

Guía de instalación de BlueJ 4.2.2 en Linux

BlueJ, desde la versión 4.2.0, usa Java 11+, que requiere un sistema operativo de 64 bits y usa OpenJDK y OpenJFX. Para sistemas operativos de 32 bits, descarga BlueJ 4.1.4 en su lugar.

1. En la web de *BlueJ*, <http://www.bluej.org>, en Download and Install, se encuentra el enlace de instalación para Linux, si dispones de un Linux **basado en Debian buster, Ubuntu 18.10 o posterior**.

Download and Install

Version 4.2.2, released 4 October 2019 (fixes extra space in terminal, Submitter preferences, [and more](#))

Windows	Mac OS X	Ubuntu/Debian	Other
			
Requires 64-bit Windows, Windows 7 or later. Also available: Standalone zip suitable for USB drives.	Requires OS X 10.11 or later.	Requires 64-bit, Debian buster or Ubuntu 18.10 or later. Please read the Installation instructions .	Please read the Installation instructions . (Works on most platforms with Java/JavaFX 11 support).

Note: BlueJ now uses Java 11+, which requires a 64-bit operating system, which 95+% of users will have. For 32-bit operating systems, [download BlueJ 4.1.4](#) instead.

2. Instalación:

- (a) Si dispones de un Linux basado en Debian, para proceder a instalar el archivo descargado (BlueJ-linux-422.deb) abre un terminal y sitúate en el directorio donde éste se encuentre; luego ya puedes instalarlo en tu equipo con la orden `sudo dpkg -i BlueJ-linux-422.deb`. Suponiendo que tienes el fichero anterior en tu directorio home, entonces escribe las siguientes órdenes:

```
$ cd
$ sudo dpkg -i BlueJ-linux-422.deb
[sudo] password for ...
```

- (b) Si estás en un entorno gráfico, o bien si dispones de una “distro” Linux basada en Ubuntu 18.10 o posterior, también es posible realizar la instalación haciendo doble click en el icono del fichero .deb descargado. Al hacerlo, la ventana de Software de Ubuntu debería abrirse y mostrar la opción para instalar *BlueJ*. Haz clic en el botón Instalar. Es posible que se te pida tu contraseña antes de comenzar la instalación (la cual podría tardar un poco, ya que también se debe descargar e instalar *OpenJDK* junto con *BlueJ*).

3. Para comprobar que la instalación ha sido correcta, puedes ejecutar la aplicación mediante el comando:

```
$ bluej
```

4. Para poder utilizar la aplicación *BlueJ* de manera que puedas comprobar el estilo de tu código (tal y como se utilizará en las prácticas de la asignatura), es necesario instalar, por una parte, un *plugin* específico denominado *Checkstyle* y, por otra parte, establecer los *templates* o plantillas de los ficheros que utilizarás cuando vayas a crear elementos nuevos dentro de *BlueJ* (clases, *applets*, *test units*, etc.).

Desde la carpeta [Recursos/Software para desarrollo en Java/Checkstyle y templates en BlueJ](#) de la [PoliformaT](#) de la asignatura:

- (a) Descarga los ficheros `checkstyle-extension-5.4-0.jar` y `default_checks.xml` y ubícalos dentro del directorio `extensions` que se encuentra dentro del directorio de instalación de *BlueJ*. Esta extensión de *BlueJ* te permitirá realizar la comprobación automática del estilo de tu código, de acuerdo con las convenciones estándares de código Java y con los criterios de esta asignatura.
- (b) Descarga el fichero `templates.zip` y extrae su contenido como una carpeta de nombre `templates`. Luego, desde el directorio de instalación de *BlueJ*, substituye la carpeta `spanish/templates` por la extraída. Si estás utilizando un idioma distinto al castellano, substituye la carpeta `templates` del idioma correspondiente (para inglés, `english/templates`, para valenciano, `catalan/templates`, etc.). De este modo, las plantillas que empleará *BlueJ* para la creación de nuevas clases, métodos, etc., seguirán las convenciones de código establecidas.