

UT2. Tarea 3. Actividades de ampliación

Joshua Sangareau Quesada.

2.11. Se sabe que es posible crear y ejecutar programas en Java sin el uso de ningún entorno de desarrollo. ¿Qué ventajas aporta el empleo de un entorno de desarrollo?

Los entornos de desarrollo tienen herramientas que facilitan la tarea del programador, tales como debugger, el compilador o el editor de texto.

2.12. ¿Cuáles son las diferencias entre un editor de textos como el bloc de notas y el editor de 76 textos que incorpora un entorno de desarrollo?

Incluye ciertas herramientas que no tiene un editor de texto normal como diferenciar por colores ciertas palabras reservadas, variables, etc.

Esto ayuda a la legibilidad del código.

2.13. ¿Qué software es necesario instalar en un ordenador antes de poder crear y ejecutar programas en Java independientemente de que se use para ello un entorno de desarrollo o no?

El JDK.

2.14. ¿Qué extensión tienen los programas fuente escritos en Java? Y una vez compilados, ¿Qué extensión tiene el archivo resultado de dicha compilación?

Tienen una extensión .java cuando no está compilado aún.

Tienen una extensión .class una vez ya compilado.

2.15. ¿En qué consiste un constructor de interfaz gráfica? ¿Incorporan este componente Eclipse y Apache NetBeans tras su instalación?

Consiste en la colocación de distintos controles en la pantalla, como botones, campos de texto, listas o barras de menús con los cuales interactúa el usuario mediante el ratón y el teclado.

2.16. ¿En qué área de la pantalla de Eclipse se puede ver el resultado de la ejecución de un programa abierto? Y ¿en qué área se pueden visualizar los proyectos del espacio de trabajo (workspace) y se puede navegar por sus elementos?

El resultado de la ejecución de un programa abierto se puede visualizar en la consola.

En el área de proyecto.

2.17. ¿Qué controles se emplean dentro de una aplicación con interfaz gráfica de usuario para que la persona usuaria pueda elegir una opción de entre varias que son excluyentes entre sí? Y ¿cuáles se pueden usar para introducir texto que se desea que quede oculto?

Se utilizan los botones de opción (JRadioButton).

Para que el texto quede oculto se usan los cuadros de contraseña (JPasswordField).

2.18. Muchos entornos de desarrollo incluyen entre sus componentes un debugger o depurador, ¿para qué sirve este componente?

El debugger va ejecutando línea por línea el código realizado mostrando el cambio de las variables o qué está haciendo esa línea de comando. Es útil para detectar errores o depurar el código, haciéndolo más eficiente.

2.19. ¿Cuál es la utilidad de los módulos o plug-ins en un entorno de desarrollo?

Es un módulo o componente del software que se instala para darle una característica o servicio adicional al software.

2.20. ¿Cómo se pueden instalar módulos o plug-ins en Eclipse y en Apache NetBeans?

En Eclipse a través de Eclipse MarketPlace . Se accede desde la pestaña Help. Se busca el plug-in que se desea instalar y se instala.

2.21. ¿Es posible modificar los elementos o componentes de un módulo instalado en Eclipse sin desinstalarlo y volver a instalarlo? En caso afirmativo, ¿cómo se puede realizar?

Si se tiene acceso al código fuente del módulo o plug-in instalado se podrá modificar manualmente. Si no se tiene acceso a este no se podrá modificar.

En caso de poder modificarlo puede ser un proceso complicado y hay que tener cuidado ya que puede afectar al uso normal del entorno de desarrollo.

2.22. ¿En qué lenguajes de programación es posible escribir programas en Apache NetBeans una vez instalado, es decir, sin instalar ningún módulo adicional o plug-in?

En lenguaje JavaScript, Java SE, C/C++, PHP.