

# Instalación de JavaFX y SceneBuilder

Instalar Netbeans.

```
Product Version: Apache NetBeans IDE 13  
Java: 18.0.2.1; Java HotSpot(TM) 64-Bit Server VM 18.0.2.1+1-1  
Runtime: Java(TM) SE Runtime Environment 18.0.2.1+1-1  
System: Windows 10 version 10.0 running on amd64; UTF-8; es_ES (nb)
```

Instalar SceneBuider.

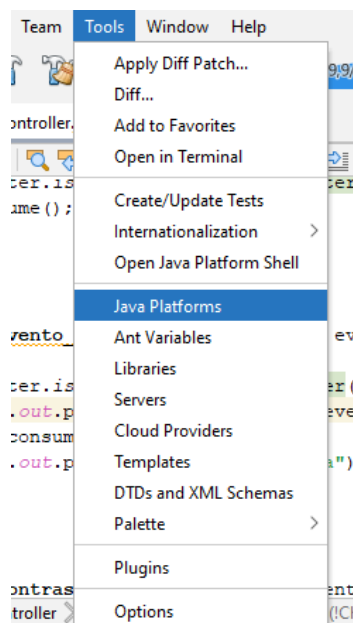


Descargar el fichero [zulu18.30.11-ca-fx-jdk18.0.1-win\\_x64.zip](#) que proporciono. Este fichero comprimido contiene un JDK 18 con las librerías de JavaFX.

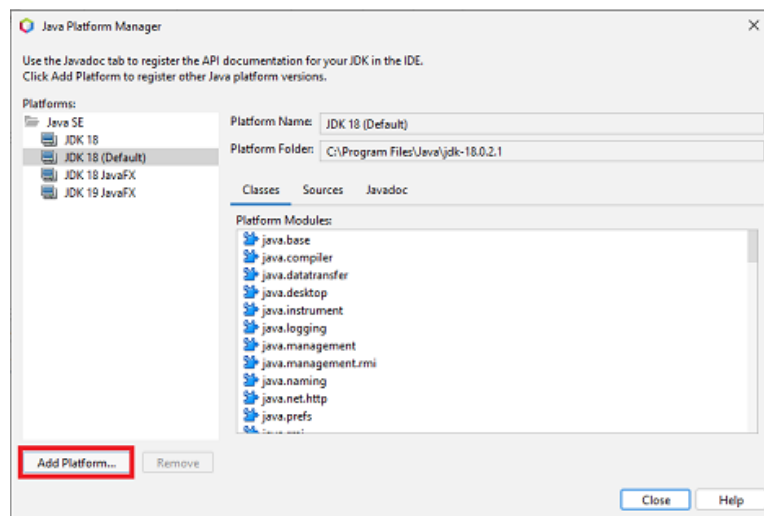
Guardar este fichero en la carpeta donde tengáis el JDK que estéis utilizando en Netbeans, por lo general esta en una carpeta llamada JAVA.

Descomprimir en esa carpeta el contenido del fichero comprimido.

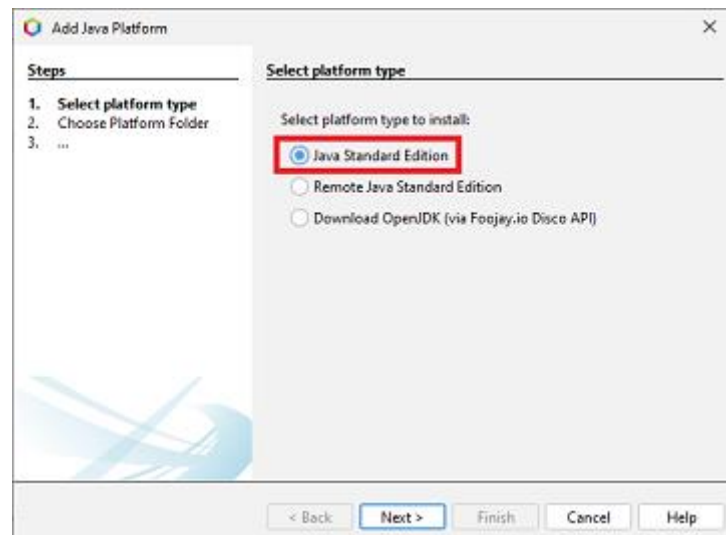
Ahora tenemos que instalar esta plataforma, para ello vamos al menú **Tools -> Java Platforms**



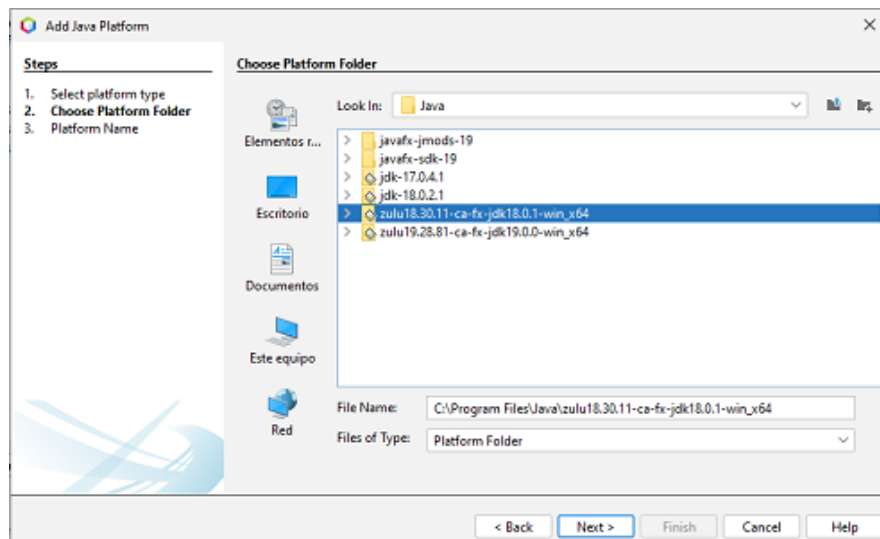
Una vez que se nos abre la pantalla de Java Platform Manager pulsamos en el botón de **Add Platform** para añadir una nueva plataforma.



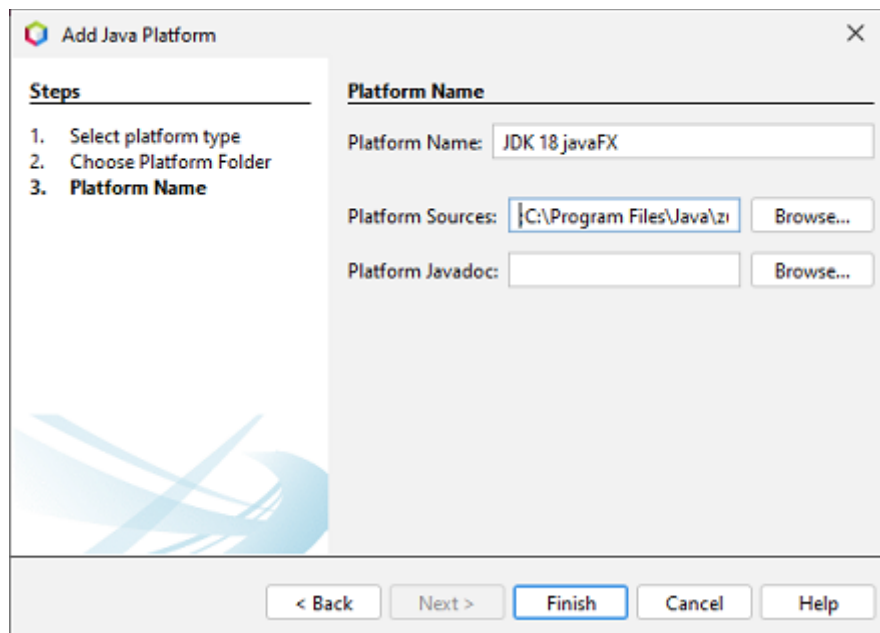
Se nos abre la ventana Add Java Platform con el primer paso, seleccionamos la primera opción Java Estándar Edition y pulsamos el botón **Next**.



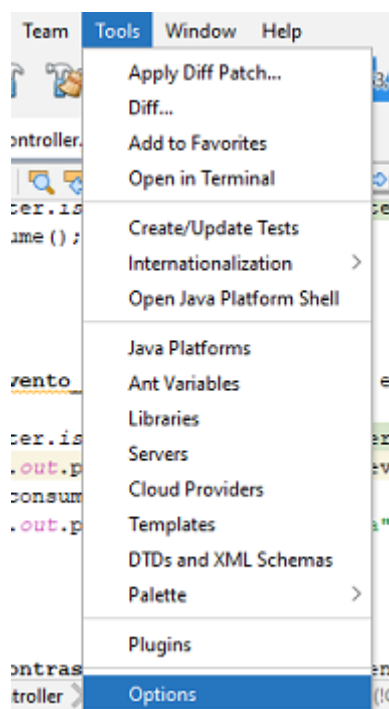
En el paso dos seleccionamos el directorio zulu18.30.11-ca-fx-jdk18.0.1-win\_x64 que es donde está la plataforma que queremos instalar, y pulsamos el botón de **Next**.



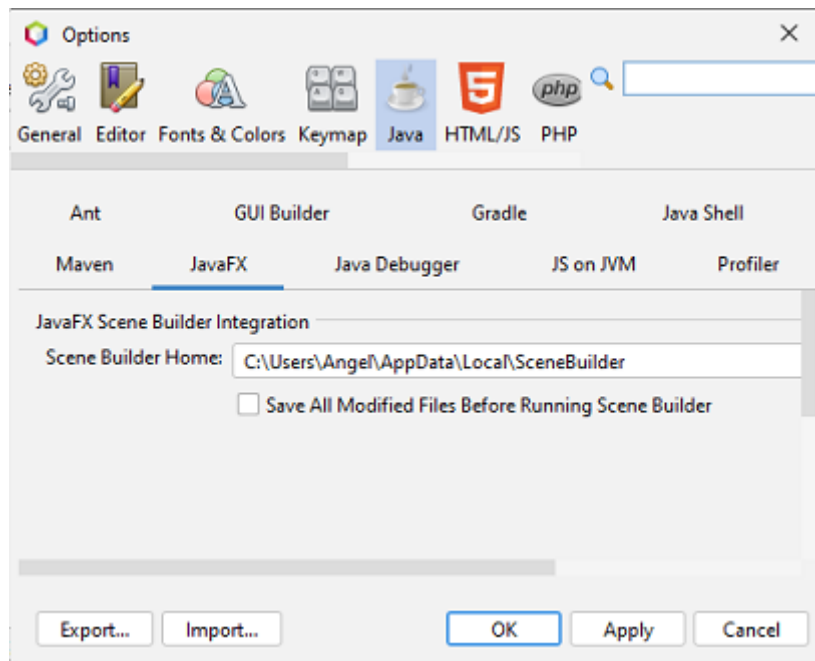
En el paso tres indicamos el nombre que le queremos dar a la plataforma, por ejemplo, JDK 18 JavaFX y le damos a finalizar.



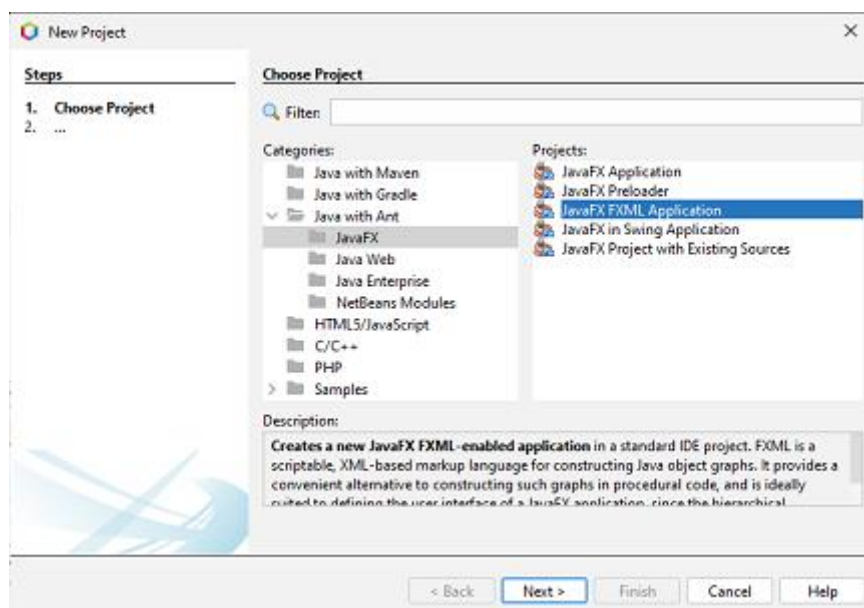
A continuación, vamos a realizar la integración de Netbeans y SceneBuilder, para ello vamos a **Tools -> Options**.



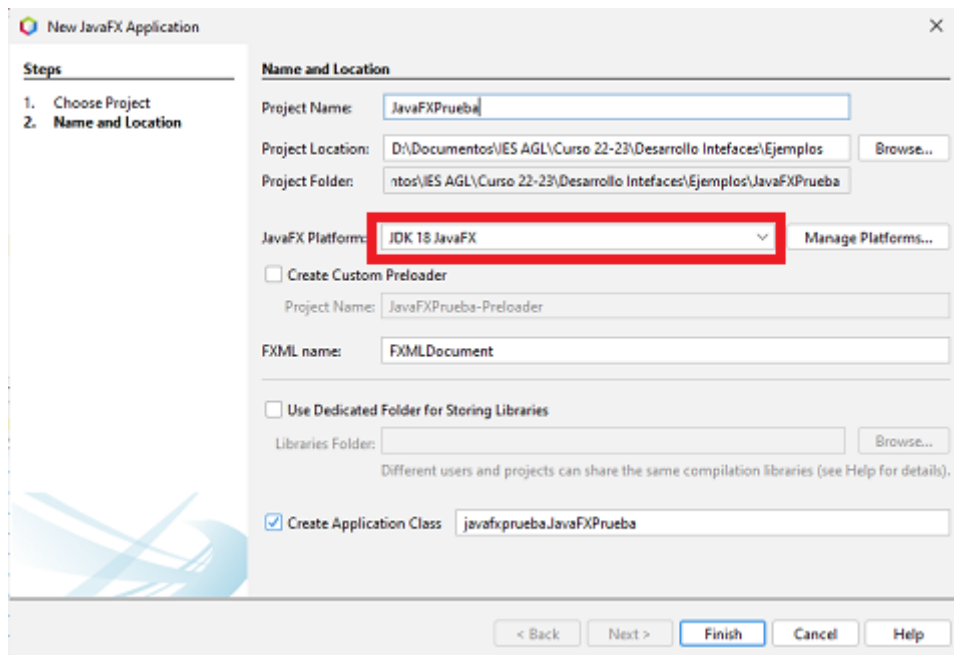
En la ventana Options que se abre, seleccionamos la Opción JAVA y dentro de esta la penstaña JavaFX. Si es la primera vez que lo seleccionamos Netbeans nos instalará un complemento automáticamente y a continuación nos aparecerá la ruta en la que tenemos instalado SceneBuilder, de esta forma cuando editemos un fichero XML se nos abrirá directamente con este software.



Ahora ya podemos crear un proyecto en XML. Seleccionamos **Nuevo Proyecto**, en la ventana de New Project con el primer paso en la categoría **Java with Ant** seleccionamos **JavaFX** y en el tipo de proyecto seleccionamos **JavaFX FXML Application**. Pulsamos en **Next >**.

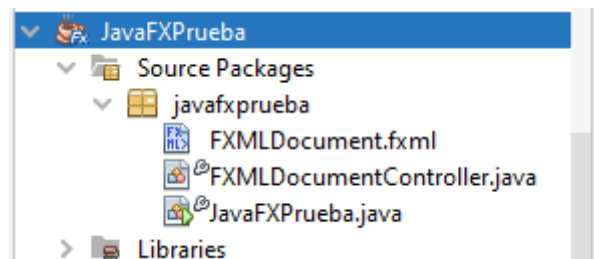


En el paso dos indicamos el nombre del nuevo proyecto y en el apartado JavaFx Platform nos tiene que aparecer la plataforma que hemos creado con el directorio zulu que os he proporcionado

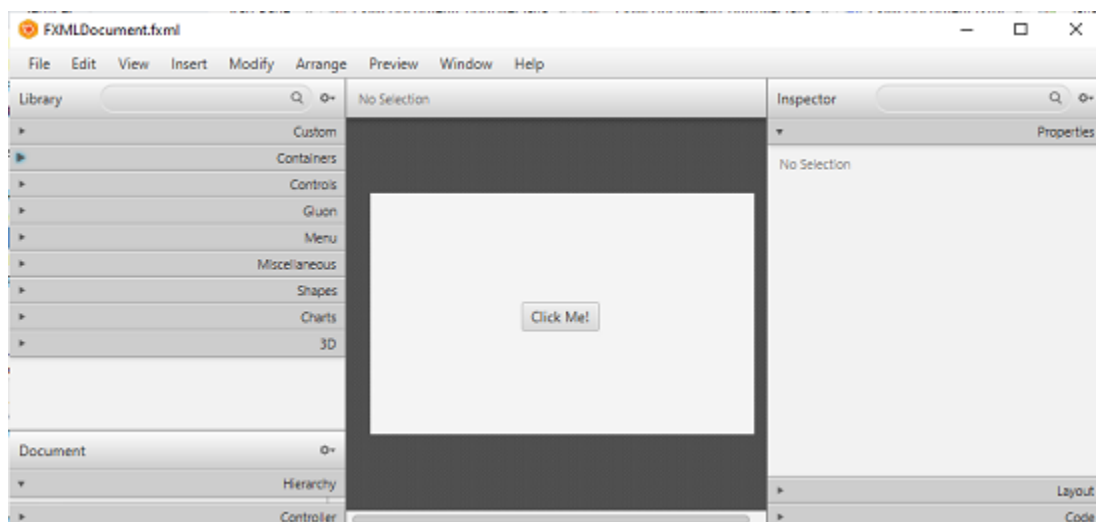


Pulsamos en **Finish** y se nos crea en Netbeans el nuevo proyecto.

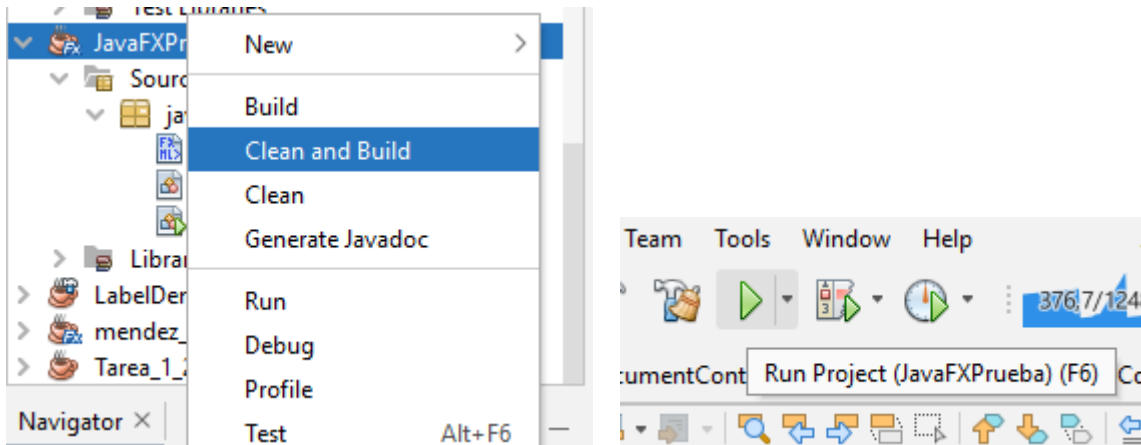
En el nuevo proyecto se nos han generado tres ficheros:



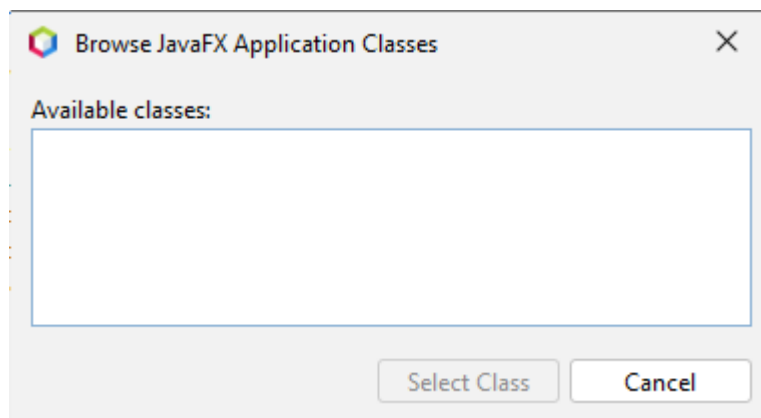
Si hacéis doble click en FXMLDocument.fxml se debe abrir el fichero en ScenBuilder. En el que por defecto viene un botón.



Si seleccionamos el proyecto y le damos al botón derecho del ratón y seleccionamos **Clean and Build** o ejecutamos el proyecto no va a aparecer un error.



Error al ejecutar el proyecto.

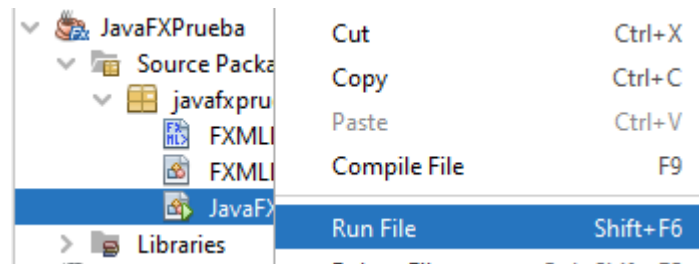


Para solucionar esto cerramos Netbeans y lo volvemos a abrir.

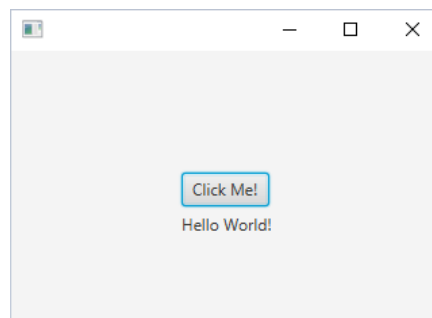
Si aun así os sigue saliendo el error al compilar el proyecto realizar los siguientes pasos:

- Abrir el fichero XML del proyecto en Scene Builder con doble click.
- Añadir un control, por ejemplo un botón.
- Guardar los cambios con **File-> Save**.
- Seleccionar el fichero XML y con el botón derecho del ratón seleccionar Make Controller para que actualice el fichero controlador.
- Seleccionar el proyecto y le damos al botón derecho del ratón y seleccionamos **Clean and Build**

Ahora ya deberíamos poder compilar el proyecto. Para ejecutar el proyecto debemos seleccionar el fichero **JavaFXPrueba.java** y con el botón derecho del ratón seleccionar **Run File**.



Al ejecutar el nuevo proyecto vemos la ventana que habíamos abierto con SceneBuilder que contiene un botón y que al pulsarle aparece la etiqueta **Hello World!**.



Siempre que realicemos una modificación en el fichero con extensión fxml con SceneBuider aparte de guardar en fichero, en Netbeans debemos seleccionar el fichero y con el botón derecho del ratón seleccionar Make Controler para que actualice el fichero controlador.

