

Tarea para ED02

Nombre: Jesús David León Da Trindade

Curso: 1º de Ciclo Superior de Diseño de Aplicaciones Web.

ÍNDICE

- Introducción
- Objetivos
- Material empleado
- Desarrollo
- Conclusiones

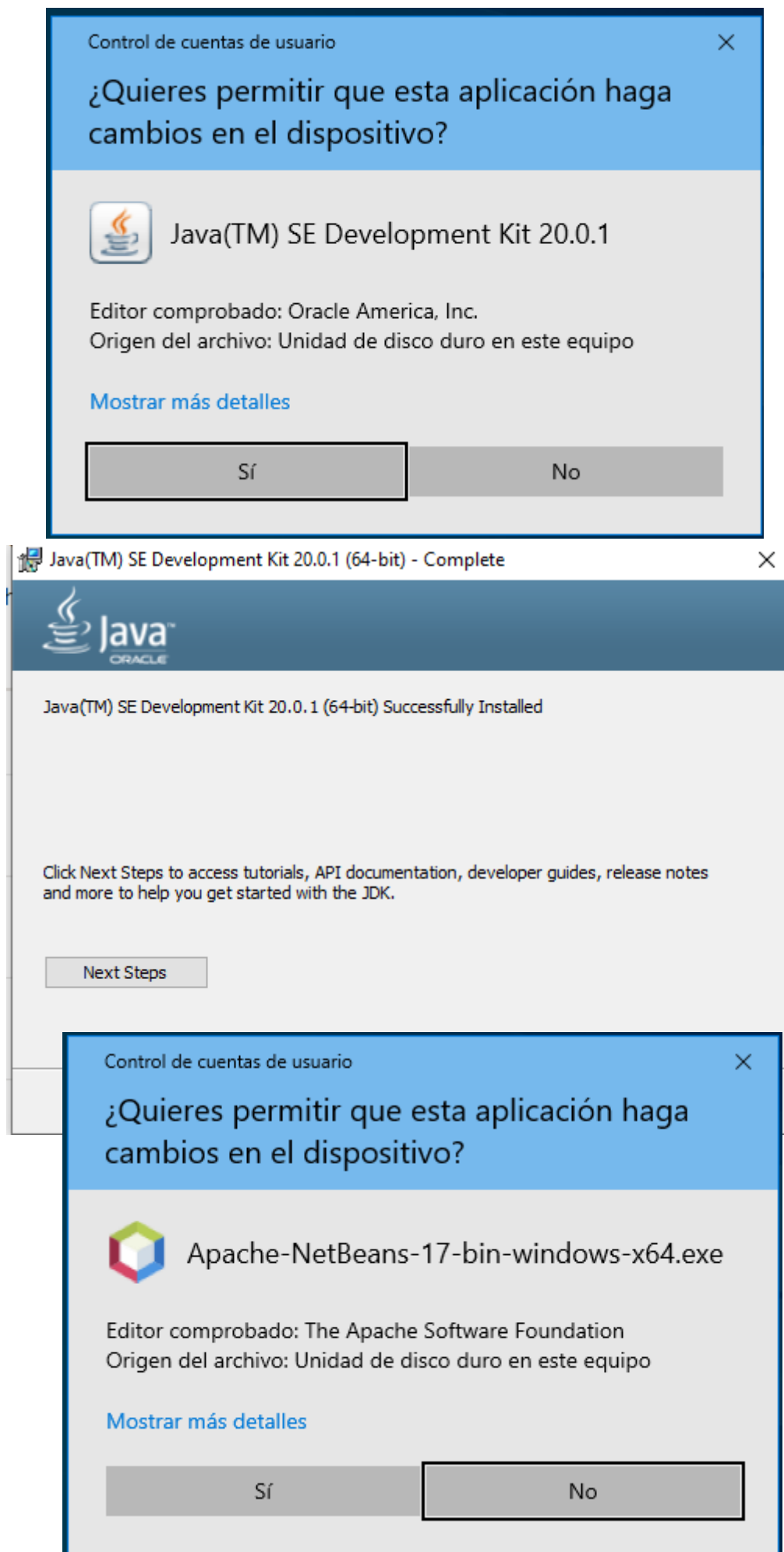
La empresa BK ha recibido un nuevo encargo de software.


En esta ocasión, todo el software que se desarrolle debería estar integrado en algún entorno de desarrollo libre. Ada ha elegido trabajar con NetBeans y utilizar como sistema operativo Windows.

Una vez planteado el análisis de requerimientos y el diseño de la aplicación (tal y como hicimos en la unidad anterior), se requiere tener un buen entorno para el diseño y ejecución de los programas.

Por ello, tendrás que instalar y configurar el entorno NetBeans, y añadir algunas funcionalidades extra mediante los plugins y los módulos que te hagan falta.

1.Instala el Kit de Desarrollo de Java (JDK) y NetBeans bajo Windows.



 Apache NetBeans IDE Installer

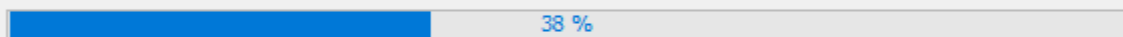


Installation

Please wait while the installer installs Apache NetBeans IDE and runtimes.



Installing HTML5/JavaScript...

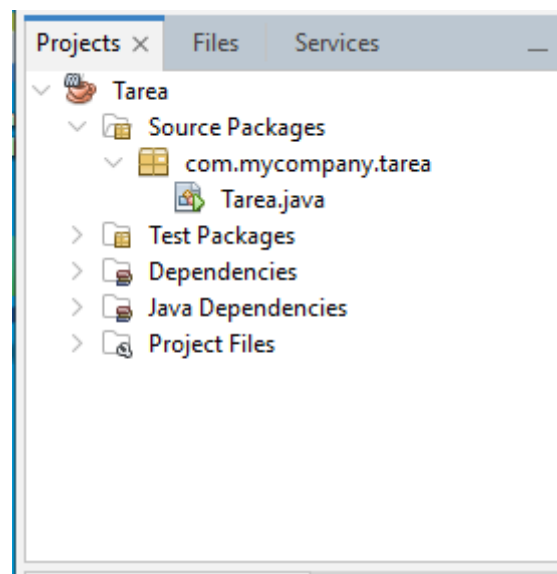


Extracting C:\Program Files\NetBeans-17\netbeans\webcommon\...\diagnosticMessages.generated.json

Next >

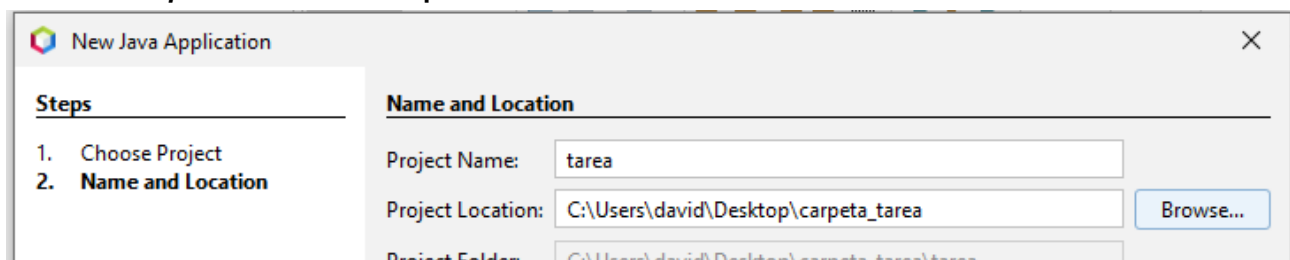
Cancel

2.Crea un nuevo proyecto, que será una aplicación de Java, cuyo nombre será "Tarea"

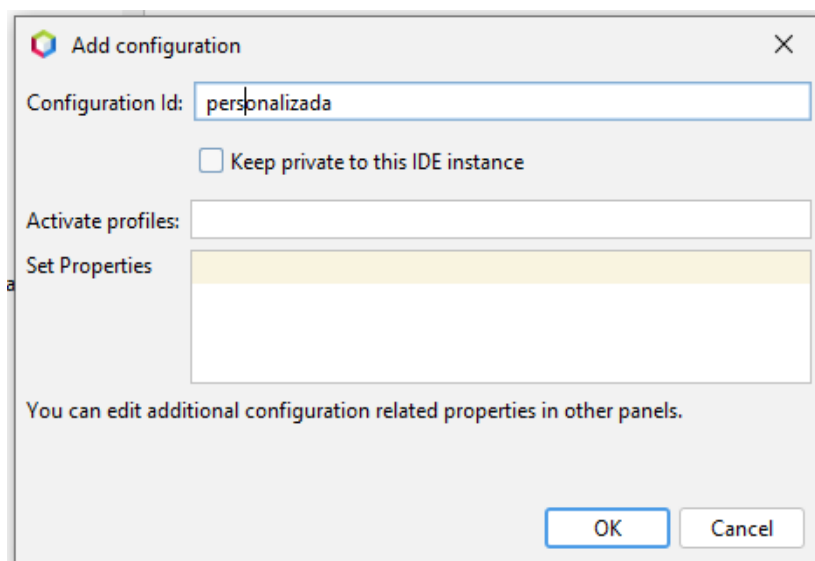


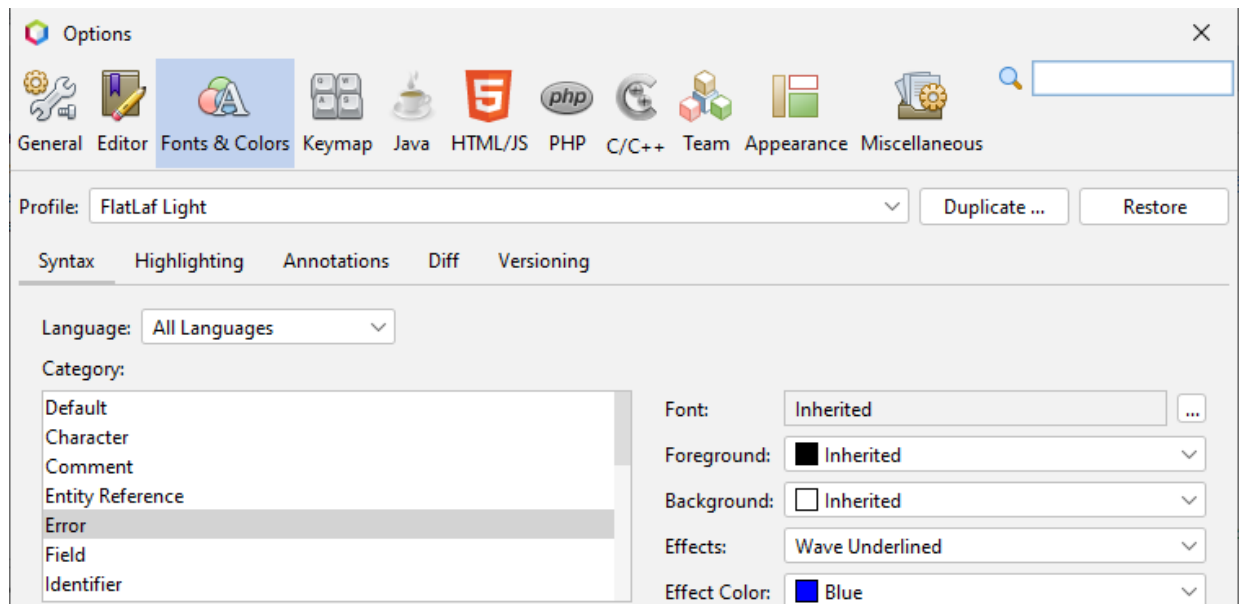
3.Personaliza la configuración del IDE, creando una configuración nueva, llamada *personalizada* para ese proyecto de la siguiente manera:

- Todos los archivos del proyecto se guardarán en la carpeta *Carpeta_Tarea*, que estará situada en el escritorio.



- Los errores aparecerán en color azul.





```
public class Tarea {  
    extends JFrame{  
    public Tarea(){  
        JLabel lblSaludo = JLabel ("Hola mundo. Creando mi pr  
        add(lblSaludo);  
        this.setSize(400,200);  
        this.setTitle("JFrame");  
        this.setDedaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);  
        this.setVisible(true);  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Tarea tarea = new Tarea();  
    }  
}
```

Como podemos observar en el proyecto tarea se muestran todos los errores en azul y ademas nos guardara todos los archivos en la carpeta llamada "carpeta_tarea".

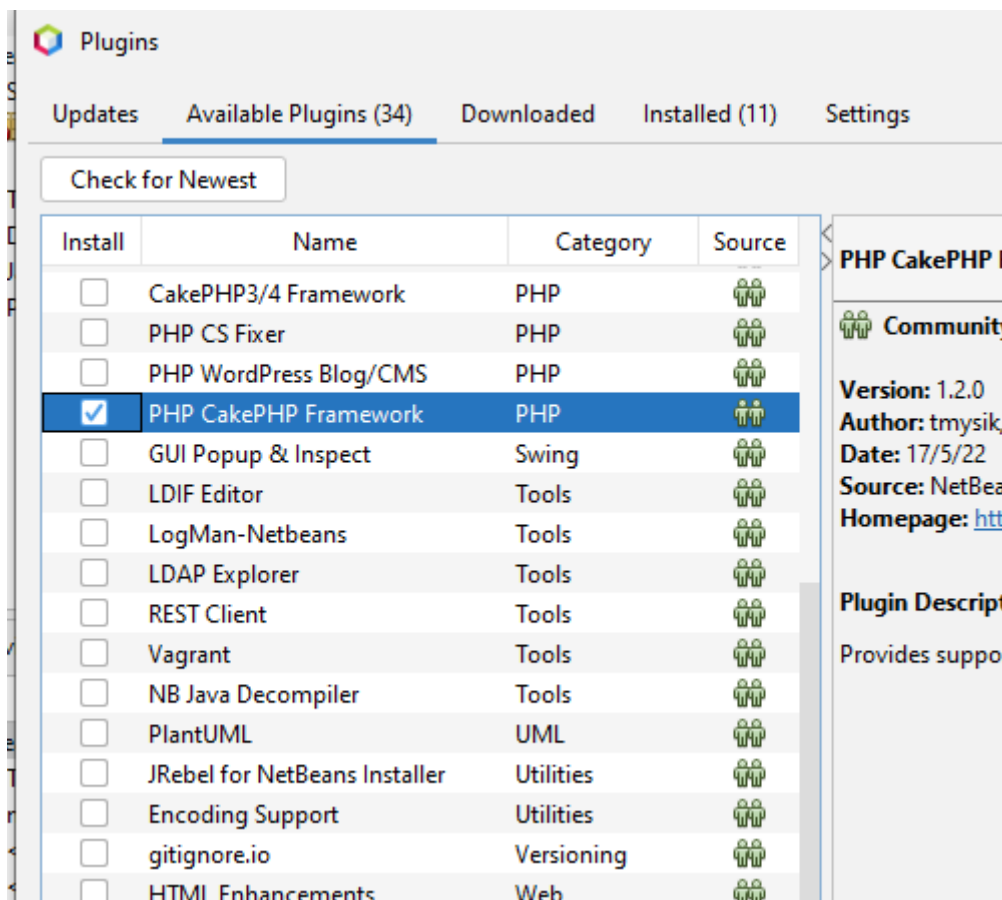
4. Instala, de forma off-line, el plugin PHP CAKEPJP FrameWork, con el fin de poder usar NetBeans para poder desarrollar alguna aplicación en PHP.

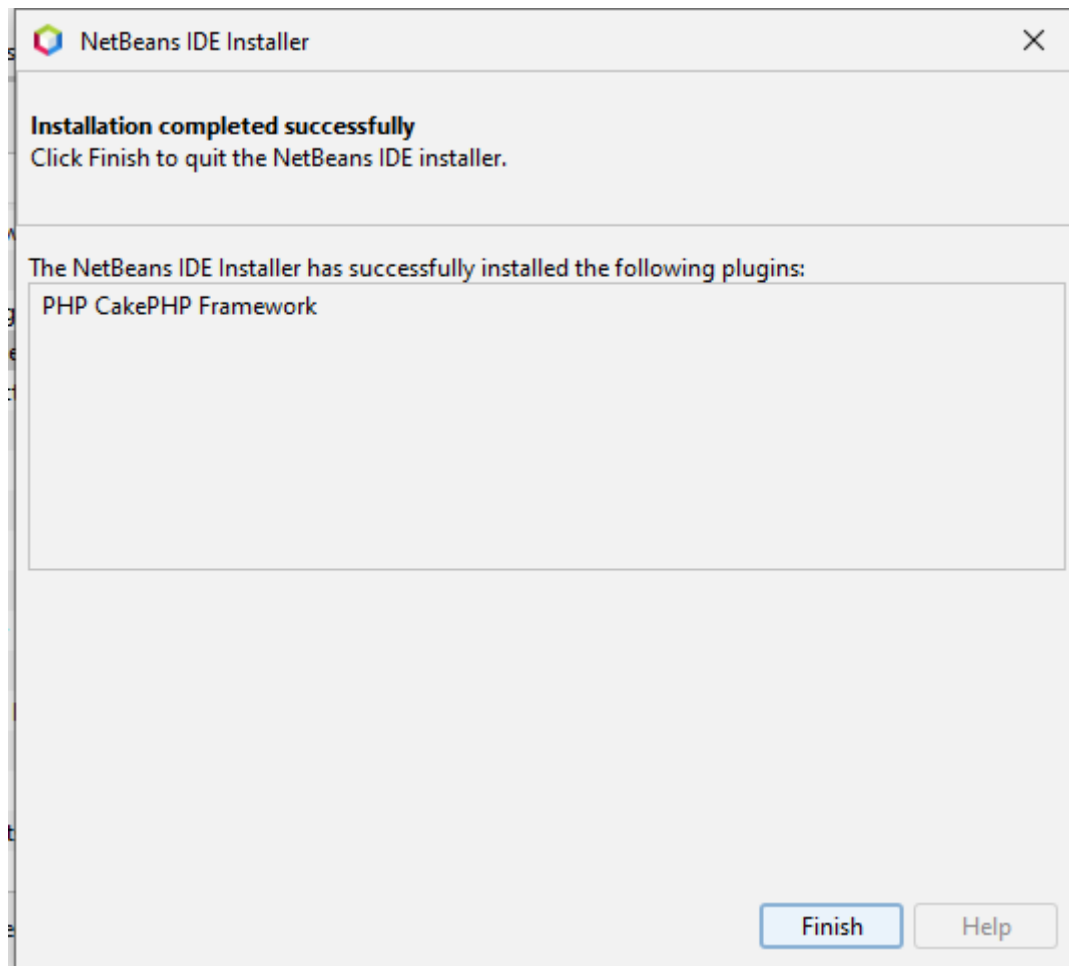
Instala, de forma on-line, el plugin Module Manager.

Tendrás que averiguar qué utilidad añaden ambos módulos a la plataforma y dónde se muestran situados en la ventana principal del IDE.

Con el primero de los plugins instalados (php tcake) conseguimos tener una especie de ayuda sobre cualquier mandato php, es decir, si tecleamos cualquier orden del lenguaje php en la caja de búsqueda que nos aparece en la parte superior central precedida de la palabra php, conseguiremos acceder a una ayuda del uso de dicho término.

Para añadir el plugin de **PHP** nos dirigimos a la opción del menú Herramientas (Tools) y seleccionamos Plugins.

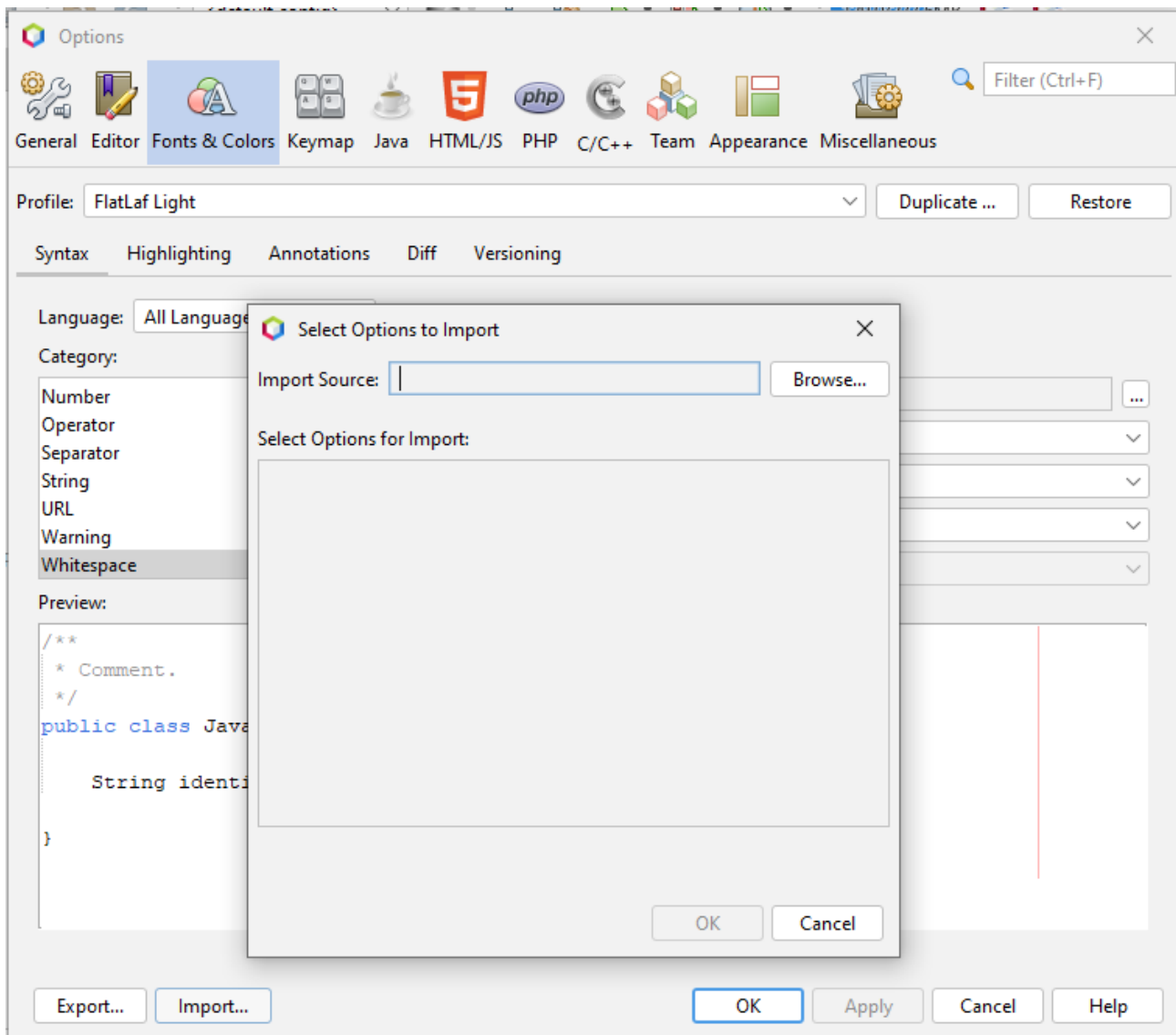




El Module Manager permite instalar, desinstalar, habilitar, deshabilitar y actualizar módulos de forma sencilla. Además, también muestra información detallada acerca de cada módulo, como su nombre, versión, autor, descripción y dependencias. Ya que actualmente no se encuentra disponible procedo a instalar otro plugin similar.

Procedo a instalar un plugin muy interesante para el descanso de la vista que es el drakula-theme.

Para ello voy a Tools-- → fonts & colors y selecciono import



Luego seleccionamos la carpeta y lo importamos. El IDE se reiniciara automáticamente, y tendremos nuestro código con un tema menos agresivo para la vista.



```
11
12 /**
13  *
14  * @author david
15  */
16 public class Tarea extends JFrame {
17
18     public Tarea() {
19         JLabel lblSaludo = new JLabel(text: "Hola Mundo. Creando mi primer ejemplo");
20         add(comp: lblSaludo);
21         this.setSize(w idth: 400,height: 200);
22         this.setTitle(title: "JFrame");
23         this.setDefaultCloseOperation(operation: JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
24         this.setVisible(b true);
25     }
26     public static void main(String[] args) {
27         Tarea tarea = new Tarea();
28
29
```

5.El proyecto (en Java) que vas a crear debe de tener el siguiente código:

```
public class Main

extends JFrame {

public Main() {

JLabel lblSaludo = new JLabel("Hola Mundo. Creando mi primer ejemplo");

add(lblSaludo);

this.setSize(400,200);

this.setTitle("JFrame");

this.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);

this.setVisible(true);

}

public static void main(String[] args) {

Main main = new Main();

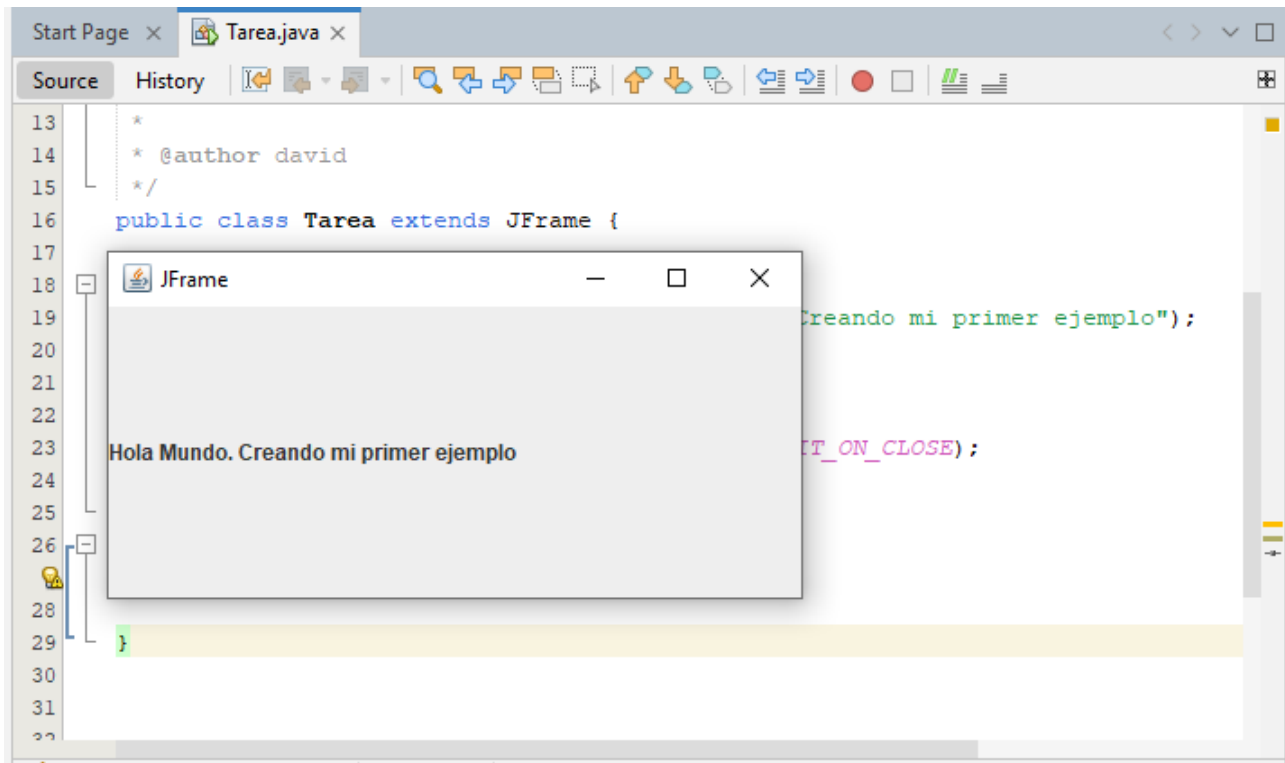
}

}
```

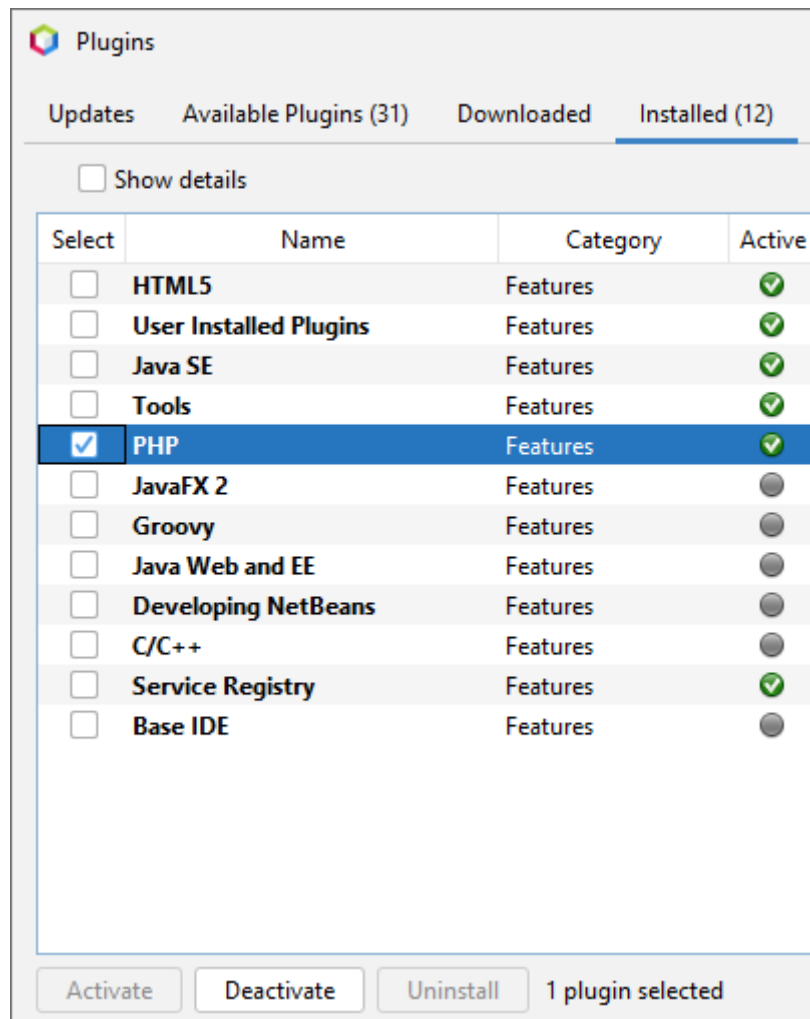
Compila el programa y corrige los errores sintácticos. Incluye las librerías que sean necesarias.

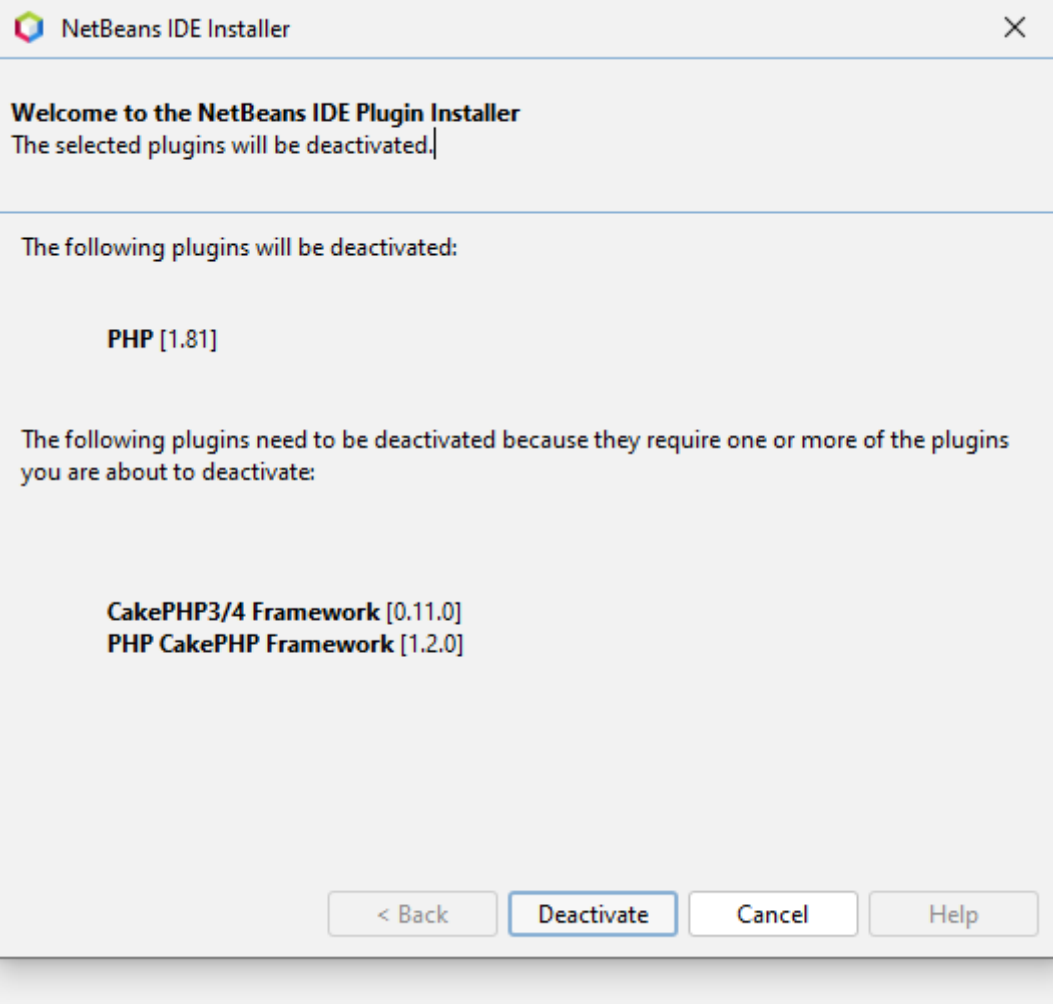
Realiza la depuración y posterior ejecución del programa.

Para corregir el código lo primero que hice fue importar las librerías JFrame y JLabel, después cambie el nombre de la clase por tarea y cree un objeto llamado tarea que era el nombre de mi clase, con estos cambios el programa funciona a la perfección.



6. Tras ello, desinstala el plugin PHP y desactiva el Module Manager.





Una vez finalizado el procedimiento procedo a reiniciar el netbeans para que se haga efectivo el cambio.

7. Actualiza todos los complementos del IDE cuando el sistema te lo pida durante la realización de la tarea

En este punto no he tenido problema ya que el desarrollo del programa no me solicito actualizar ningún complemento.

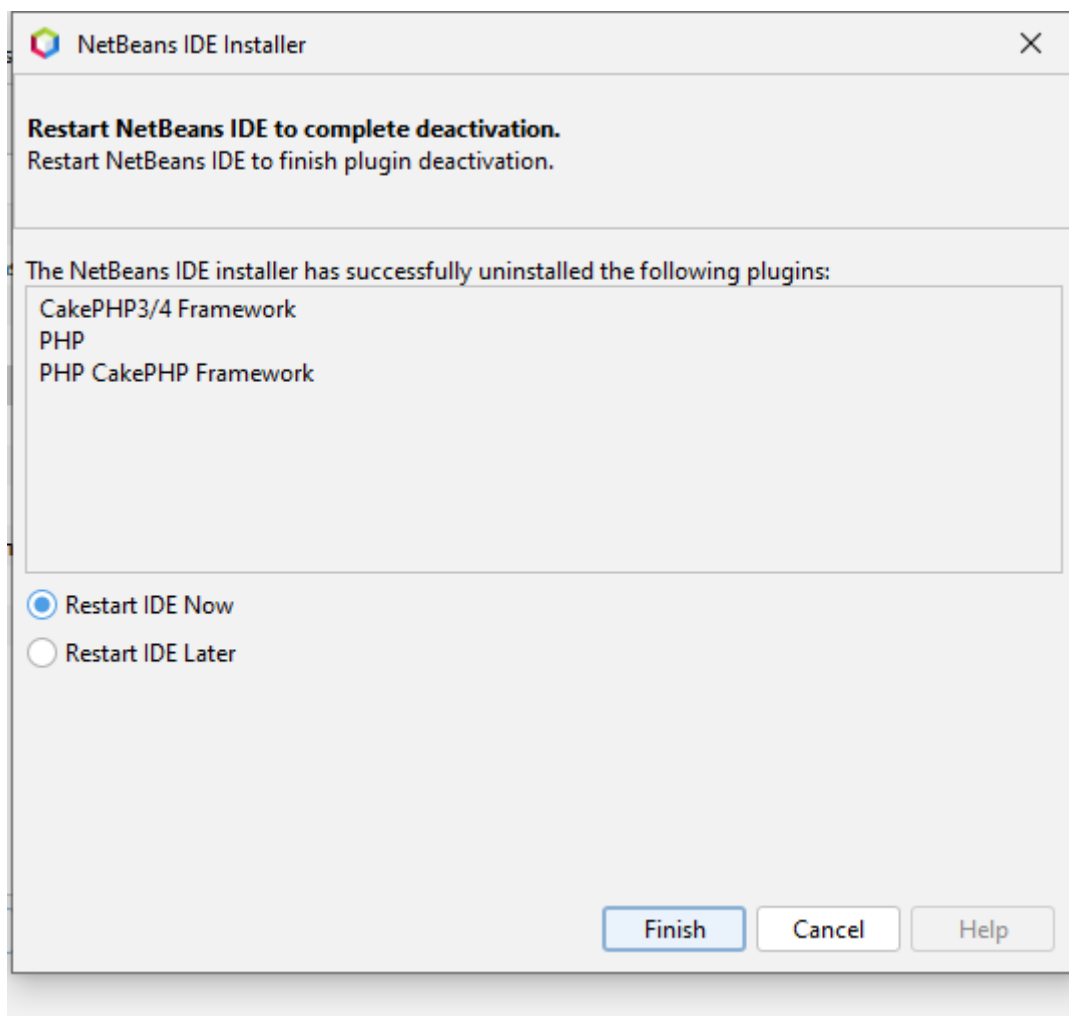
• Material empleado

El material empleado para realizar la practica es el siguiente:

1. Ordenador con todos sus periféricos y sistema operativo.
2. Maquina virtual con la iso de windows instalada.

• Conclusiones

Las conclusiones sobre la tarea son interesante, si bien ya habíamos instalado el jdk y netbeans como entornos de desarrollo para la asignatura de programación ahora con esta practica me doy cuenta de que se puede personalizar cada proyecto por separado colocándole el color de la letra, los errores de otro color, etc.



Me pareció muy interesante la corrección del código.