
TUTORIAL PARA ADICIONAR BIBLIOTECAS FALTANTES NO ECLIPSE IDE

INDICE

INTRODUÇÃO.....	2
1. Add variable.....	3
2. Escolher variável.....	3
3. Editar variável.....	4

TABELA DE FIGURAS

Figura 1 - Janela de bibliotecas do eclipse	2
Figura 2 - Ficheiros da pasta .m2 precisos para o projeto	2
Figura 3 - Add Variable	3
Figura 4 - M2_REPO.....	3
Figura 5 – Edit.....	4
Figura 6 – Extension	4
Figura 7 – Exemplo de escolha ficheiro ".jar"	5

INTRODUÇÃO

Se estamos na pasta das propriedades para verificar as bibliotecas, e não encontramos todas as bibliotecas deveriam encontrar-se na pasta “.m2” estão como na Figura 1, mas para adicionar as bibliotecas manualmente é preciso seguir os seguintes passos.

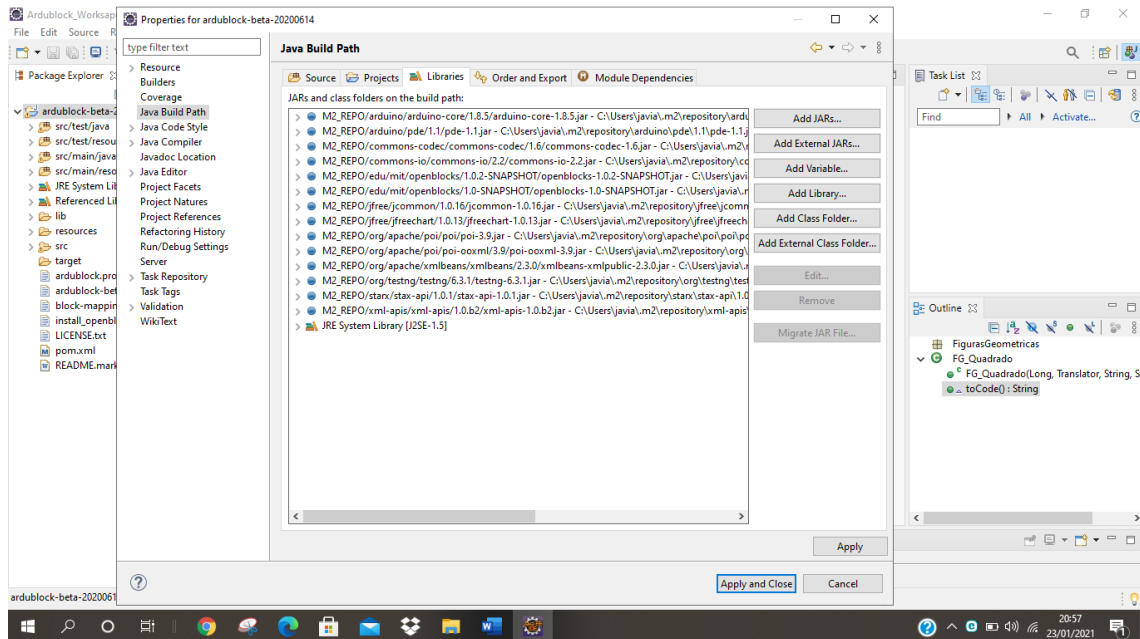


Figura 1 - Janela de bibliotecas do eclipse

Para isto é preciso ter todos os ficheiros descarregados disponibilizados no GitHub do projeto. Tão como na Figura 2.

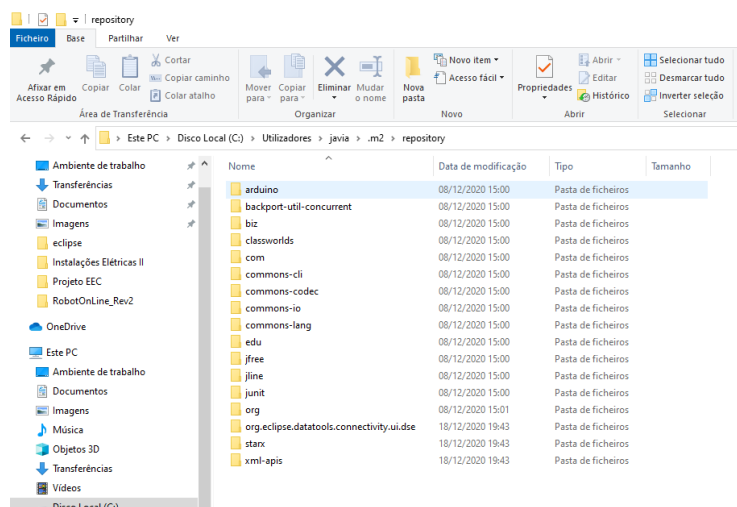


Figura 2 - Ficheiros da pasta .m2 precisos para o projeto

1. Add variable.

Clicar em “Add Variable” na janela a seguir.

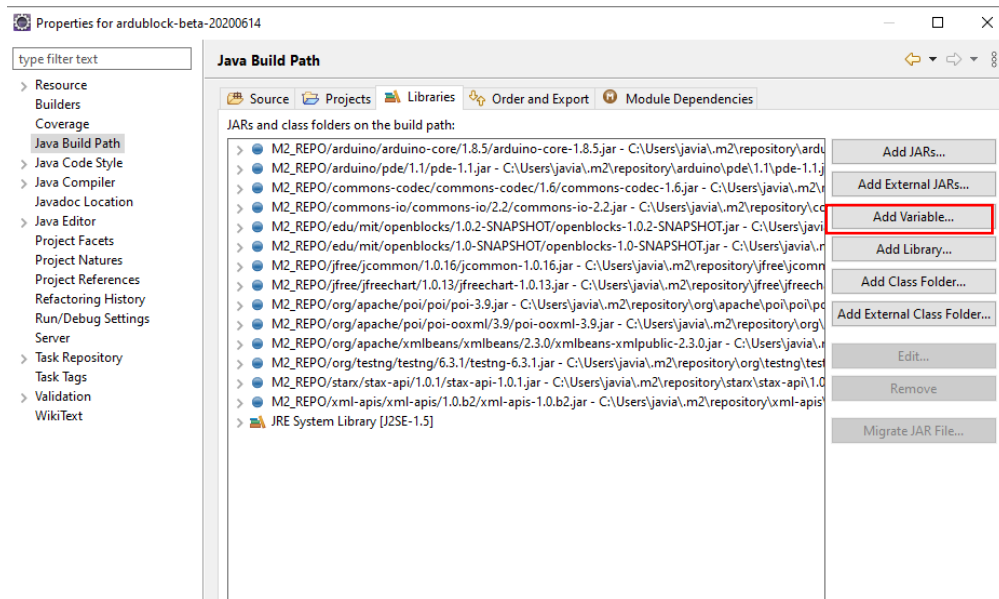


Figura 3 - Add Variable

2. Escolher variável.

Vai se abrir uma janela como na Figura 4, onde vamos escolher a opção “M2_REPO” e a seguir clicar no “OK”.

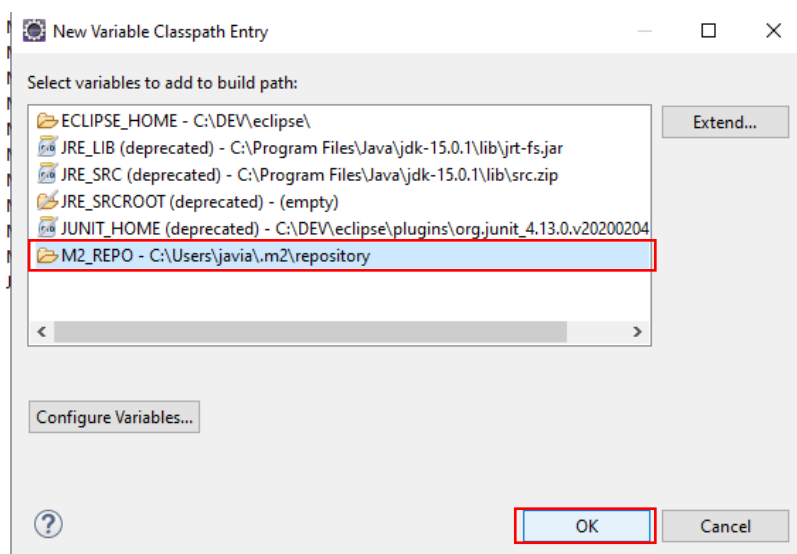


Figura 4 - M2_REPO

3. Editar variável.

A seguir vamos escolher a nova variável criada e clicamos na opção editar, como é amostrado na Figura 5.

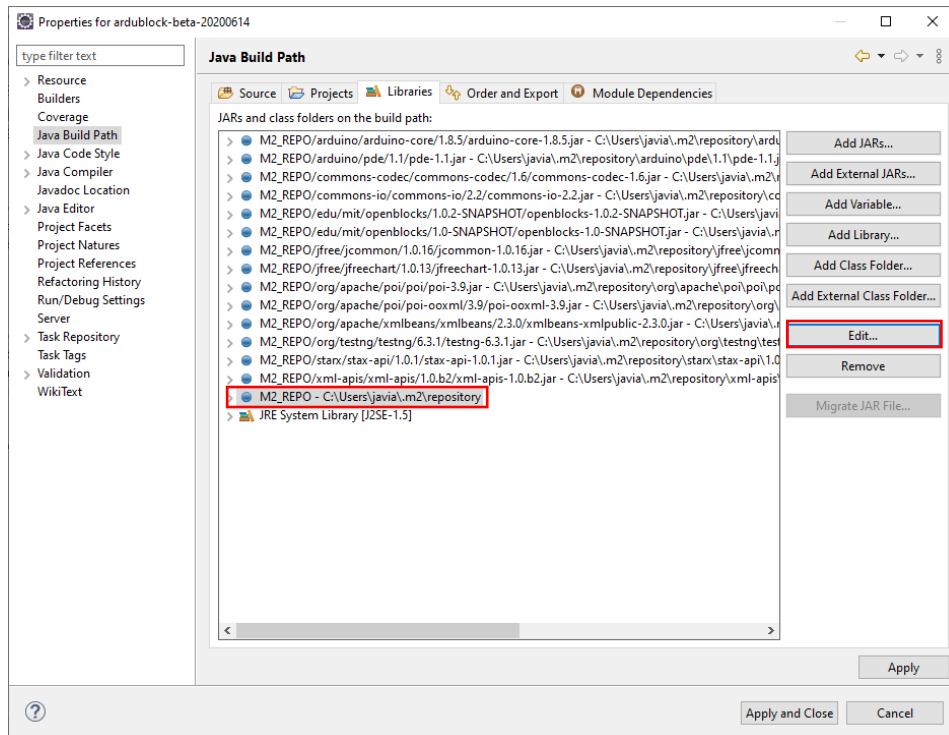


Figura 5 – Edit

Na próxima janela, clicamos em “Extension....”, como na Figura 6.

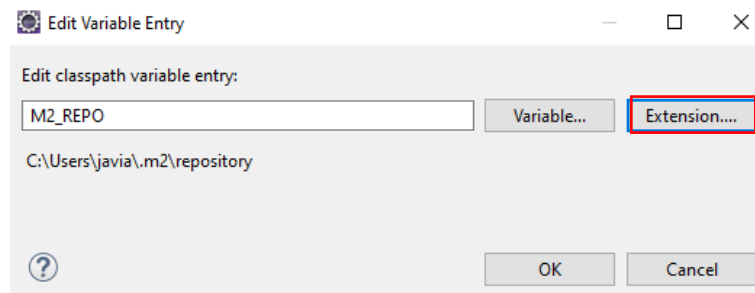


Figura 6 – Extension

Seguindo o endereço da biblioteca que faz falta, vamos procurar nas pastas apresentadas como na Figura 7, o ficheiro de tipo “.jar” que precisamos para assim ser adicionado à lista de bibliotecas que se encontram no eclipse. Fazer o procedimento as vezes que sejam precisas até conseguir ter todas as bibliotecas amostradas na Figura 1.

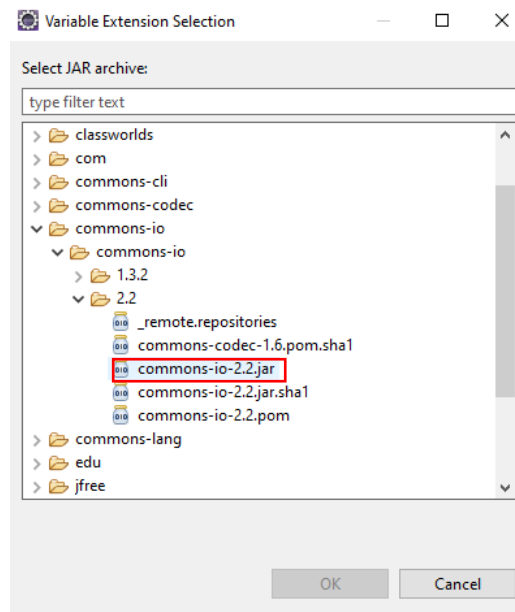


Figura 7 – Exemplo de escolha ficheiro ".jar"

Clicamos no “OK” e a biblioteca ficará adicionada. Caso não ter todas as bibliotecas instaladas não será possível editar, criar e programar novos blocos para o Ardublocks e o robô. Fazer o procedimento as vezes que sejam precisas até conseguir ter todas as bibliotecas mostradas na Figura 1.