**Entornos de Desarrollo.**

# 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.