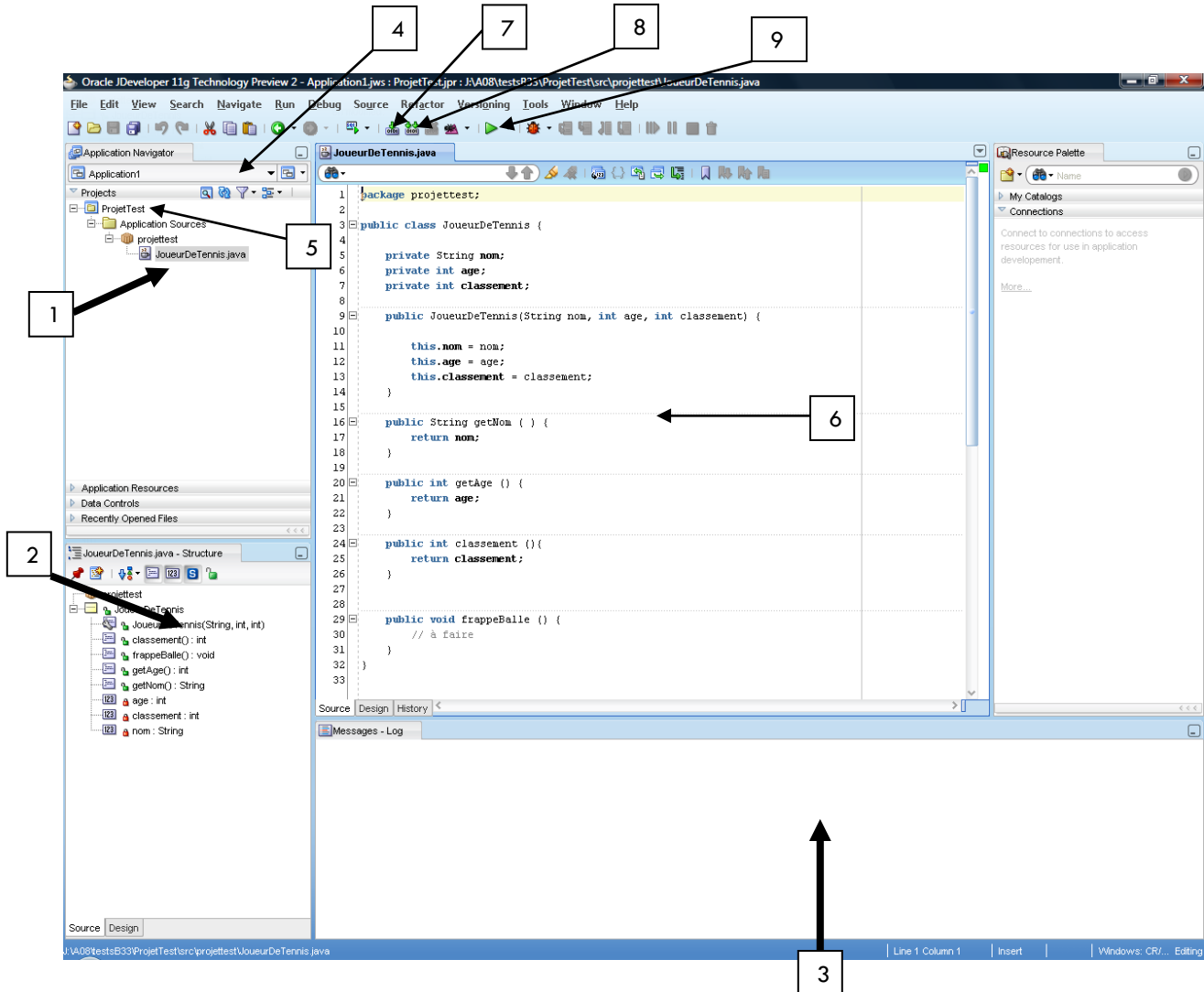


ANNEXE 4 - JDeveloper 11g Guide de l'utilisateur

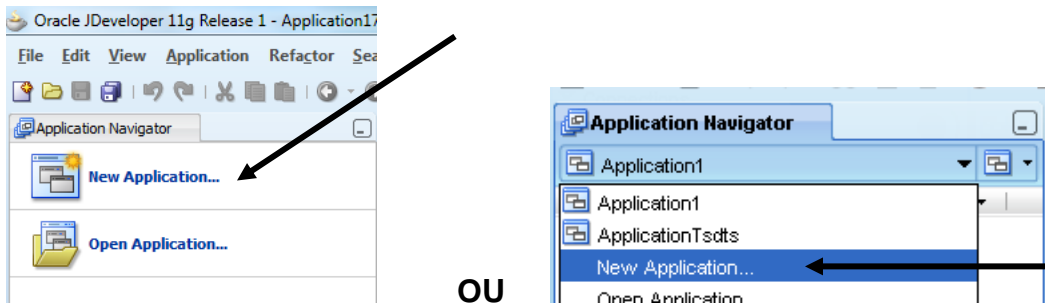


A- Éléments importants :

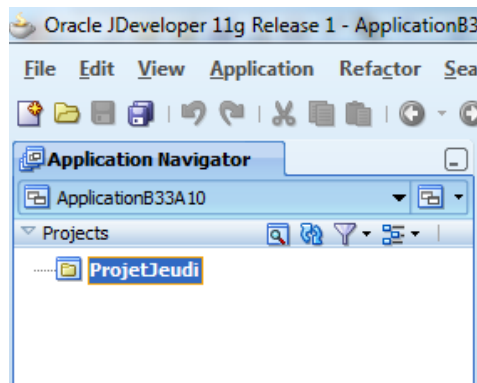
1. Fenêtre de navigation :
2. Fenêtre de structure :
3. Fenêtre de messages :
4. Application (Workspace) : ensemble de projets (fichier .jws)
5. Projet : ensemble de classes interagissant entre elles dans un but commun (un tp par exemple) (fichier .jpr)

6. Classe : sert de modèle pour des objets (fichier .java)
7. bouton Make : pour compiler une classe ou un projet. Seuls les éléments nouveaux sont compilés
8. bouton Rebuild : pour recompiler « en profondeur » une classe ou un projet
9. bouton Run : démarre le programme en autant qu'il y aie une méthode main

B- Procédure pour enregistrer une Application (Workspace, extension .jws)

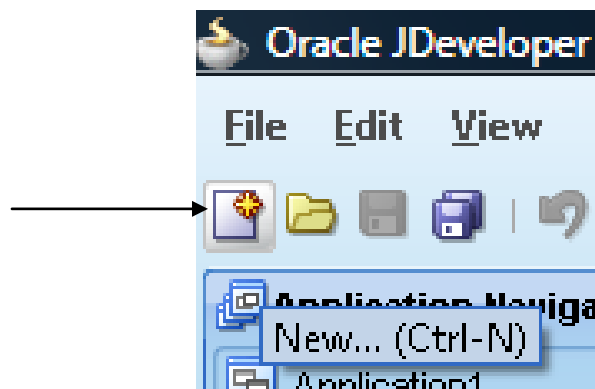


- Cliquer sur New Application... ou Pointer sur la liste déroulante Applications dans le Navigateur et y choisir New Application
- Choisir Java desktop Application
- Choisir un nom significatif
- Choisir un emplacement pour le dossier qui contiendra l'application **DANS LE J:** (crée un nouveau dossier du nom de l'application dans le J)
- Faire Next
- Un premier projet peut être ajouté à votre Application; donnez-lui un nom significatif (pas Client ou Projet1) et ce projet sera sauvegardé à l'intérieur de votre application.
- Cliquer sur Finish



- Par la suite, toujours aller ouvrir cette application une fois JDeveloper démarré, elle contient tous vos travaux :
 - Utilisez la même liste déroulante dans le Navigateur
 - Cette fois-ci, choisir **Open Application** et allez choisir le **fichier .jws** représentant l'application à ouvrir

C- Procédure pour ajouter un nouveau Projet (extension .jpr) à une Application



Notre application peut contenir plusieurs projets


- Une fois l'application choisie dans la liste déroulante, cliquez sur l'icône New
- Dans la fenêtre qui s'affiche, choisir **Java Project** dans la catégorie **General**
- Lui donner un nom significatif, si votre Application est bien enregistrée, le chemin donné devrait concorder avec celui de votre application.

D- Procédure pour ajouter une nouvelle classe à un Project

- Pointer sur le projet dans le Navigateur,
Bouton de droite → **New** → **General** → **Java Class**
- Donnez un nom pour la classe

- Décochez *Constructor for Superclass*
- Cochez si vous désirez une méthode `main`

E- Procédure pour ajouter une classe existante à un projet

- Pour éviter tout problème, copiez le fichier `.java` à ajouter dans le dossier `src` présent dans le dossier du projet auquel vous voulez ajouter une classe existante (dans l'explorateur Windows)
- Dans JDeveloper, sélectionner le projet auquel vous voulez ajouter une classe
- Utiliser le bouton Refresh  du navigateur afin que la classe se place dans le projet

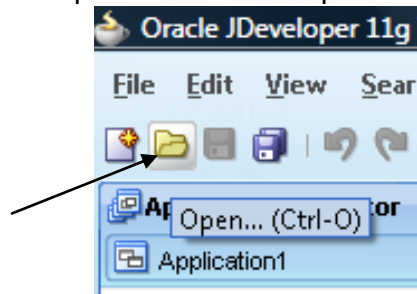
F- Pour obtenir les propriétés d'un projet : double-cliquer dessus dans le navigateur

G- Pour obtenir l'API sur une classe donnée dans un programme

- Bouton de droite → Go To Javadoc

H- Procédure pour ajouter un projet existant à une application

- Sélectionner l'application à laquelle vous voulez ajouter le projet



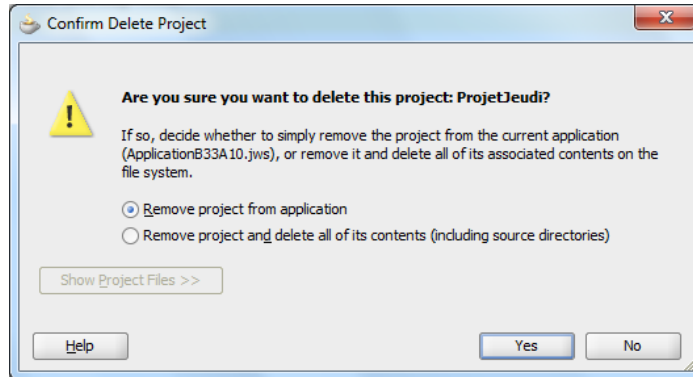
- Utiliser l'icône `Open` pour aller chercher le fichier `.jpr` représentant le projet que vous voulez ouvrir

I- IMPORTANT Votre programme est parti en boucle infinie, quelle que soit la raison

- Vous devez fermer le processus relié à votre programme
- Menu `View` → `RunManager`
- détruire le processus dans le `run Manager`
- Assurez-vous d'avoir un minimum de processus ouverts en même temps sinon cela ralentira JDeveloper

J- Pour retirer un projet de l'environnement JDeveloper sans le détruire

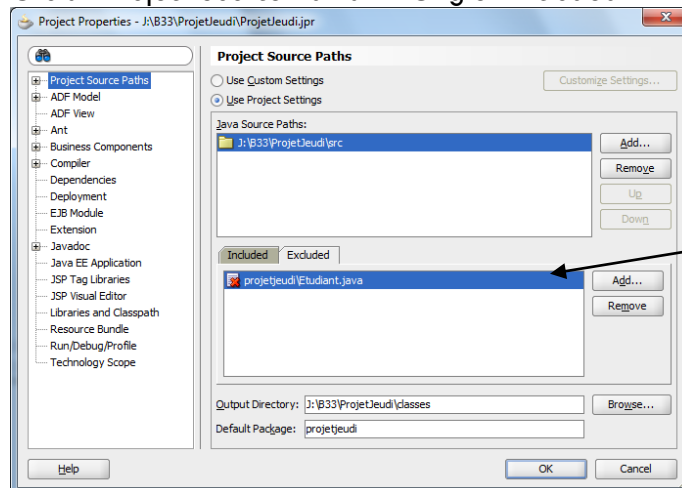
- Sélectionnez le projet dans le navigateur
- Faire bouton de droite → Delete project



- Si vous choisissez la première option, le projet sera encore dans votre J mais ne sera plus présent dans JDeveloper (faire du ménage)
- Si vous choisissez la deuxième option, le projet et toutes ses classes seront irrémédiablement détruites

K- Pour retirer une classe de l'environnement JDeveloper sans la détruire ATTENTION !

- Bouton de droite sur la classe à enlever → Exclude Project Content
- La classe n'est pas détruite, juste enlevée de JDeveloper, si jamais vous voulez la récupérer :
 - Double-clic sur le projet dans le navigateur pour obtenir les propriétés du projet
 - Choisir Project Source Paths → Onglet Excluded



- Vous enlevez votre classe de la section Excluded pour qu'elle revienne dans votre projet

L- Pour permettre des entrées de données au clavier :

1. Double-cliquer sur le projet dans le navigateur
2. Choix Run/Debug/Profile
3. Edit
4. Tool Settings
5. Crochet Allow Program Input

M- Pour passer des arguments en paramètre à la méthode main d'une classe

1. Double-cliquer sur le projet dans le navigateur
2. Choix Run/Debug/Profile
3. Edit
4. Les entrer sous Program Arguments, séparés par un espace