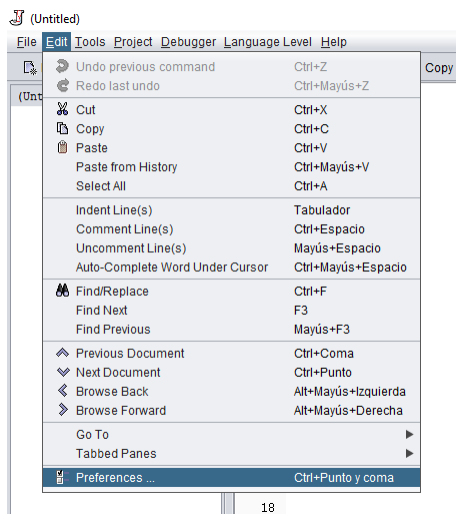
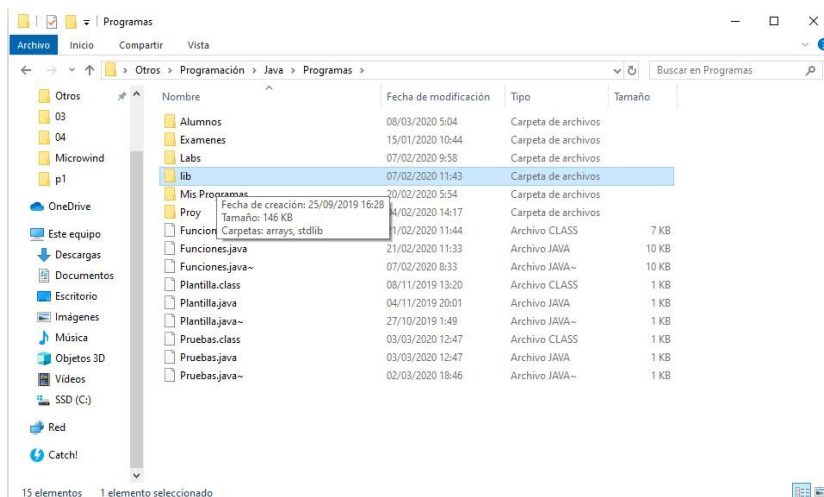


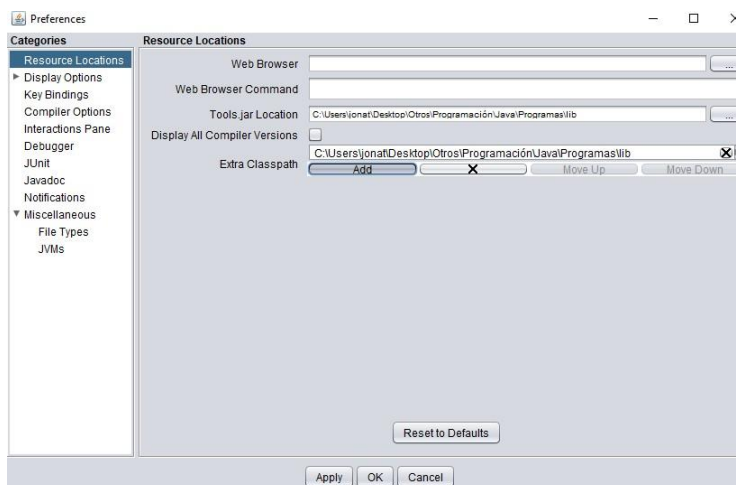
## Como configurar DrJava



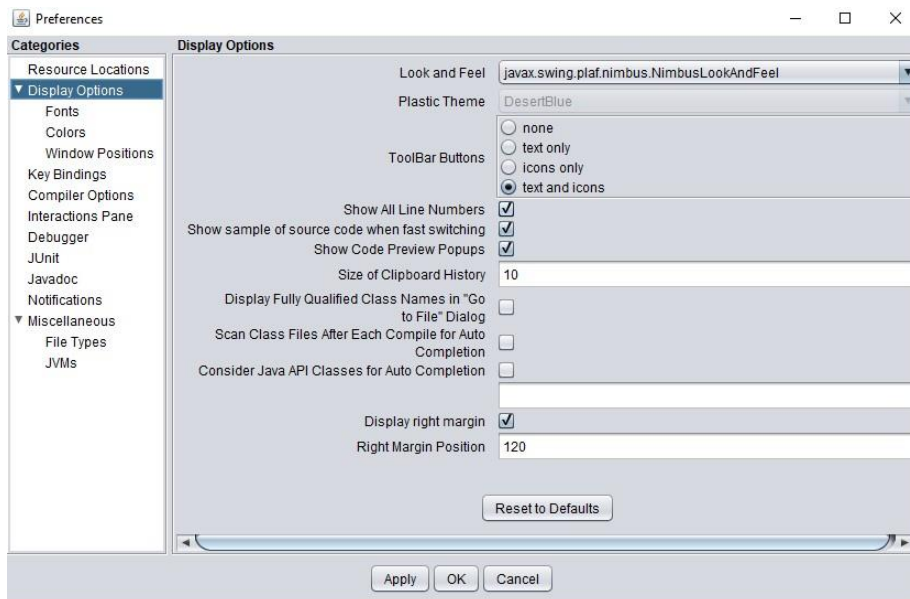
Hacemos click en *edit > preferences*



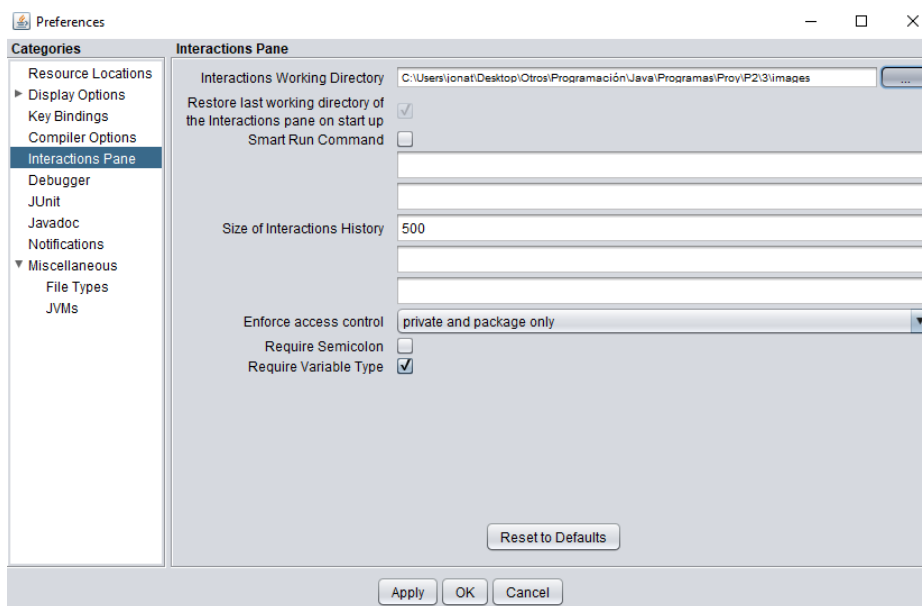
Creamos una carpeta llamada “lib” donde meteremos nuestros paquetes, esta carpeta “lib” no debe ser movida, y si se mueve se tiene que volver a configurar tal y como se hace en el siguiente paso.



En *Resource Locations* vamos a hacer click en *Add* y a seleccionar nuestra carpeta “lib”.



Ahora hacemos click en *Display Options* > *Show All Line Numbers* para que se vea el número de la línea.



Si alguna vez necesitamos utilizar rutas del PC, y no queremos tener que poner la dirección entera, por ejemplo:

“C:/Users/jonat/Desktop/Otros/Programación/Java/Programas/Proy/P2/3/images/image.jpg”

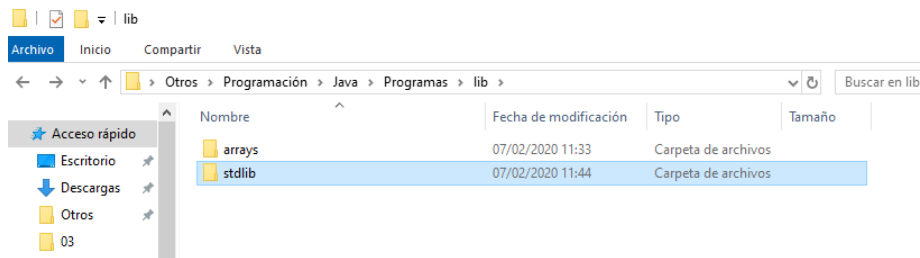
Podemos ir a *Interactions Pane* y en los tres puntos de arriba seleccionar la ruta de lo que sea, y luego haremos referencia a lo que necesitamos poniendo solamente “image.jpg”.

## COMO CREAR PAQUETES

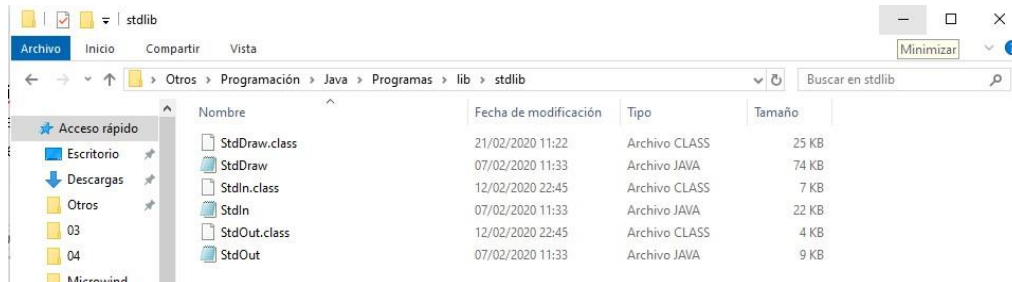
Vamos a tratar de añadir el paquete “stdlib” a nuestras librerías, para ello descargad las tres clases que se encuentran en la carpeta *Librerías>stdlib*, están junto Programación 1/2.

### DrJava

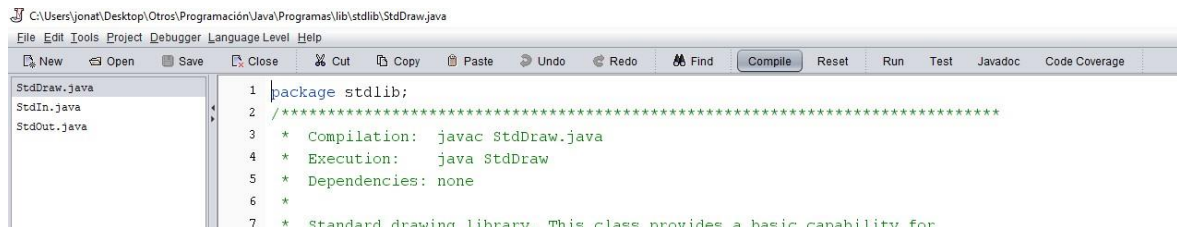
Iremos a nuestra carpeta “lib” y crearemos una nueva carpeta llamada “stdlib”, este será el nombre de nuestro paquete, luego meteremos dentro las tres clases que hemos descargado, abriremos en DrJava todas estas clases y las compilaremos.



>>>

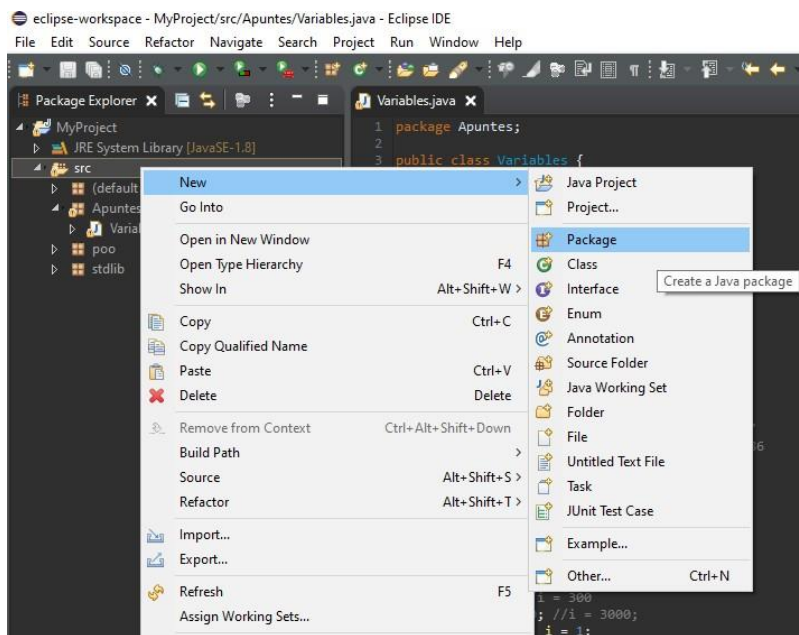


>>>



Como veis en la anterior imagen en la primera línea pone *package*, en DrJava esto no hace falta, ya que estas clases fueron creadas en Eclipse donde **SI** hace falta, aun así, las dejaremos, el nombre de los paquetes debe ir minúscula la primera letra, y en la sentencia *package...* el nombre del paquete debe ser exactamente el mismo.

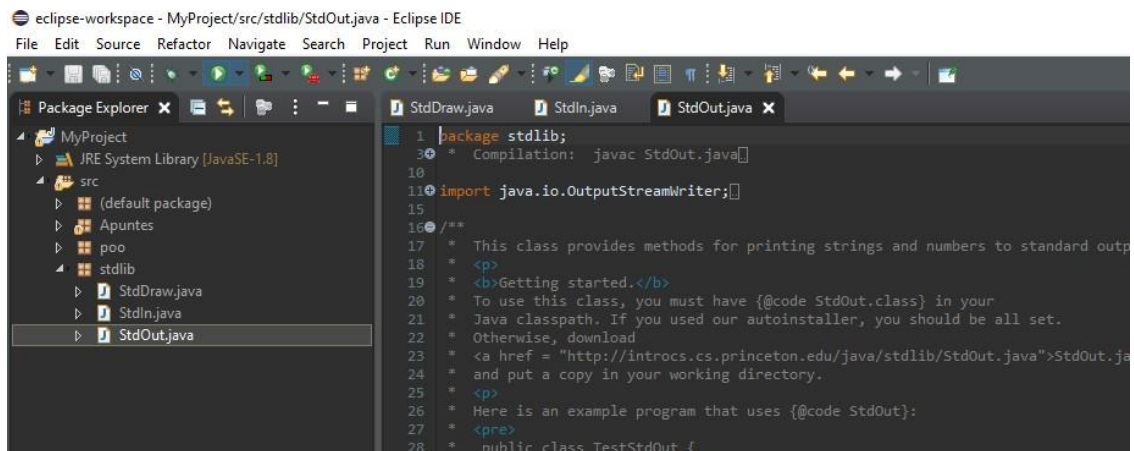
## Eclipse



Click derecho encima de la carpeta *src* > *New* > *Package*

En *name* pondremos *stdlib* y aceptar.

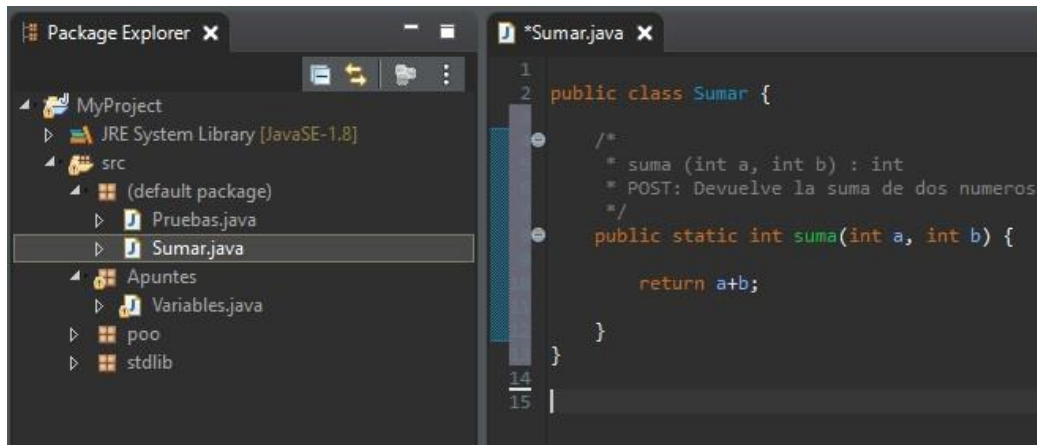
Ahora solamente arrastraremos nuestras tres clases (*StdIn*, *StdOut*, *StdDraw*) encima del paquete *stdlib*, las abriremos y le daremos click en *Run*.



Recordad que si una clase pertenece a un paquete su primera línea de código debe ser *package nombrePaquete;*

## PROSIGAMOS

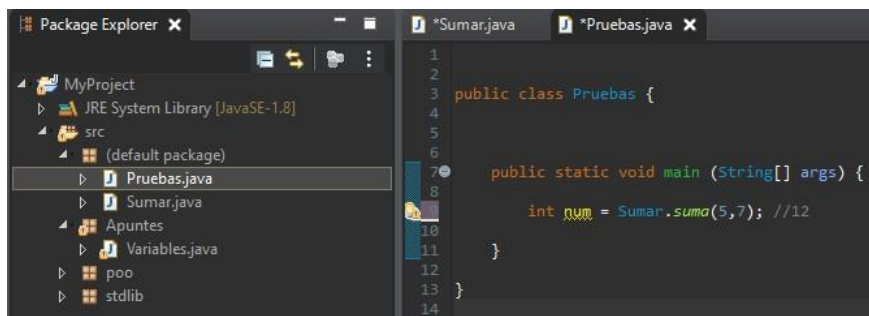
Si queremos utilizar una función, variable, o lo que sea de otra clase, tendremos que importarla. Para ver este ejemplo voy a crear una clase con una sola función en otro paquete y dentro del mismo, para que veamos cómo funciona.



En el próximo PDF explicaré cómo crear funciones.

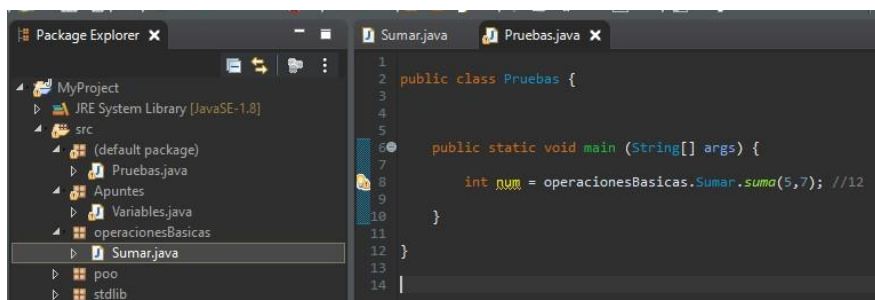
Todas las pruebas las realizaré desde la clase *Pruebas.java*

Si está en el mismo paquete:



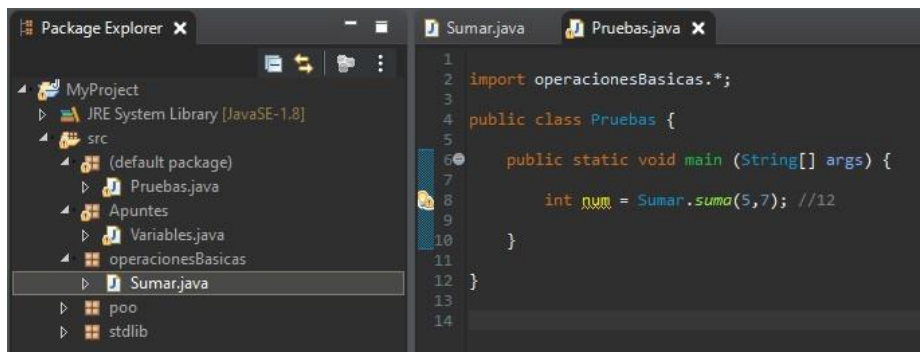
Podemos llamar a la función *suma* de la clase *Sumar.java*, simplemente poniendo *Sumar.suma(parámetros)*, explicaré esto de los parámetros en el siguiente PDF, cuando utilizamos la sentencia *Math.pow(BASE, EXPONENTE)* estamos haciendo referencia a la clase *Math*, a la función *pow*, y pasándole dos parámetros de tipo *double*.

Si está en otro paquete:

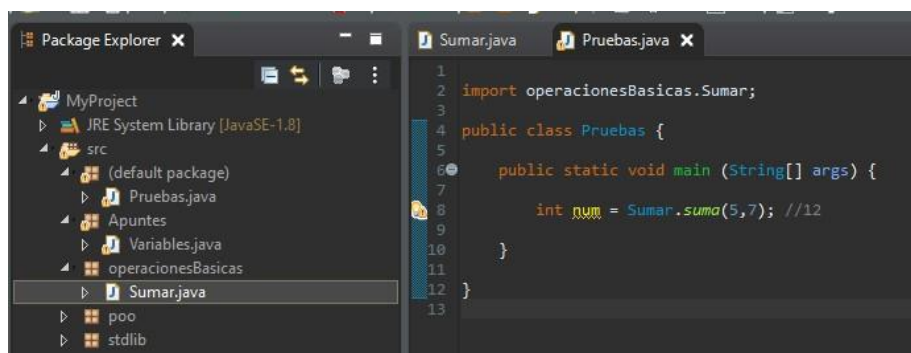


He de mencionar que ahora *Sumar.java* tiene la sentencia `package operacionesBasicas;`

Como veis es igual que el anterior, pero antes de *Sumar* tenemos que decir en que paquete está, esto se puede resolver importando el paquete arriba del todo.



Y podemos especificar que solo queremos la clase de *Sumar.java*, ya que, aunque ahora no importe ya que solo hay una clase, si tenemos 200 clases, no queremos importar todas.



Siempre hay que especificar la clase (Sumar) a la que hace referencia una función (suma) si esta función no pertenece a la clase desde la que es llamada, básicamente cuando importamos una clase de otro paquete, lo que ocurre es que hacemos como si esa clase estuviese en nuestro paquete, aunque esto no se puede hacer siempre, pero eso ya lo veremos en el tema de visibilidad más adelante.