácticos. En programas profesionales esto no debe ocurrir.

El método main es indudablemente importante. Por eso y por motivos históricos en el desarrollo de la programación muchas veces se alude a él (o a la clase donde se sitúa) como clase principal o “programa” principal. Pero hay que tener bien claro que su carácter principal se debe a que **es quien inicia el desarrollo del programa**, no a que sea quien debe asumir el protagonismo del mismo.

Un error que cometen frecuentemente las personas que están aprendiendo Java es suponer que el método main es la parte principal del programa, en el sentido de que debe concentrar los procesos importantes y la mayor parte del código. Esta concepción errónea se reflejaría en el siguiente esquema, donde las clases y objetos están al servicio del método main (o de la clase donde se encuentre) que es quien centraliza las operaciones. **Este esquema es posible, pero no es el adecuado** dentro del estilo de programación orientada a objetos y no aprovecha todo el potencial de esta forma de programación.



Próxima entrega: CU00656B

Acceso al curso completo en [aprenderaprogramar.com](http://www.aprenderaprogramar.com) --> Cursos, o en la dirección siguiente:

http://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=category&id=68&Itemid=188