



**TÉCNICO SUPERIOR EN DESARROLLO DE  
APLICACIONES MULTIPLATAFORMA**

**DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA**

# **EZJAVACODE**

**MANUAL DE USUARIO**

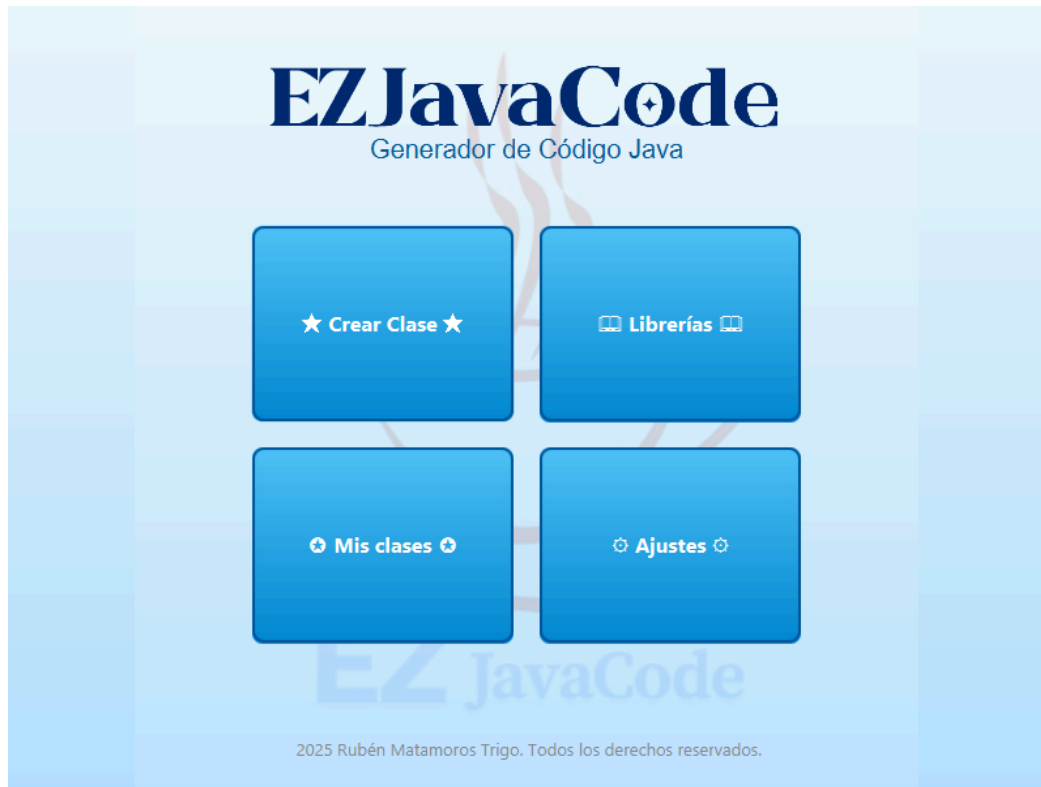
**RUBÉN MATAMOROS TRIGO**  
**2024/2025**

## 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.*



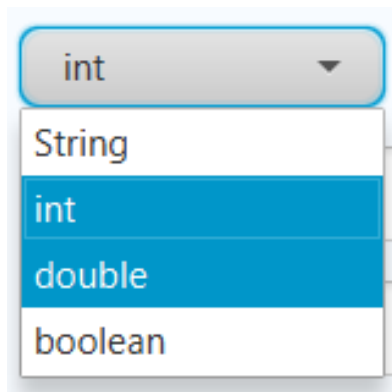
Crear Clase - Crear Atributos 1

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



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:

int

Nombre:

edad

Valor Inicial:

23



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:

double

Nombre:

altura

Valor Inicial:

1.85



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:

Nombre:

Valor Inicial:

☐ 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

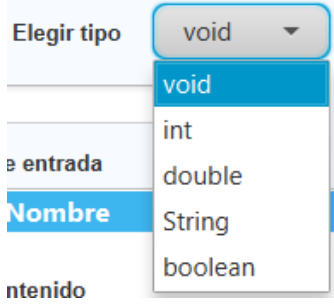


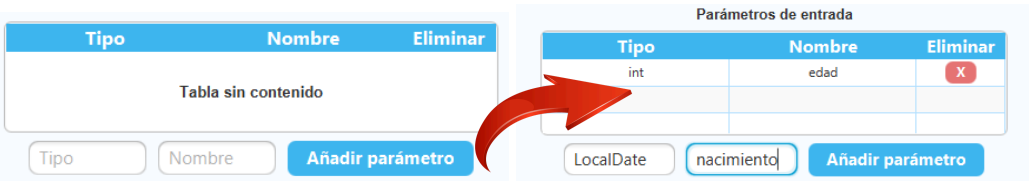

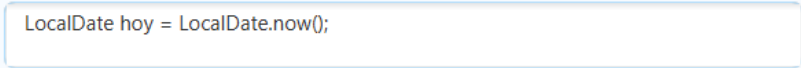
Esta ventana permite la creación de funciones o métodos. En ella se encuentran todas las opciones necesarias para definir un método o función, que se explicarán a continuación una por una





**Proyecto “Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma”**  
**Título del Proyecto: EzJavaCode**



Crear Clase - Crear Métodos 4	<p>En este apartado se encuentran dos desplegables:</p> <p><b>Visibilidad:</b> permite seleccionar el nivel de acceso del método..</p> <p><b>Elegir tipo:</b> indica el tipo de dato que devolverá el método.</p>
	
Crear Clase - Crear Métodos 5	<p>En este apartado se debe introducir el nombre del método.</p>
	
Crear Clase - Crear Métodos 6	<p>En los campos de parámetros de entrada se deben introducir los datos correspondientes. Tras introducirlos, al pulsar '<b>Añadir parámetro</b>', se registrarán como parámetros de entrada del método. Cada parámetro podrá eliminarse mediante el icono de eliminación (cruz).</p>
	
Crear Clase - Crear Métodos 7	<p>En estos checkboxes se puede seleccionar ajustes del método.</p>
	
Crear Clase - Crear Métodos 8	<p>En esta sección se debe incluir el código de la función.</p>
	

**Proyecto “Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma”**  
**Título del Proyecto: EzJavaCode**



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

**Proyecto “Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma”**  
**Título del Proyecto: EzJavaCode**




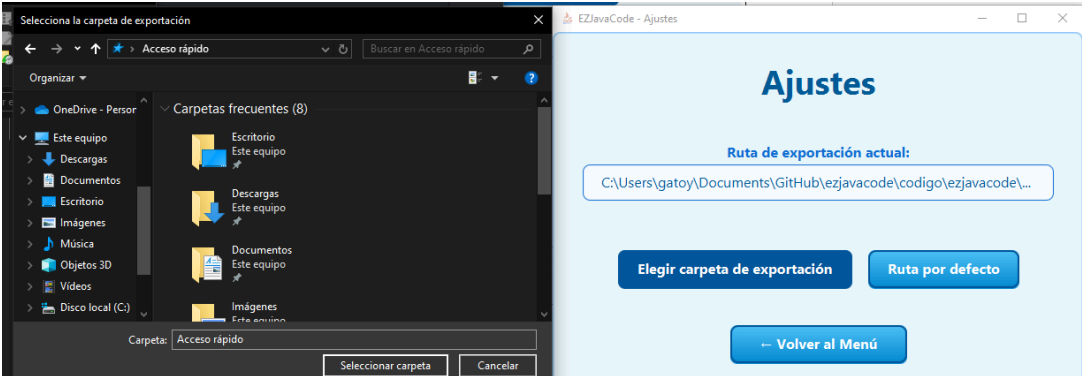

<p>Crear Clase - Crear Métodos 12</p>	<p>Al pulsar el botón “Exportar Clase” pasaremos al ultimo paso de la creación de nuestra clase.</p>
<div> <div>← Volver</div> <div>+ Añadir Método nuevo +</div> <div>✓ Exportar Persona ✓</div> </div>	
<p>Crear Clase - previsualización</p>	<p>Esta ventana permite 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.</p>
<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 naciste en el año " +     </pre> <div>Volver al menú principal</div>	
<p>Menú Principal - Botón Mis clases</p>	<p>Este botón permite acceder a la ventana de “Mis clases”.</p>

Mis Clases - Pantalla Principal	<p>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.</p>
	
Mis Clases - Botón editar	<p>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.</p>
	
Mis Clases - Botón Visualizar	<p>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.</p>
	

<div><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><div>Cerrar</div></div>	
Mis Clases - Botón Eliminar	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.
<div><div>Persona</div><div>Editar</div><div>Visualizar</div><div>Eliminar</div><div><div>Eliminar Persona</div><div>¿Estas seguro de eliminar la clase?</div><div>Persona</div><div>Cancelar Aceptar</div></div></div>	
Menú Principal - Botón Ajustes	Este botón permite acceder a la ventana de ajustes.
<div><div><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></div>	

**Proyecto “Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma”**  
**Título del Proyecto: EzJavaCode**



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.

