



**TÉCNICO SUPERIOR EN DESARROLLO DE  
APLICACIONES MULTIPLATAFORMA**

**DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA**

# **EZJAVACODE**

**MANUAL DE USUARIO**

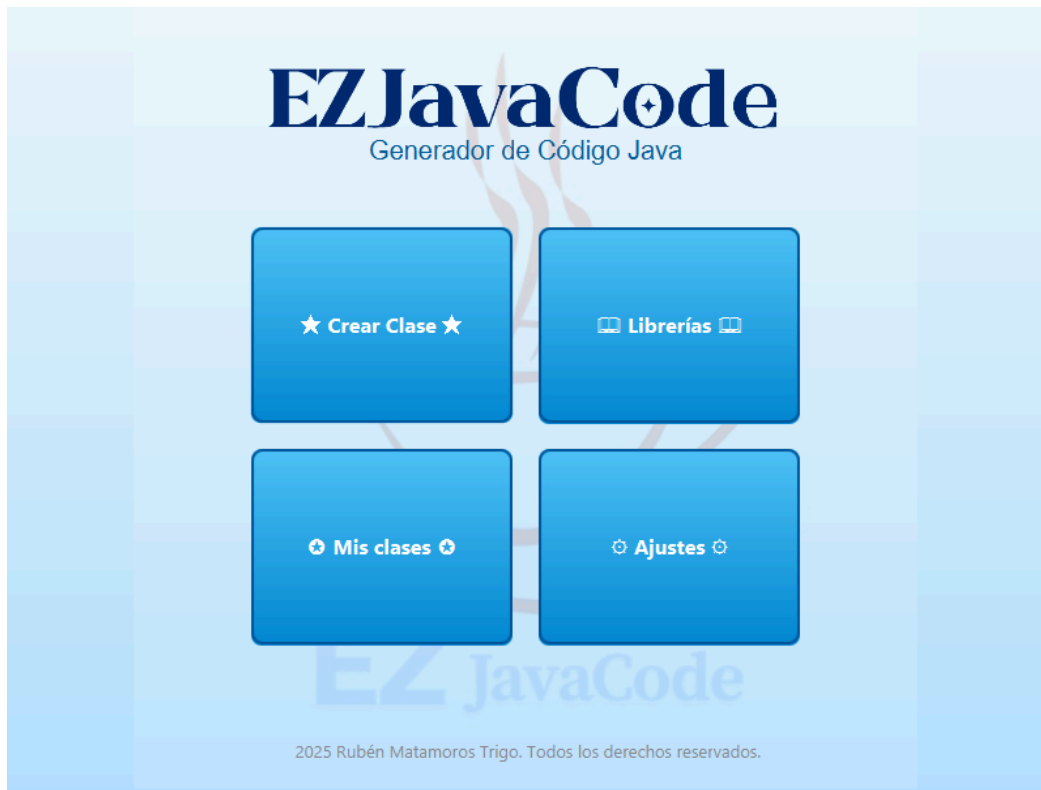
**RUBÉN MATAMOROS TRIGO**  
**2024/2025**

# ÍNDICE

<b>Menú Principal.</b>	<b>3</b>
<b>Menú Principal - Botón Crear Clase</b>	<b>3</b>
<b>Crear Clase - Nombre de la clase</b>	<b>4</b>
<b>Crear Clase - Crear Atributos 1</b>	<b>4</b>
<b>Crear Clase - Crear Atributos 2</b>	<b>5</b>
<b>Crear Clase - Crear Atributos 3</b>	<b>5</b>
<b>Crear Clase - Crear Atributos 4</b>	<b>6</b>
<b>Crear Clase - Crear Atributos 5</b>	<b>6</b>
<b>Crear Clase - Crear Atributos 6</b>	<b>7</b>
<b>Crear Clase - Crear Métodos 1</b>	<b>7</b>
<b>Crear Clase - Crear Métodos 2</b>	<b>8</b>
<b>Crear Clase - Crear Métodos 3</b>	<b>8</b>
<b>Crear Clase - Crear Métodos 4</b>	<b>9</b>
<b>Crear Clase - Crear Métodos 5</b>	<b>9</b>
<b>Crear Clase - Crear Métodos 6</b>	<b>9</b>
<b>Crear Clase - Crear Métodos 7</b>	<b>9</b>
<b>Crear Clase - Crear Métodos 8</b>	<b>9</b>
<b>Crear Clase - Crear Métodos 9</b>	<b>10</b>
<b>Crear Clase - Crear Métodos 10</b>	<b>10</b>
<b>Crear Clase - Crear Métodos 11</b>	<b>10</b>
<b>Crear Clase - Crear Métodos 12</b>	<b>11</b>
<b>Crear Clase - previsualización</b>	<b>11</b>
<b>Menú Principal - Botón Mis clases</b>	<b>11</b>
<b>Mis Clases - Pantalla Principal</b>	<b>12</b>
<b>Mis Clases - Botón editar</b>	<b>12</b>
<b>Mis Clases - Botón Visualizar</b>	<b>12</b>
<b>Mis Clases - Botón Eliminar</b>	<b>13</b>
<b>Menú Principal - Botón Ajustes</b>	<b>13</b>
<b>Ajustes - Pantalla principal</b>	<b>14</b>
<b>Ajustes - Botón Elegir carpeta</b>	<b>14</b>
<b>Ajustes - Botón Ruta por defecto</b>	<b>14</b>
<b>Menú Principal - Botón Librerías</b>	<b>15</b>
<b>Librerías - Mi librería de Funciones</b>	<b>15</b>

Menú Principal.

Pantalla inicial de la aplicación, desde la cual se puede seleccionar una de las funcionalidades principales para acceder a los submenús correspondientes.



Menú Principal - Botón  
Crear Clase

Este botón permite acceder a la ventana de creación de clases.



Crear Clase - Nombre de la clase

En esta ventana se debe introducir el nombre de la clase que se desea crear. A continuación, se puede optar por seleccionar '**Crear**' para continuar con el proceso o '**Cancelar**' para descartar. *Todo el ejemplo de creación se desarrollará utilizando la clase 'Persona' como referencia.*

### Crear Clase

Introduce el nombre de la clase:

★ Crear ★

← Volver al Menú

Crear Clase - Crear Atributos 1

Esta ventana permite crear atributos dentro de la clase seleccionada, en este caso, '*Persona*'.

### Crear Atributos de Persona

Tipo	Nombre	Valor Inicial	Visibilidad
No hay atributos definidos			

#### Agregar/Editar Atributo

Tipo:

Nombre:

Valor Inicial:

☐ Static   ☐ Final   ☒ Private

✕ Eliminar ✕

Limpiar

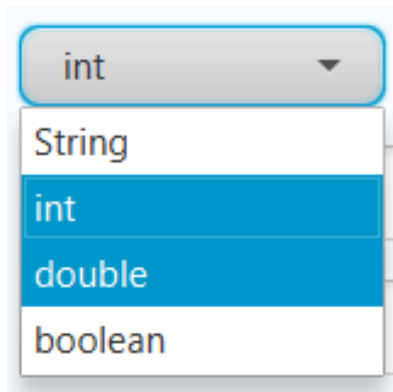
✓ Agregar ✓

← Volver

Siguiente →

Crear Clase - Crear Atributos 2

En el apartado '**Agregar/Editar Atributo**' se encuentra un **desplegable** para seleccionar el **tipo de dato** del atributo, un campo de texto para introducir su **nombre** y otro para asignar un **valor inicial** (opcional). Además, es posible configurar la visibilidad y el estado del atributo mediante las opciones '**static**', '**final**' o '**private**'.



#### Agregar/Editar Atributo

**Tipo:**

**Nombre:**

**Valor Inicial:**

☒ **Static**   ☐ **Final**   ☒ **Private**

Crear Clase - Crear Atributos 3

Una vez se hayan introducido todos los valores necesarios para la creación del atributo, se podrá hacer clic en el botón '**Agregar**' para incorporarlo a la tabla.

#### Crear Atributos de Persona

Tipo	Nombre	Valor Inicial	Visibilidad
int	edad	23	private static

#### Agregar/Editar Atributo

**Tipo:**

**Nombre:**

**Valor Inicial:**

☐ **Static**   ☒ **Final**   ☐ **Private**

✕ Eliminar ✕

Limpiar

✓ Agregar ✓

← Volver

Siguiente →

Crear Clase - Crear  
Atributos 4

Para eliminar un atributo de la clase, debe seleccionarse con el ratón y pulsar el botón **'Eliminar'**'; el atributo será removido de la tabla de manera definitiva.

### Crear Atributos de Persona

Tipo	Nombre	Valor Inicial	Visibilidad
int	edad	23	private static
double	altura	1.85	final

#### Agregar/Editar Atributo

Tipo: String

Nombre: nombreAtributo

Valor Inicial: (opcional)

☐ Static ☐ Final ☐ Private

✕ Eliminar ✕

Limpiar

✓ Agregar ✓

← Volver

Siguiente →

Crear Clase - Crear  
Atributos 5

El botón **'Limpiar'** elimina de forma rápida y sencilla los valores introducidos en los campos. Esta función permite agilizar el proceso, restableciendo los campos a su estado inicial, con el tipo de dato predeterminado establecido en 'String'.

Tipo: double

Nombre: altura

Valor Inicial: 1.85

☐ Static ☒ Final ☐ Private

Eliminar

Limpiar

Tipo: String

Nombre: nombreAtributo

Valor Inicial: (opcional)

☐ Static ☒ Final ☒ Private

Eliminar

Limpiar

Crear Clase - Crear Atributos 6

Una vez se hayan introducido todos los atributos deseados para la clase en Java, se podrá pulsar el botón '**Siguiente**' para acceder a la siguiente pantalla: la creación de métodos o funciones.

Tipo	Nombre	Valor Inicial	Visibilidad
int	edad	23	private static
double	altura	1.85	final
String	genero	masculino	private final
boolean	ezjavacode	true	public

**Agregar/Editar Atributo**

Tipo: String

Nombre: nombreAtributo

Valor Inicial: (opcional)

☐ Static ☐ Final ☒ Private

## CREAR MÉTODOS

Crear Clase - Crear Métodos 1

"La siguiente ventana permite crear, editar y eliminar métodos y atributos de la clase Java en desarrollo. En este ejemplo, se trabaja con la clase '*Persona*'.

- **Volver**: permite regresar a la ventana de atributos.

Nombre	Tipo	Parámetros	Acciones
--------	------	------------	----------

No hay métodos definidos

Crear Clase - Crear  
Métodos 2

"El botón '**Añadir método nuevo**' despliega el menú para la creación y desarrollo de métodos o funciones."



Crear Clase - Crear  
Métodos 3

Esta ventana permite la creación de funciones o métodos. En ella se encuentran todas las opciones necesarias para definir un método o función, que se explicarán a continuación una por una

### Crear Metodos/Funciones de Persona

Visibilidad:  Elegir tipo

Nombre de la función

Parámetros de entrada

Tipo	Nombre	Eliminar
Tabla sin contenido		

☐ ¿Estático?

Código

Return



Crear Clase - Crear  
Métodos 4

En este apartado se encuentran dos desplegables:  
**Visibilidad:** permite seleccionar el nivel de acceso del método..  
**Elegir tipo:** indica el tipo de dato que devolverá el método.

The image shows two dropdown menus. The first, labeled 'Elegir tipo', has a selected value of 'void' and a list of options: void, int, double, String, and boolean. The second, labeled 'Visibilidad', has a selected value of 'public' and a list of options: public, private, and protected.

Crear Clase - Crear  
Métodos 5

En este apartado se debe introducir el nombre del método.

Nombre de la función

Crear Clase - Crear  
Métodos 6

En los campos de parámetros de entrada se deben introducir los datos correspondientes. Tras introducirlos, al pulsar '**Añadir parámetro**', se registrarán como parámetros de entrada del método. Cada parámetro podrá eliminarse mediante el icono de eliminación (cruz).

The image shows a section titled 'Parámetros de entrada'. It contains a table with three columns: 'Tipo', 'Nombre', and 'Eliminar'. The table has one row with 'int' in the 'Tipo' column, 'edad' in the 'Nombre' column, and a red 'X' icon in the 'Eliminar' column. Below the table, there are input fields for 'Tipo' and 'Nombre', and a button labeled 'Añadir parámetro'. A red arrow points from the 'Añadir parámetro' button to the table.

Crear Clase - Crear  
Métodos 7

En estos checkboxes se puede seleccionar ajustes del método.

☐ ¿Estático? ☒ ¿Estático?

Crear Clase - Crear  
Métodos 8

En esta sección se debe incluir el código de la función.

```
LocalDate hoy = LocalDate.now();
```

Crear Clase - Crear  
Métodos 9

En el caso de tener que devolver algún valor como resultado de la función (En el ejemplo usamos void por lo que no será necesario) deberemos escribir aquí el valor para devolver.

Return

```
Period.between(fechaNacimiento, hoy).getYears();
```

Crear Clase - Crear  
Métodos 10

El botón “Incluir Método” permite agregar la función a la tabla de funciones de nuestra clase.

### Crear Metodos/Funciones de Persona

Visibilidad: public Elegir tipo: int

Nombre de la función: calcularEdad

Parámetros de entrada

Tipo	Nombre	Eliminar
LocalDate	fechaNacimiento	X

Tipo Nombre Añadir parámetro

☒ ¿Estático?

Código

```
LocalDate hoy = LocalDate.now();
```

Return

```
Period.between(fechaNacimiento, hoy).getYears();
```

Guardar Cambios

Crear Clase - Crear  
Métodos 11

Cuando exista algún método en nuestra clase se desplegarán dos botones, los cuales te permiten editar la clase o eliminarla.  
El botón “Editar” abre un menú similar a “Ventana Crear Método”.  
El botón “Eliminar” permite al usuario restar esa función del listado de Métodos.

Nombre	Tipo	Parámetros	Acciones	
CalcularEdad	void	int edad	Editar	Eliminar

Crear Clase - Crear  
Métodos 12

Al pulsar el botón “Exportar Clase” pasaremos al ultimo paso de la creación de nuestra clase.

← Volver

+ Añadir Método nuevo +

✓ Exportar Persona ✓

Crear Clase -  
previsualización

Esta ventana permite al usuario ver como es el código que ha generado el programa gracias a los pasos anteriores. El botón “Volver al menú principal”, te permite redirigir al usuario a la primera pantalla del programa.

```
public class Persona {  
  
    private static int edad = 23;  
    private final String altura = "1.85";  
    public final String genero = "masculino";  
    private static final boolean ezjavacode = true;  
  
    public void CalcularEdad(int edad) {  
        int anioActual = Year.now().getValue();  
        int anioNacimiento = anioActual - edad;  
  
        System.out.println("Tienes " + edad + " años, por lo tanto naciste en el año " +  
    }  
}
```

Volver al menú principal

Menú Principal - Botón  
Mis clases

Este botón permite acceder a la ventana de “Mis clases”.



Mis Clases - Pantalla Principal


Este menu muestra todas las clases creadas en la carpeta donde el programa este leyendo (Se muestra en la ventana de ajustes).  
En ella habrá diferentes opciones para poder editar, visualizar o incluso eliminar las clases creadas por el usuario.



Mis Clases - Botón editar

El botón editar accede a un menú similar a crear clase, con la diferencia de que serán cargados todos los datos de la clase seleccionada.

**Persona**

 **Editar**

 **Visualizar**

 **Eliminar**

Mis Clases - Botón Visualizar

El botón de visualizar accede a un menu donde se podrá visualizar el codigo de una manera clara, esta función aporta claridad a los usuarios sobre sus códigos.

**Persona**

 **Editar**

 **Visualizar**

 **Eliminar**

	<div data-bbox="453 210 1134 723"> <h3>Código de la clase Persona</h3> <pre> public class Persona {      private static int edad = 23;     private final String altura = "1.85";     public final String genero = "masculino";     private static final boolean ezjavacode = true;      public void CalcularEdad(int edad) {         int anioActual = Year.now().getValue();         int anioNacimiento = anioActual - edad;          System.out.println("Tienes " + edad + " años, por lo tanto");     } } </pre> <p>Cerrar</p> </div>
<p>Mis Clases - Botón Eliminar</p>	<p>El botón de eliminar permite al usuario borrar esa clase de la carpeta en su totalidad. Deberá pasar por una pantalla de confirmación antes de ejecutar la acción.</p>
<div data-bbox="244 931 419 974"> <p><b>Persona</b></p> </div> <div data-bbox="485 920 732 990"> <p> Editar</p> </div> <div data-bbox="767 920 1054 990"> <p> Visualizar</p> </div> <div data-bbox="1090 920 1340 990"> <p> Eliminar</p> </div>	<div data-bbox="569 1008 1019 1332"> <h3>Eliminar Persona</h3> <p>¿Estas seguro de eliminar la clase?</p> <p><b>Persona</b></p> <div> <p>Cancelar</p> <p>Aceptar</p> </div> </div>
<p>Menú Principal - Botón Ajustes</p>	<p>Este botón permite acceder a la ventana de ajustes.</p>
<div data-bbox="432 1523 1157 2056"> <h1>EZJavaCode</h1> <p>Generador de Código Java</p> <div> <div>★ Crear Clase ★</div> <div> Librerías </div> <div>⊙ Mis clases ⊙</div> <div>⊙ Ajustes ⊙</div> </div> <p>2025 Rubén Matamoros Trigo. Todos los derechos reservados.</p> </div>	

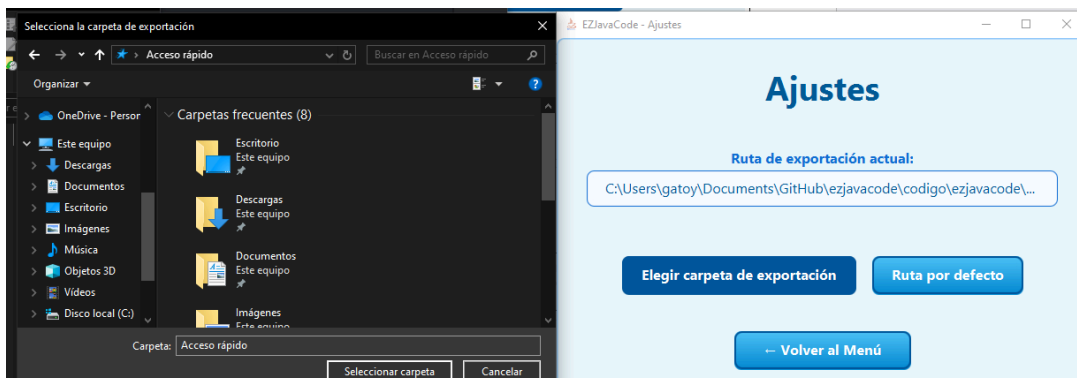
Ajustes - Pantalla principal

Esta ventana permite al usuario modificar todos los ajustes respectivos a la aplicación como configuración o personalización.



Ajustes - Botón Elegir carpeta

Permite al usuario seleccionar cual es la carpeta la ubicación en directorio desde donde se exportan y leen los archivos que usará el programa.



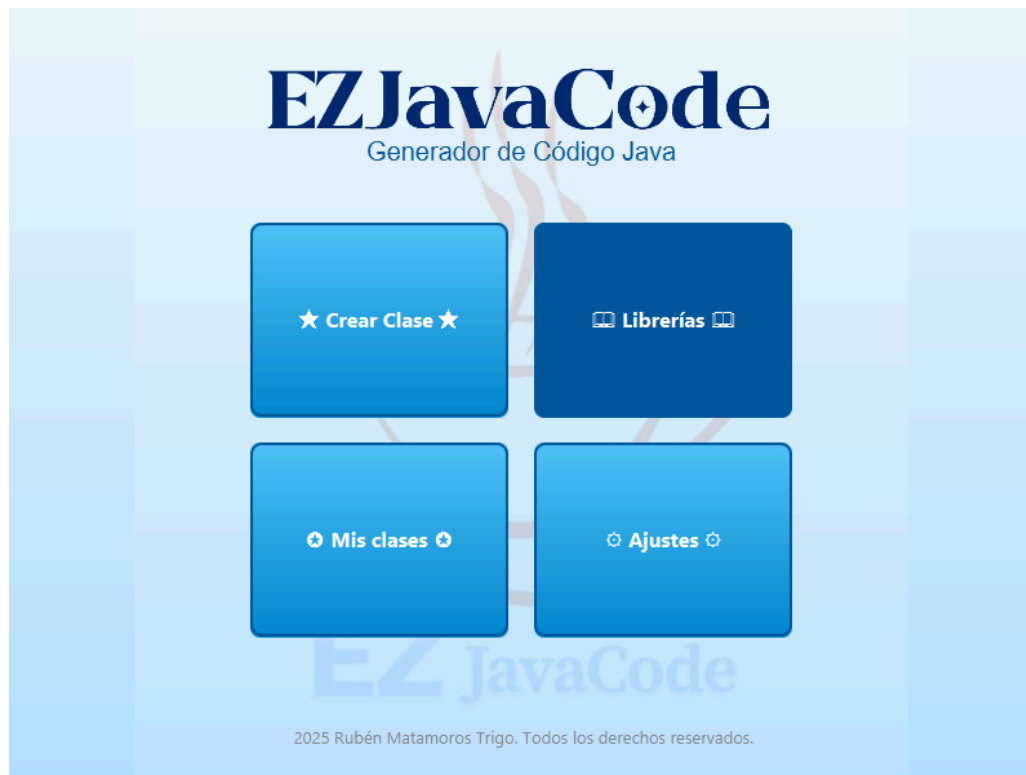
Ajustes - Botón Ruta por defecto

El programa por defecto incluye una carpeta donde se exportarán todas las clases creadas. Si el usuario lo desea puede ser modificada la ruta.



Menú Principal - Botón  
Librerías

Este botón permite acceder a la ventana de “Mis clases”.



Librerías - Mi librería de  
Funciones

Esta pantalla permite crear funciones predefinidas por el usuario. Las funciones se podrán crear, editar o eliminar. La intención de estas funciones es que el usuario pueda agregarlas a sus métodos de manera rápida y sencilla en caso de repetición entre clases.

