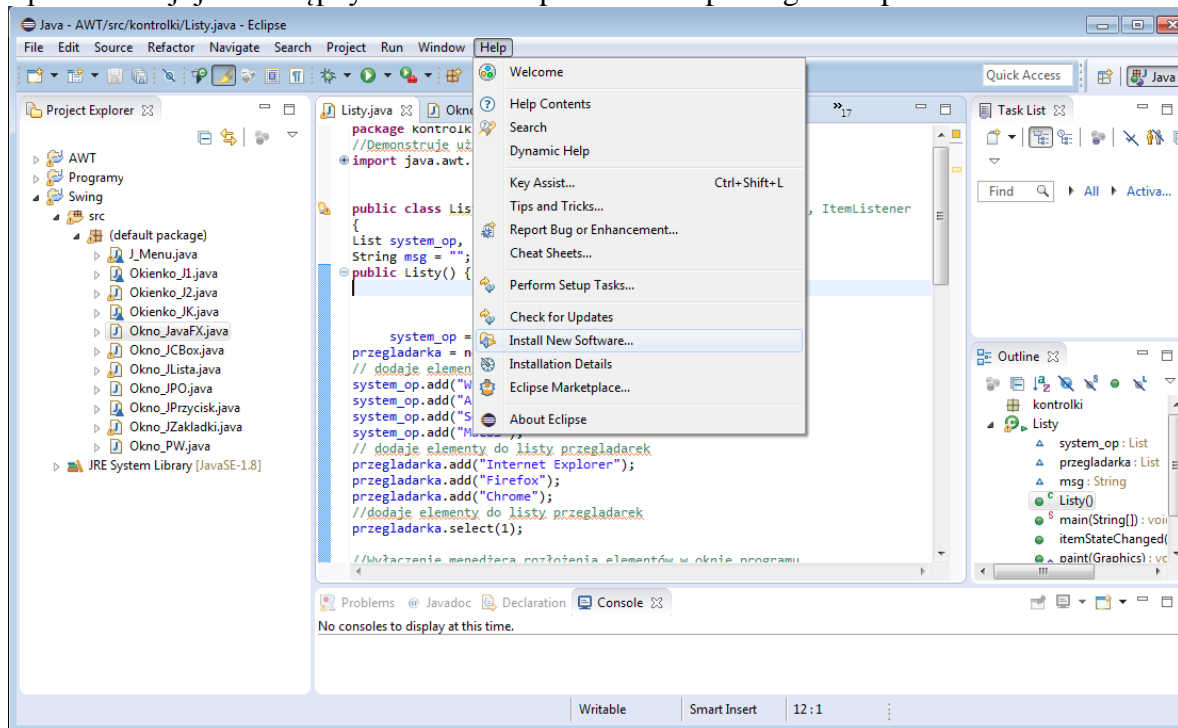


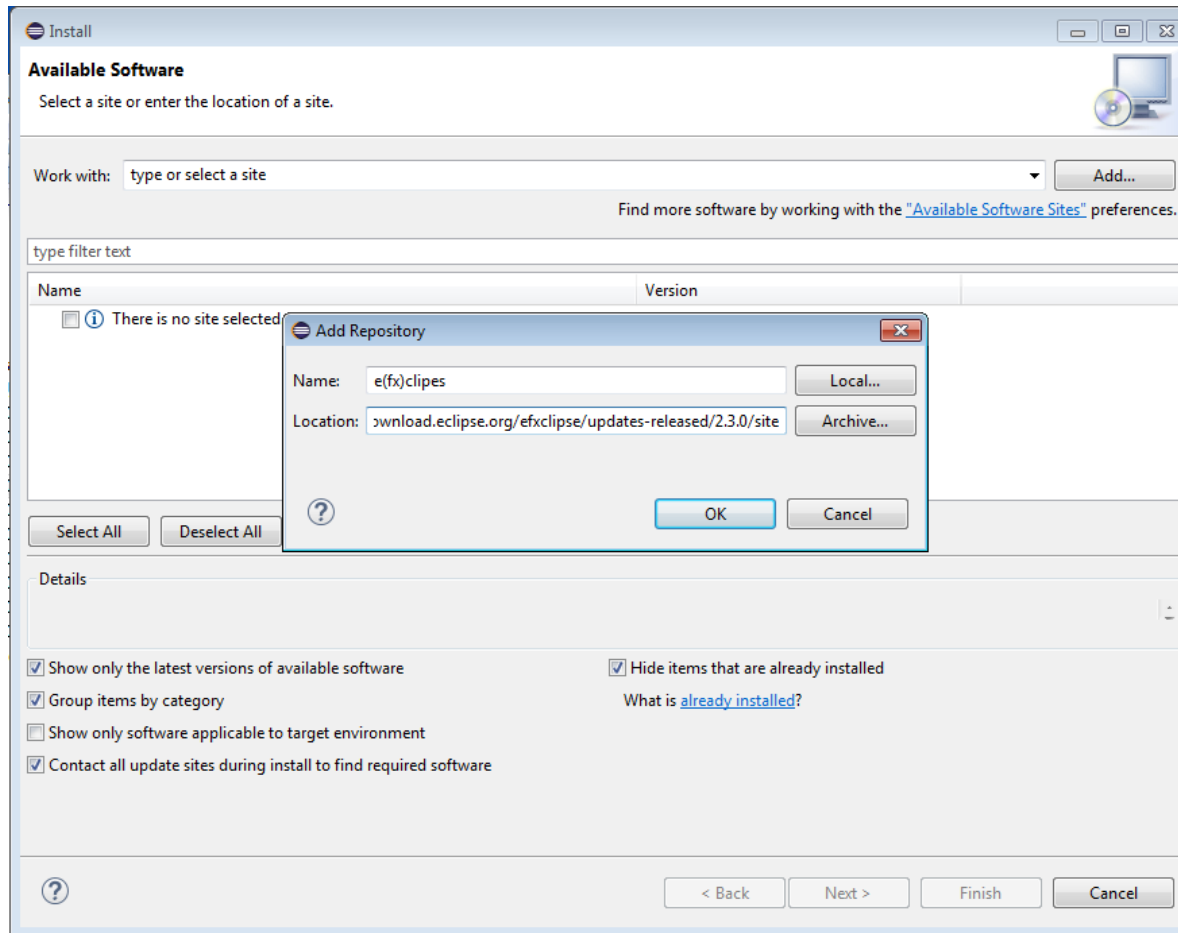
Wykład XI

Instalacja JavaFX w środowisku Eclipse

Opis instalacji jest dostępny na stronie <http://www.eclipse.org/efxclipse/install.html>



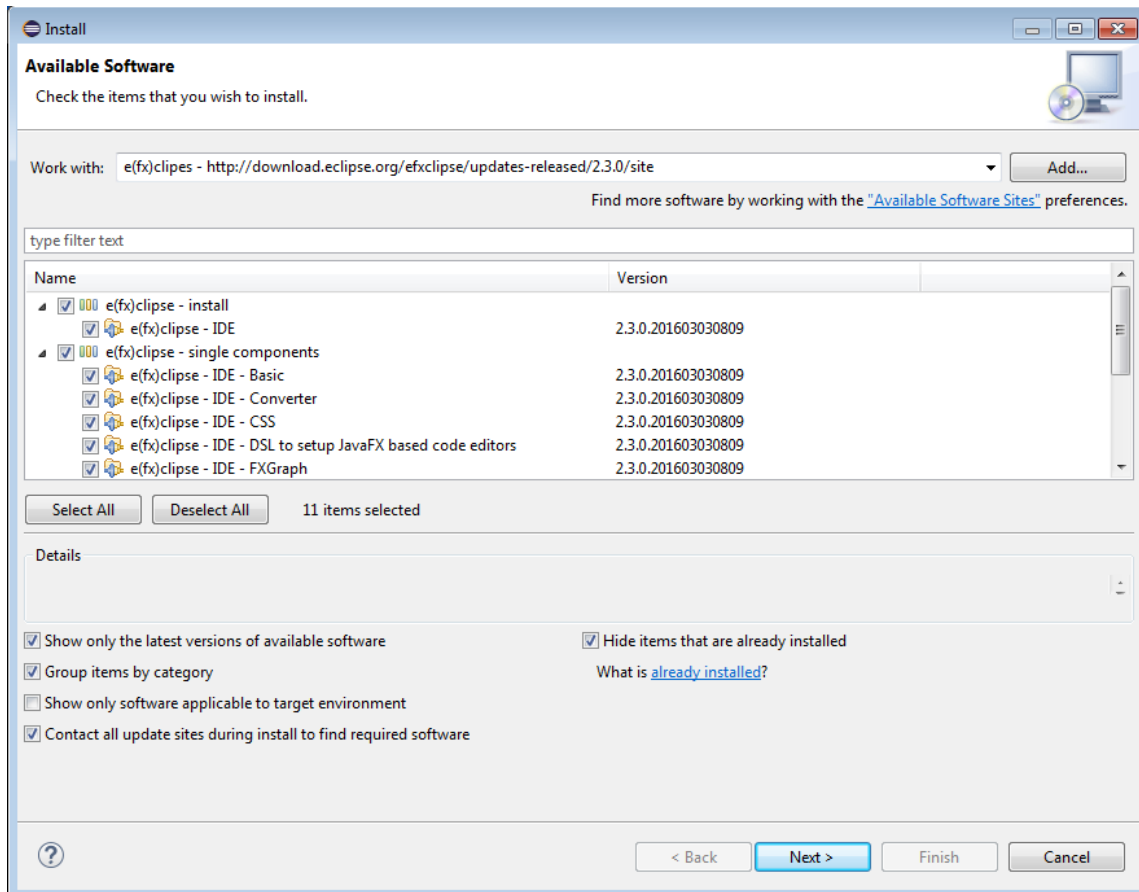
Instalacja nowego oprogramowania w środowisku Eclipse - Mars



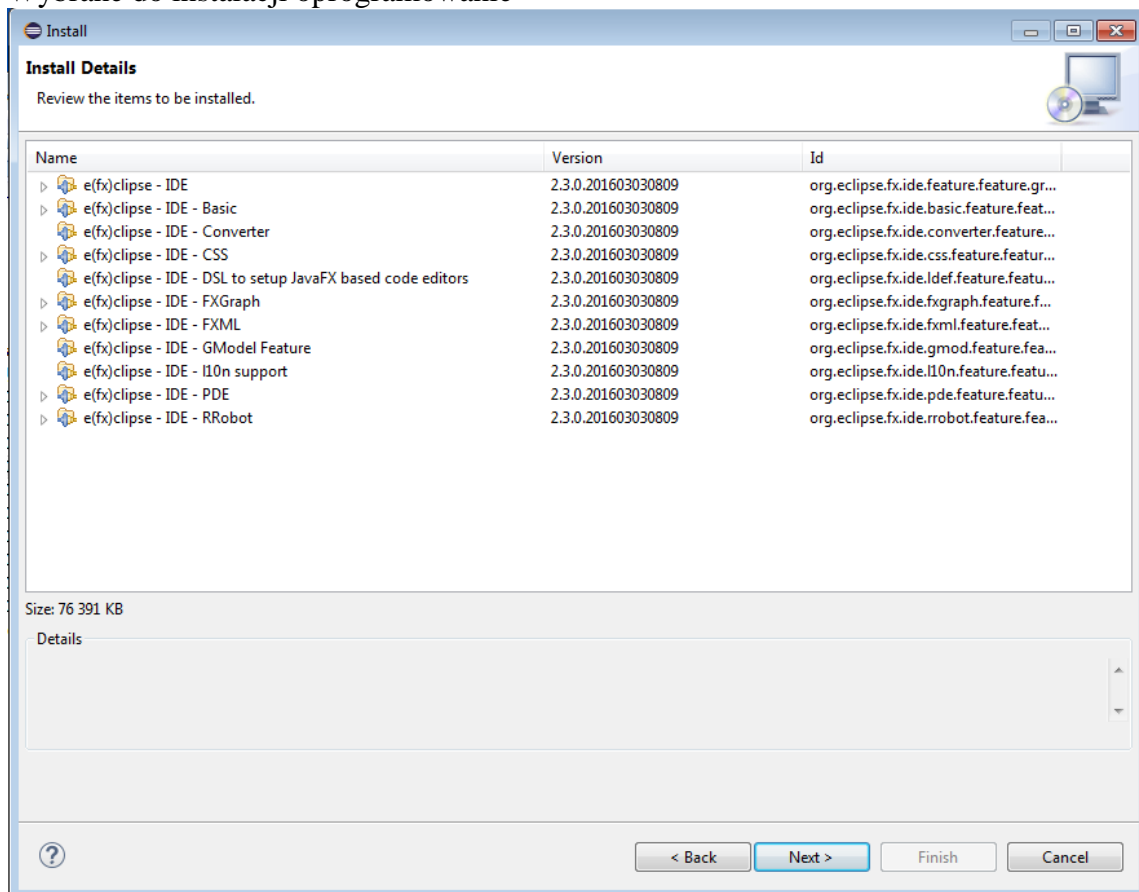
Należy podać ścieżkę do instalowanego oprogramowania

<http://download.eclipse.org/efxclipse/updates-released/2.3.0/site> aktualna ścieżka jest dostępna na podanej wcześniej stronie.

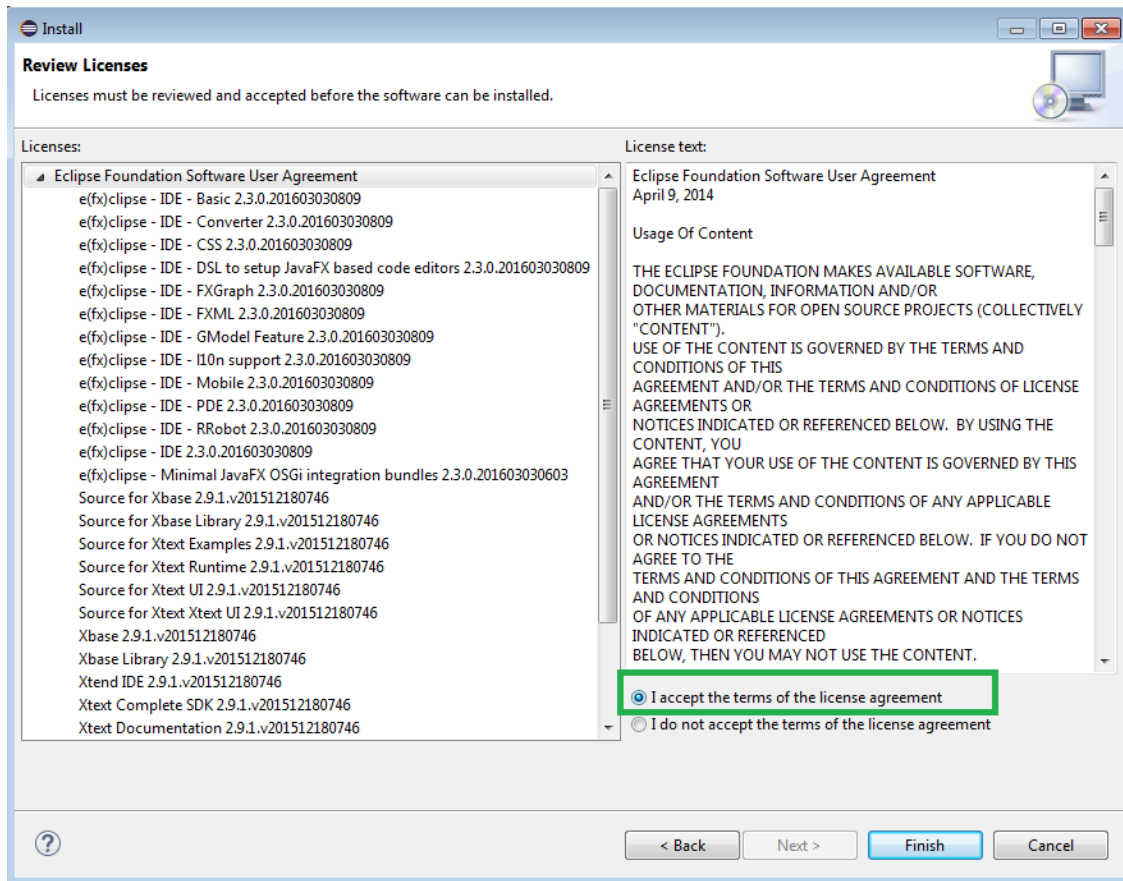
Dostępne w repozytorium oprogramowanie zostanie wyświetlone w oknie jak poniżej, należy zaznaczyć wszystkie komponenty



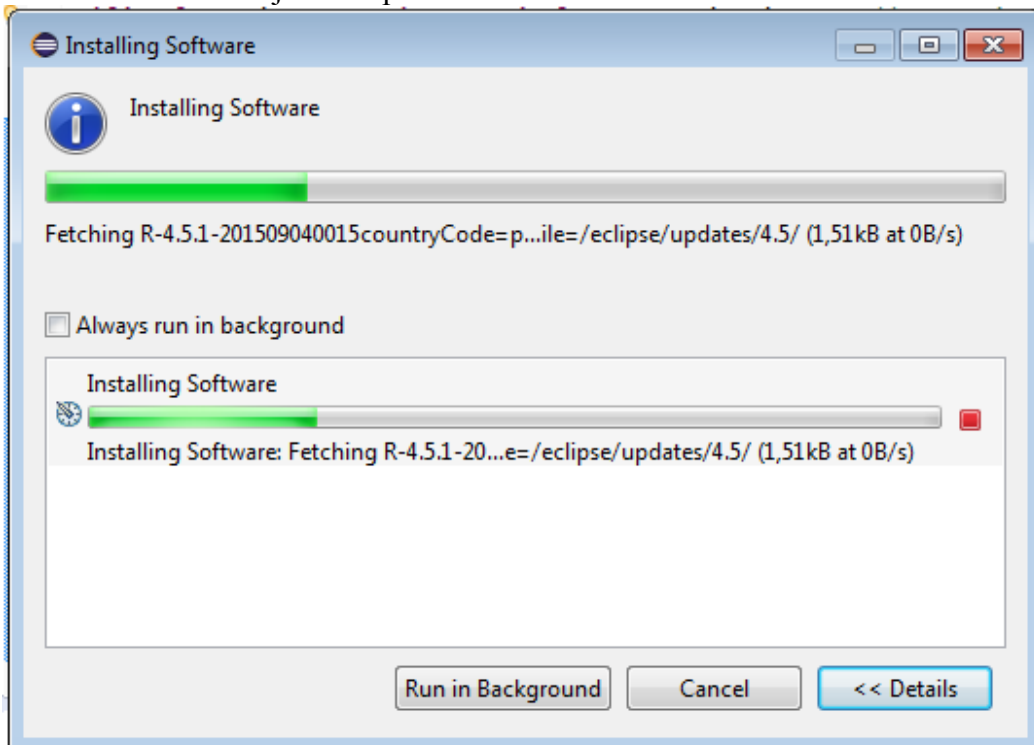
Wybrane do instalacji oprogramowanie



Należy zaakceptować warunki licencji

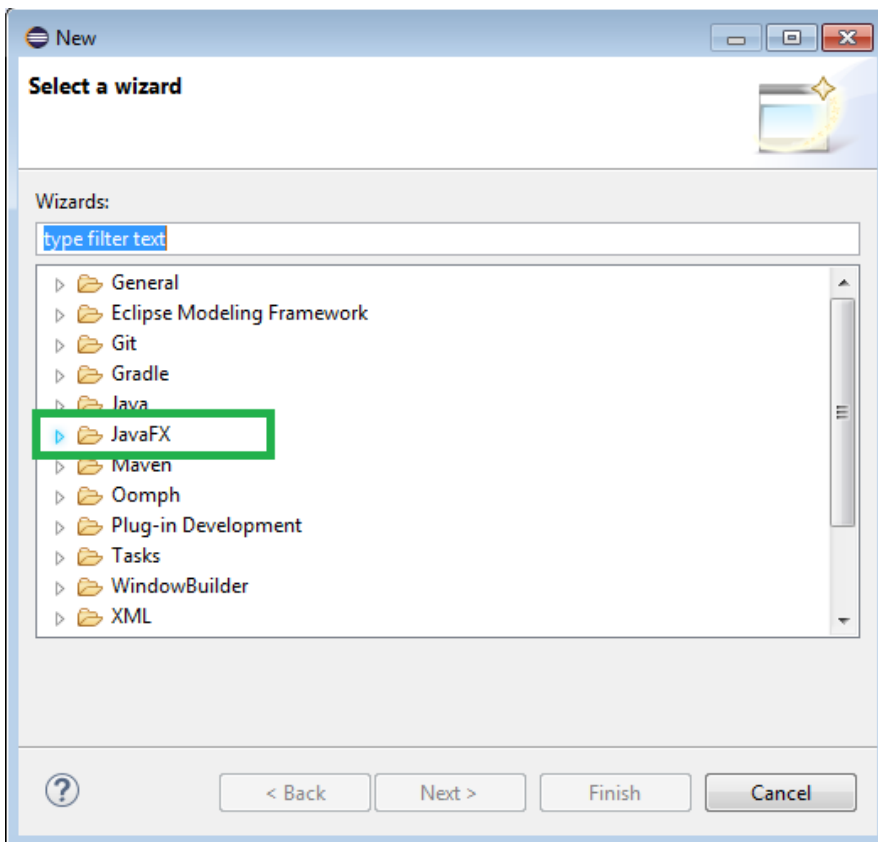
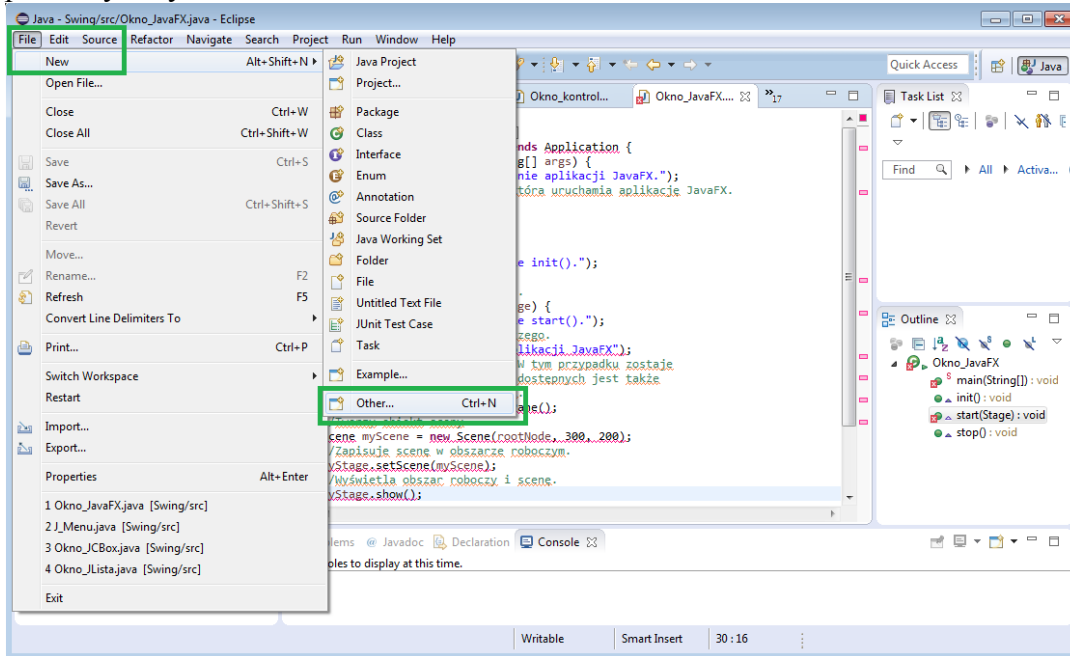


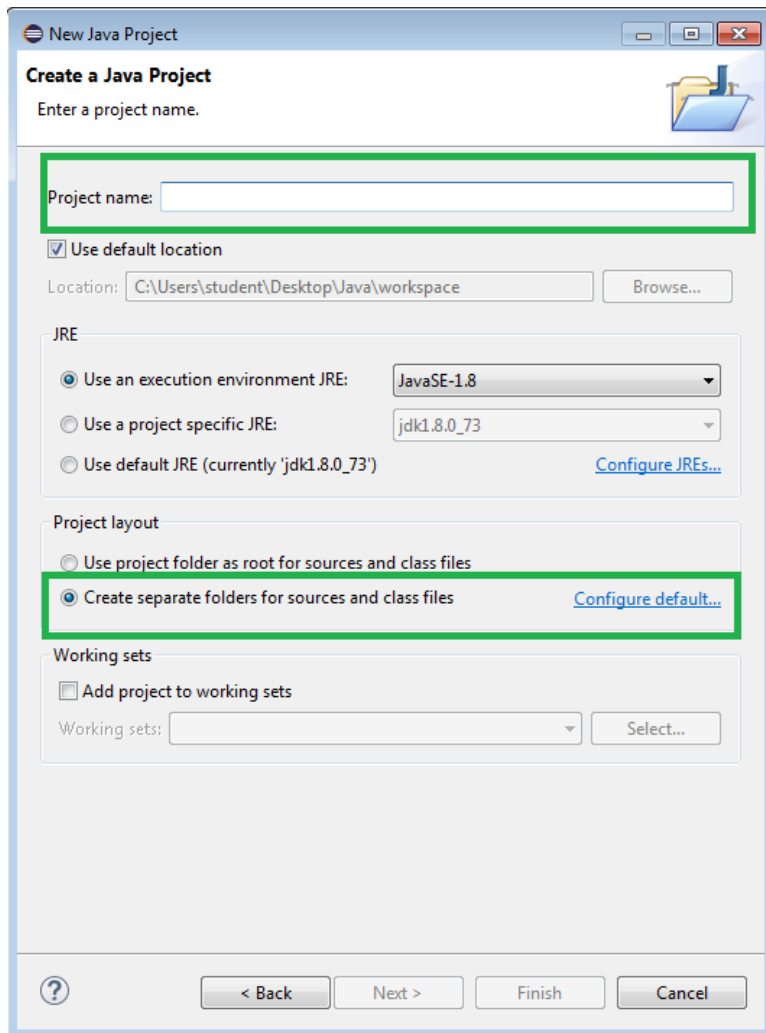
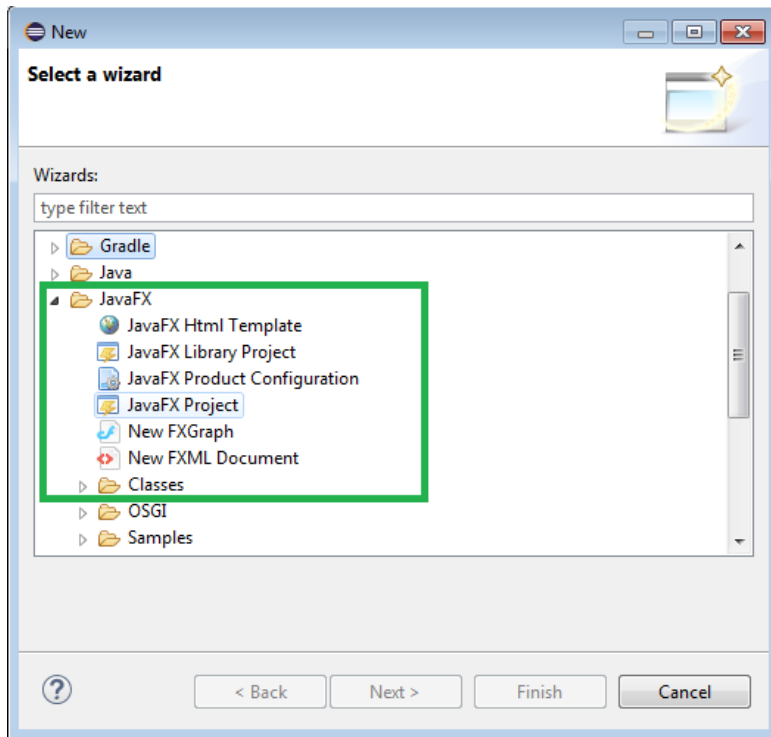
Proces instalacji wybranego oprogramowania. W zależności od przepustowości łącza do sieci Internet instalacja może potrwać kilka minut

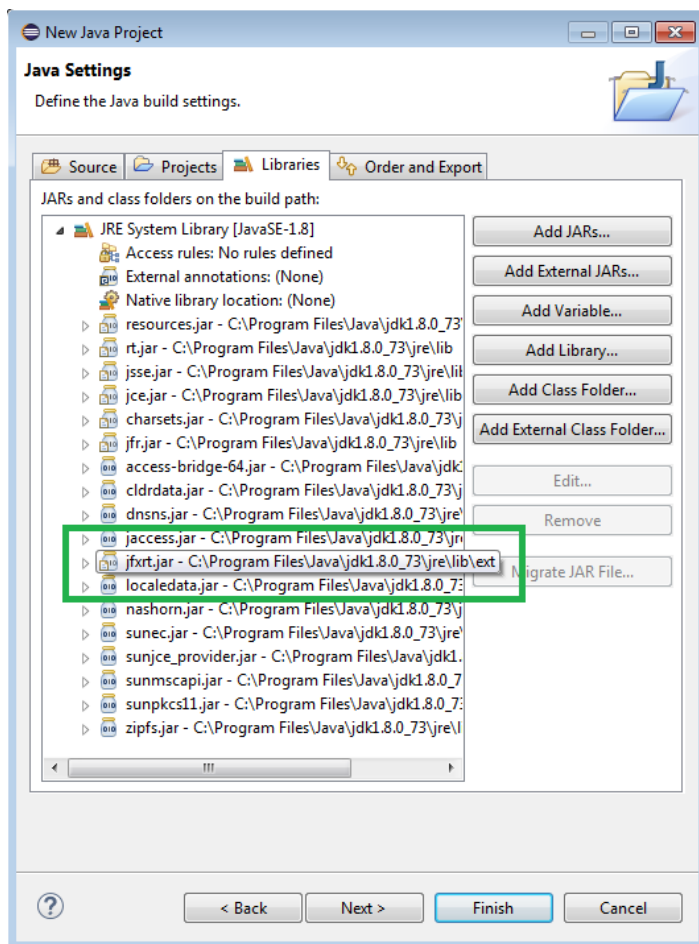
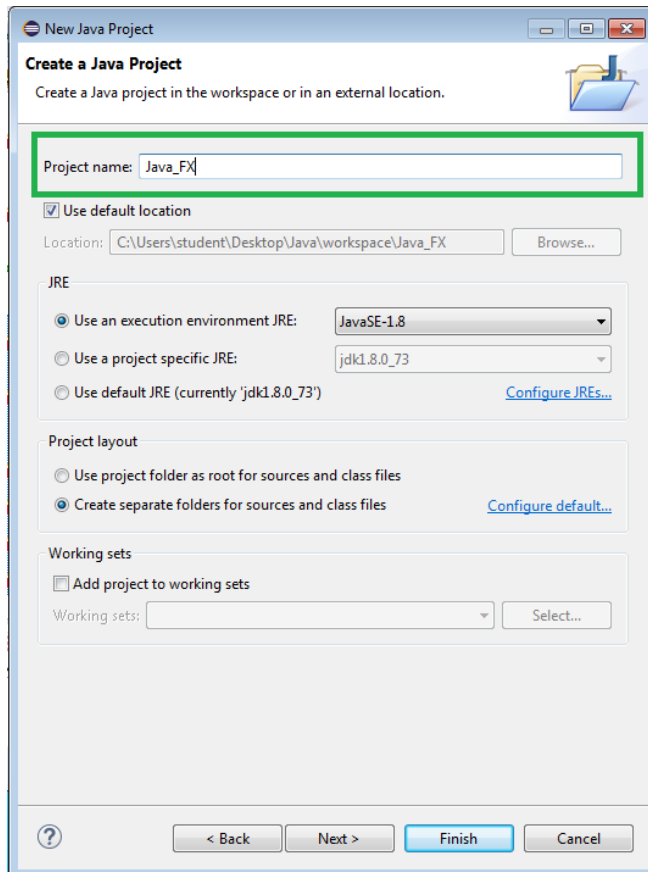


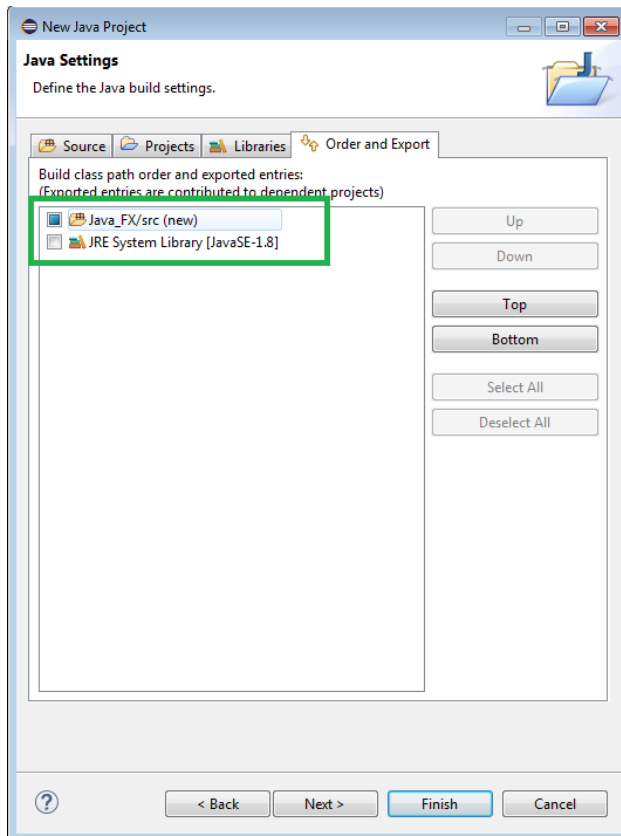
Po instalacji nowego oprogramowania dla JavaFX.

Tworzenie nowego projektu z wykorzystaniem biblioteki JavaFX przedstawione jest na poniższych rysunkach

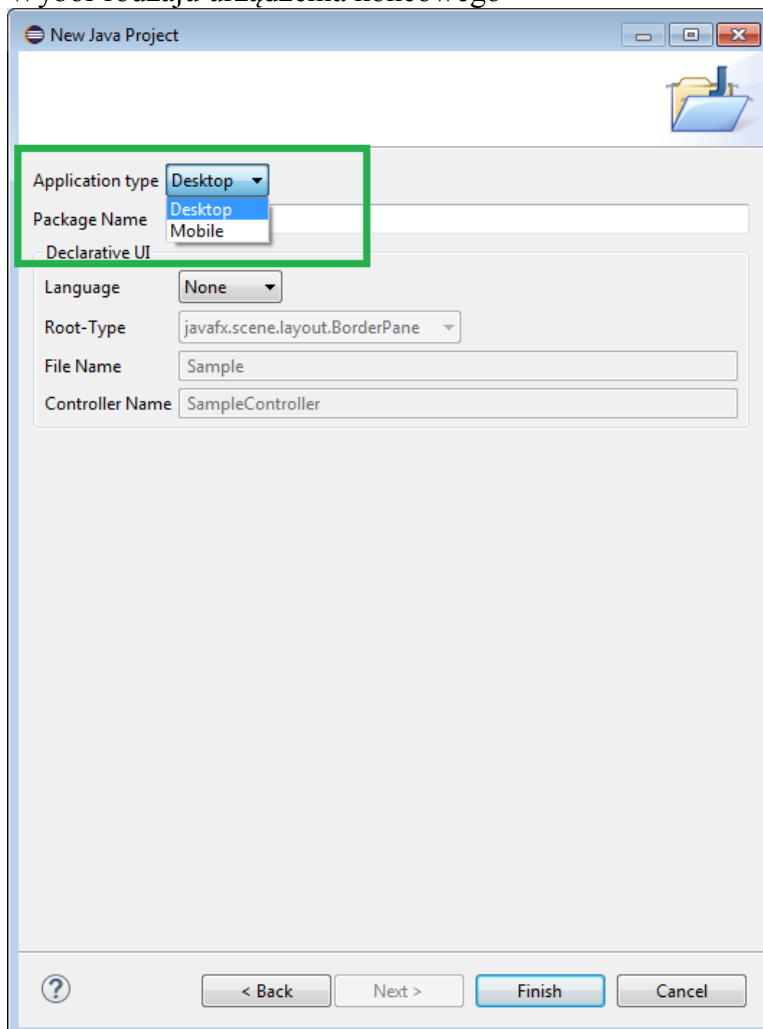




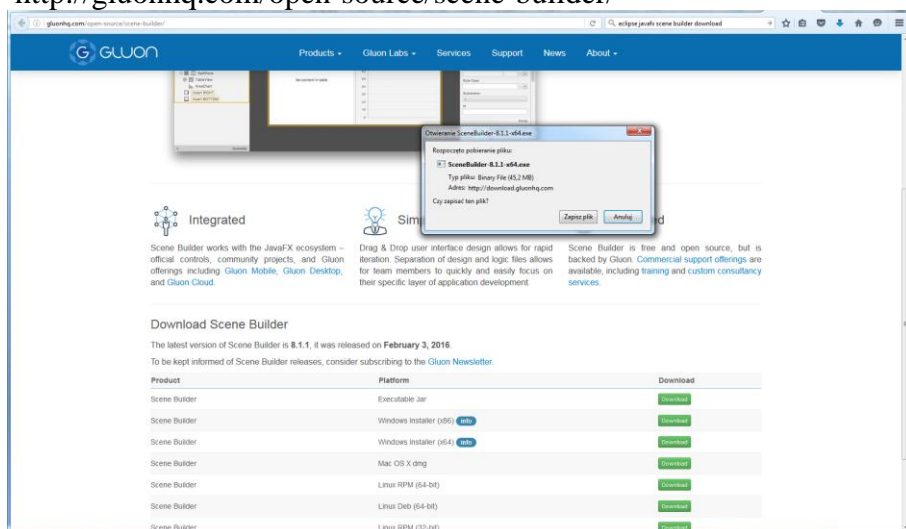




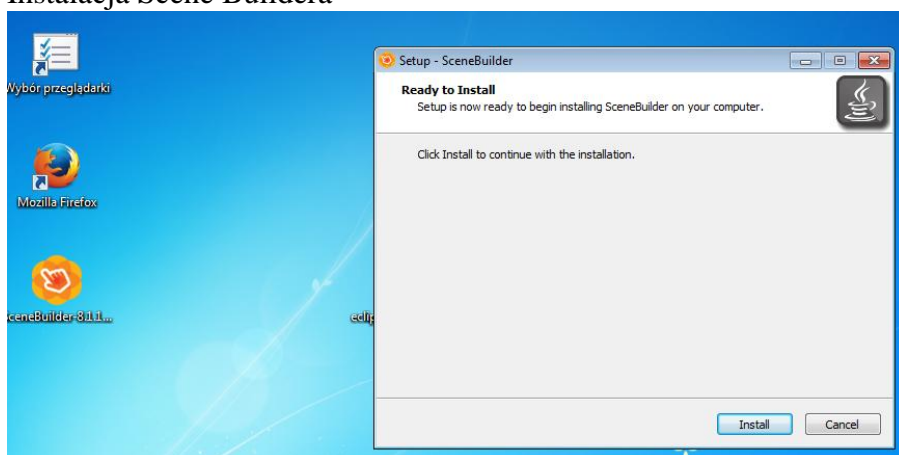
Wybór rodzaju urządzenia końcowego



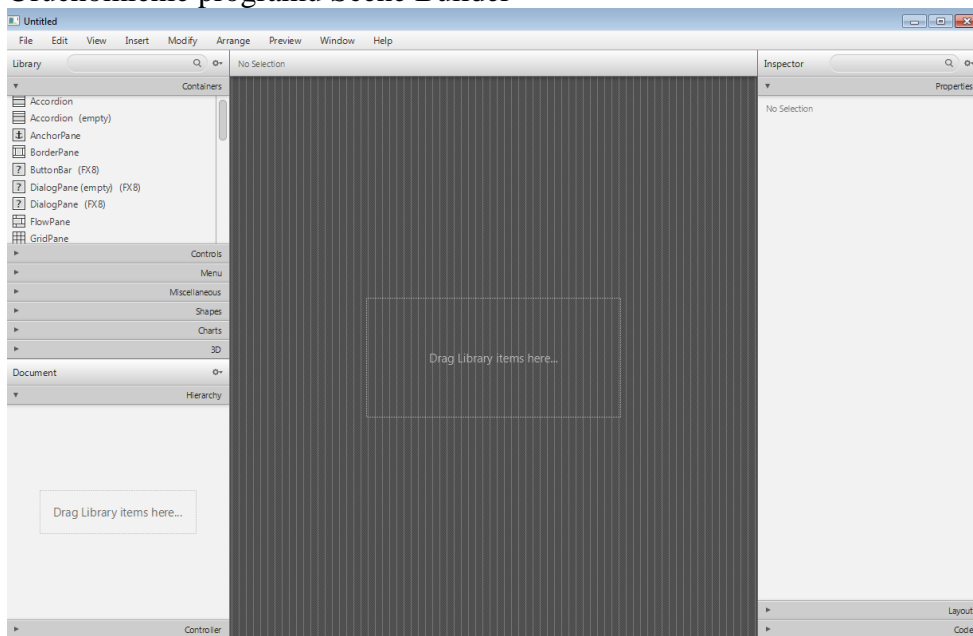
Pobieranie graficznego środowiska tworzenia interfejsu użytkownika GUI za pomocą programu Scene Builder. Program można pobrać ze strony:
<http://gluonhq.com/open-source/scene-builder/>



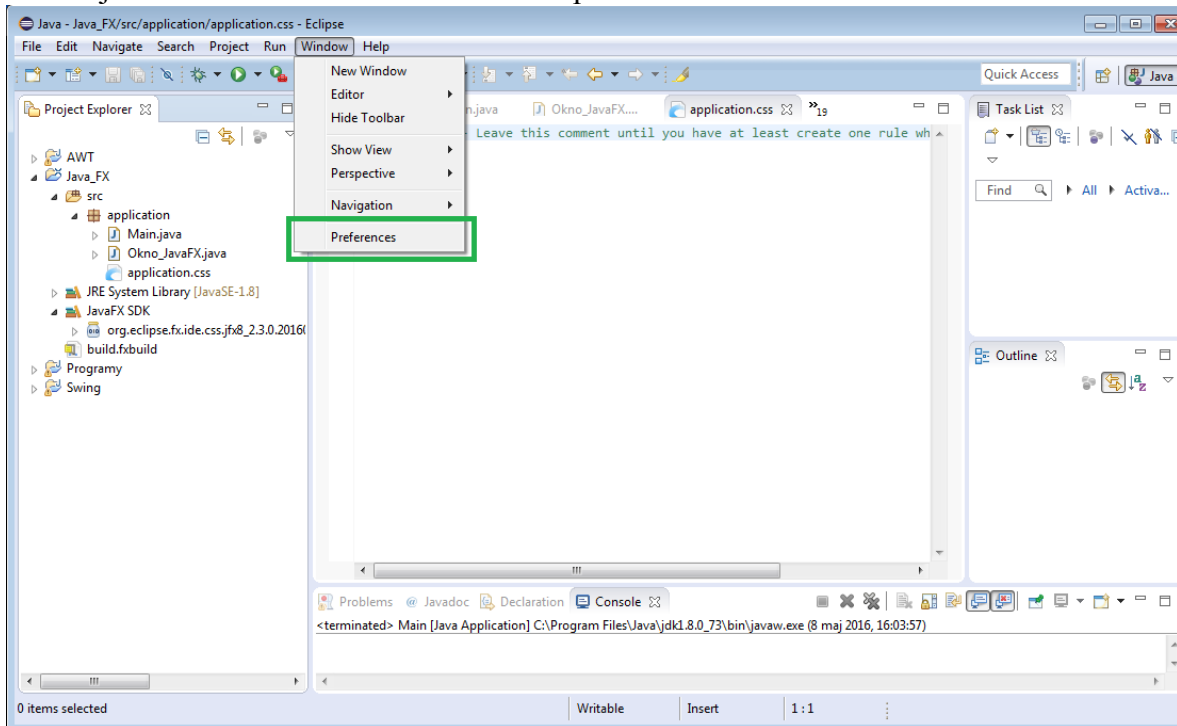
Instalacja Scene Buildera -



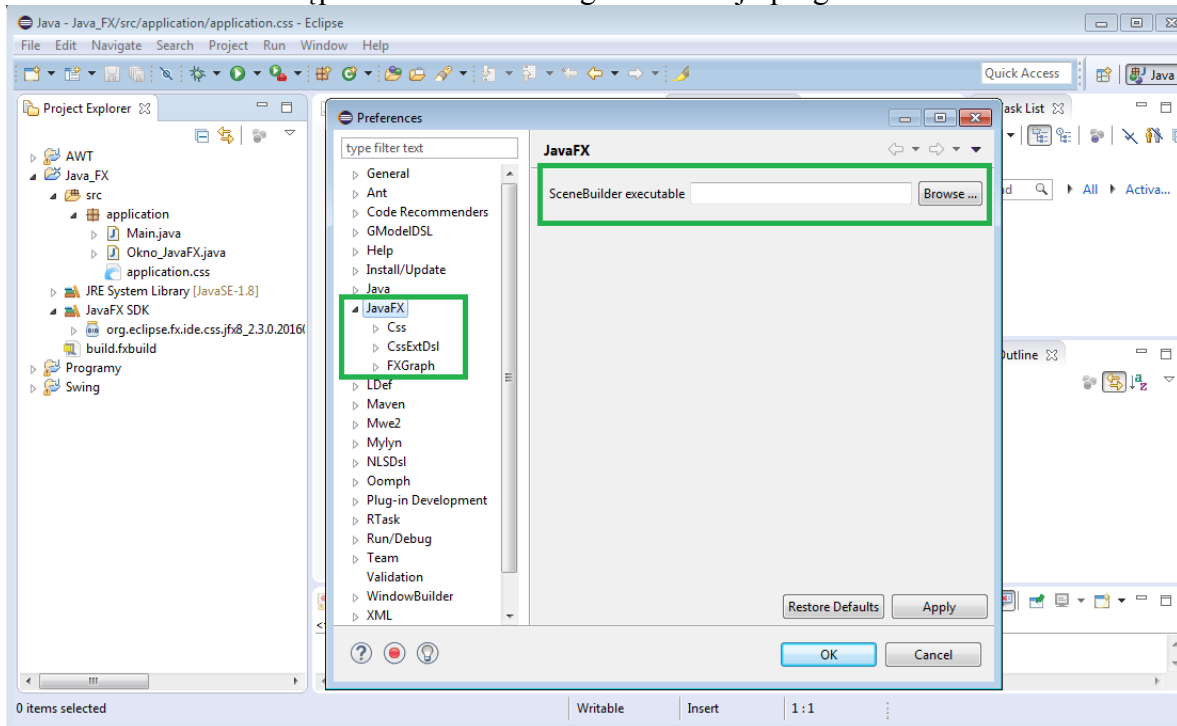
Uruchomienie programu Scene Builder



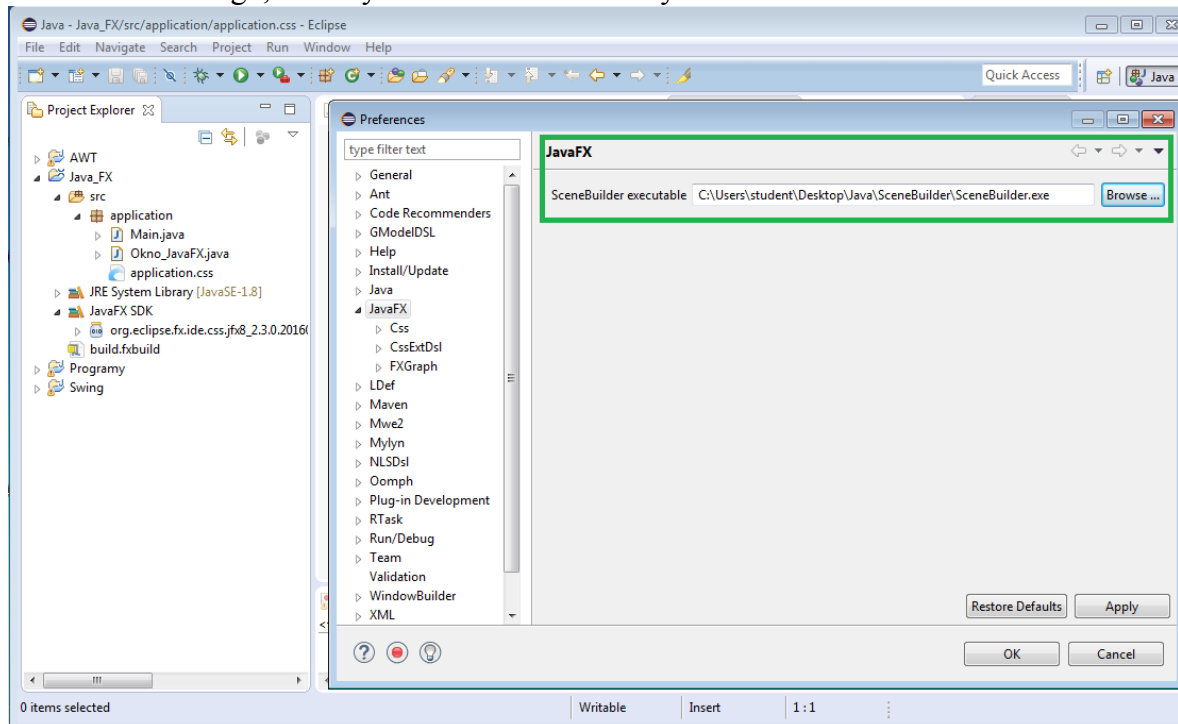
Instalacja Scene Buildera w środowisku Eclipse



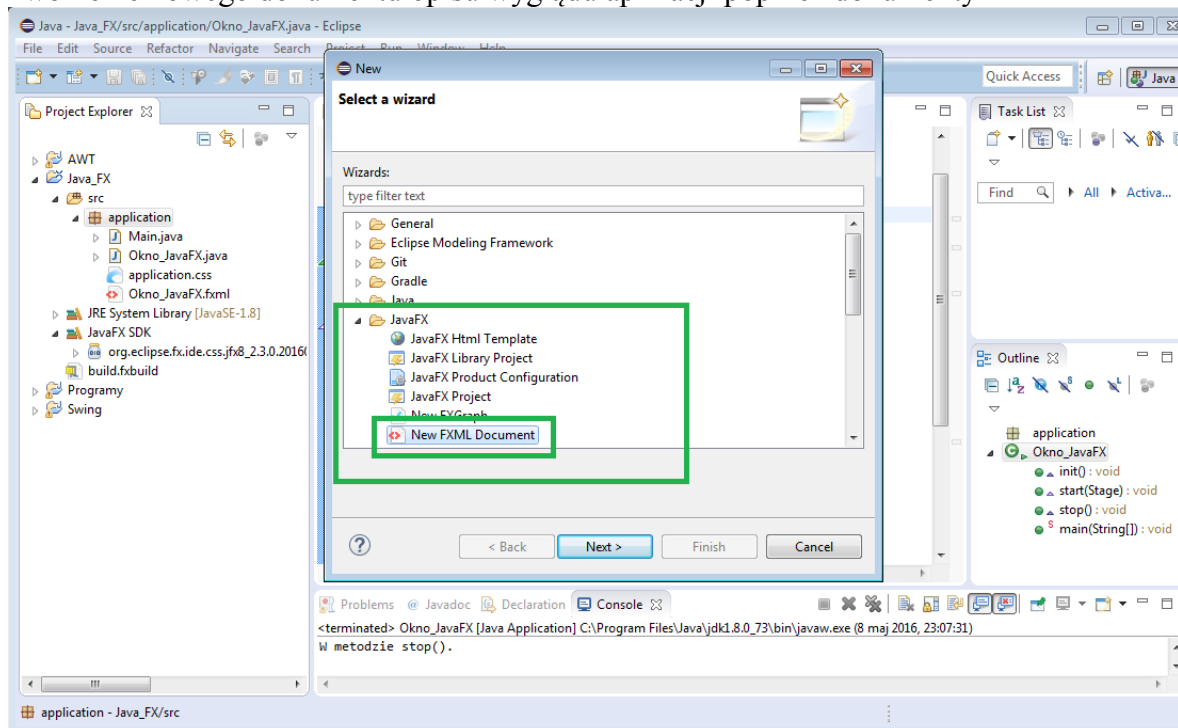
Ustawienie ścieżki dostępu do zainstalowanego wcześniej oprogramowania



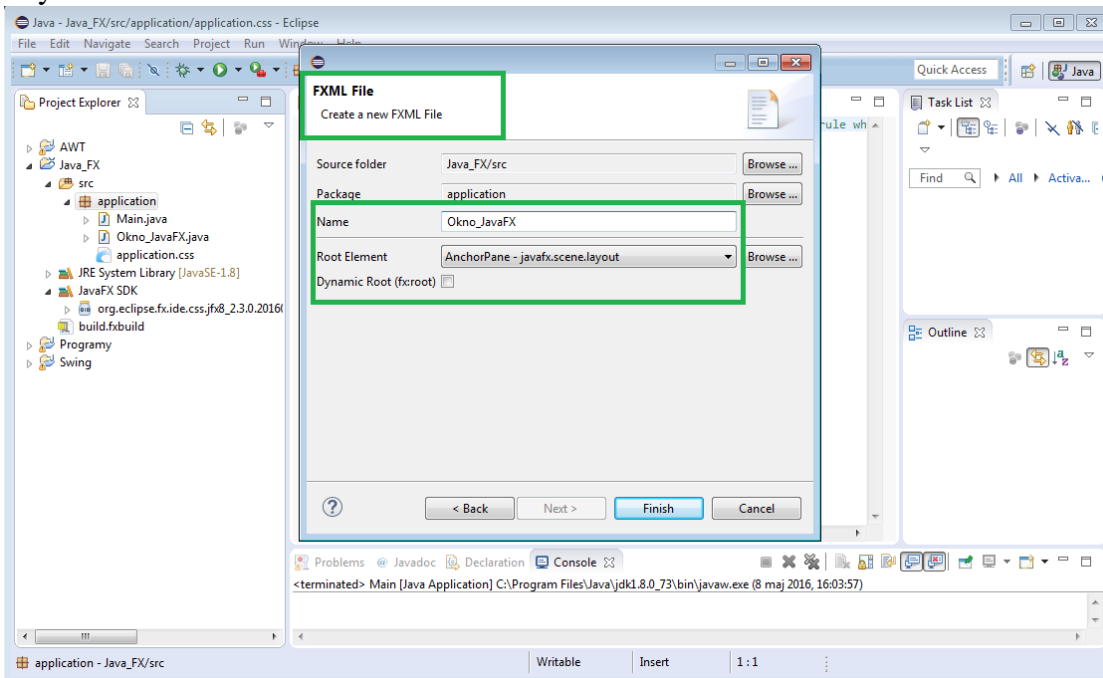
Wskazanie katalogu, w którym został zainstalowany Scene Builder



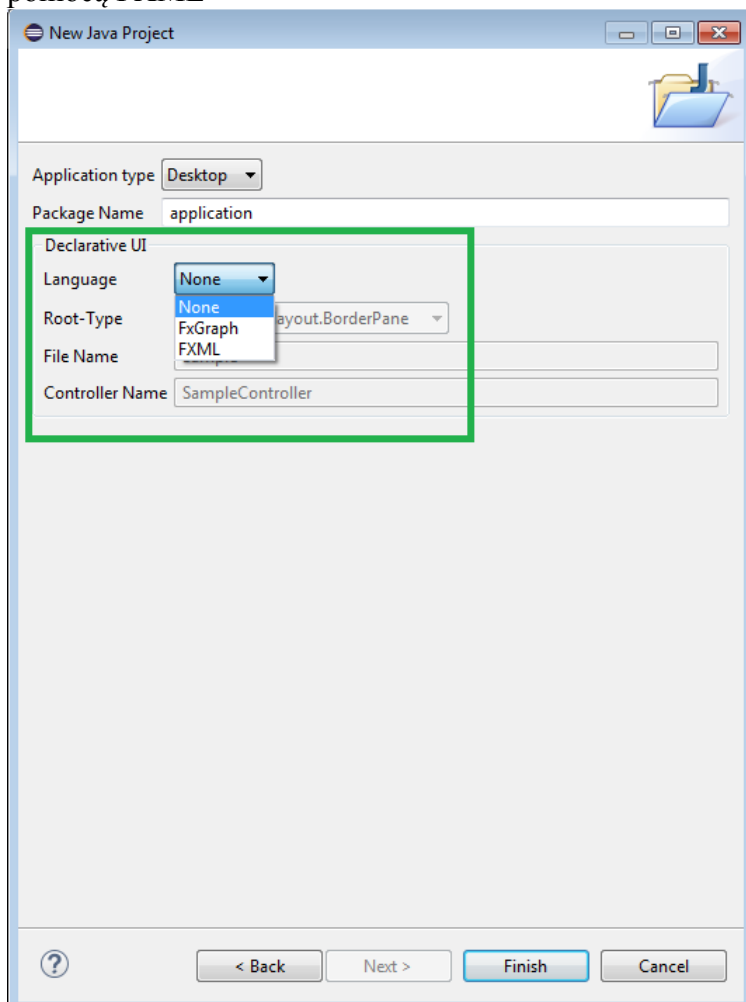
Tworzenie nowego dokumentu opisu wyglądu aplikacji poprzez dokumenty FXML



Wprowadzenie nazwy dokumentu FXML i wyboru głównego wyglądu okna aplikacji Layoutu



Tworzenie nowego projektu z możliwością wyboru formatu opisu interfejsu aplikacji za pomocą FXML



Tworzenie nowej klasy w projekcie JavaFX

