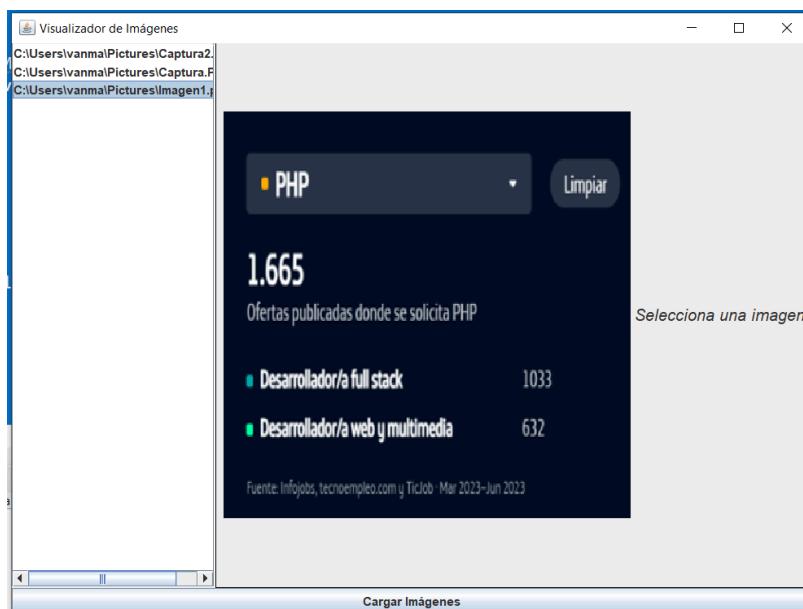


Generar_exe.pdf

Vamos a hacer un ejecutable para Windows de una aplicación java.

1. Crea un nuevo proyecto y configúralo.
2. Puedes usar esta aplicación sencilla que he programado, copia mi código .java:



Código de la aplicación swing ImageViewerApp.java que carga imágenes desde el PC y permite al usuario visualizarlas:

```
package generarEXE;  
import javax.swing.*;  
import java.awt.*;  
import java.awt.event.*;  
import java.io.File;  
import javax.swing.filechooser.FileNameExtensionFilter;  
public class ImageViewerApp extends JFrame {  
    private DefaultListModel<String> imageListModel; // Modelo para almacenar las rutas de las imágenes  
    private JList<String> imageList; // Lista para mostrar las imágenes
```

```
private JLabel imagePreview; // Área de previsualización
public ImageViewerApp() {
    setTitle("Visualizador de Imágenes");
    setDefaultCloseOperation(EXIT_ON_CLOSE);
    setSize(800, 600);
    setLocationRelativeTo(null);
    // Panel principal
    JPanel mainPanel = new JPanel(new BorderLayout());
    // Modelo y lista de imágenes
    imageListModel = new DefaultListModel<>();
    imageList = new JList<>(imageListModel);
    imageList.setSelectionMode(ListSelectionModel.SINGLE_SELECTION);
    JScrollPane listScrollPane = new JScrollPane(imageList);
    listScrollPane.setPreferredSize(new Dimension(200, 0));
    // Previsualización de imagen
    imagePreview = new JLabel("Selecciona una imagen",
    SwingConstants.CENTER);
    imagePreview.setFont(new Font("Arial", Font.ITALIC, 16));
    imagePreview.setBorder(BorderFactory.createLineBorder(Color.BLACK));
    imagePreview.setHorizontalAlignment(SwingConstants.CENTER);
    // Botón para cargar imágenes
    JButton loadImagesButton = new JButton("Cargar Imágenes");
    loadImagesButton.addActionListener(e -> loadImages());
    // Acción al seleccionar un elemento en la lista
    imageList.addListSelectionListener(e -> previewImage());
    // Añadir componentes al panel principal
    mainPanel.add(listScrollPane, BorderLayout.WEST);
    mainPanel.add(imagePreview, BorderLayout.CENTER);
    mainPanel.add(loadImagesButton, BorderLayout.SOUTH);
    add(mainPanel);
```

```
}

// Método para cargar imágenes

private void loadImages() {

    JFileChooser fileChooser = new JFileChooser();
    fileChooser.setMultiSelectionEnabled(true);
    fileChooser.setFileFilter(new FileNameExtensionFilter("Archivos de Imagen",
    "jpg", "png", "gif", "bmp"));

    int result = fileChooser.showOpenDialog(this);
    if (result == JFileChooser.APPROVE_OPTION) {

        File[] files = fileChooser.getSelectedFiles();
        for (File file : files) {
            imageListModel.addElement(file.getAbsolutePath());
        }
    }
}

// Método para previsualizar la imagen seleccionada

private void previewImage() {

    String selectedImagePath = imageList.getSelectedValue();
    if (selectedImagePath != null) {
        ImageIcon imageIcon = new ImageIcon(selectedImagePath);
        Image scaledImage = imageIcon.getImage().getScaledInstance(400, 400,
        Image.SCALE_SMOOTH);
        imagePreview.setIcon(new ImageIcon(scaledImage));
    }
}

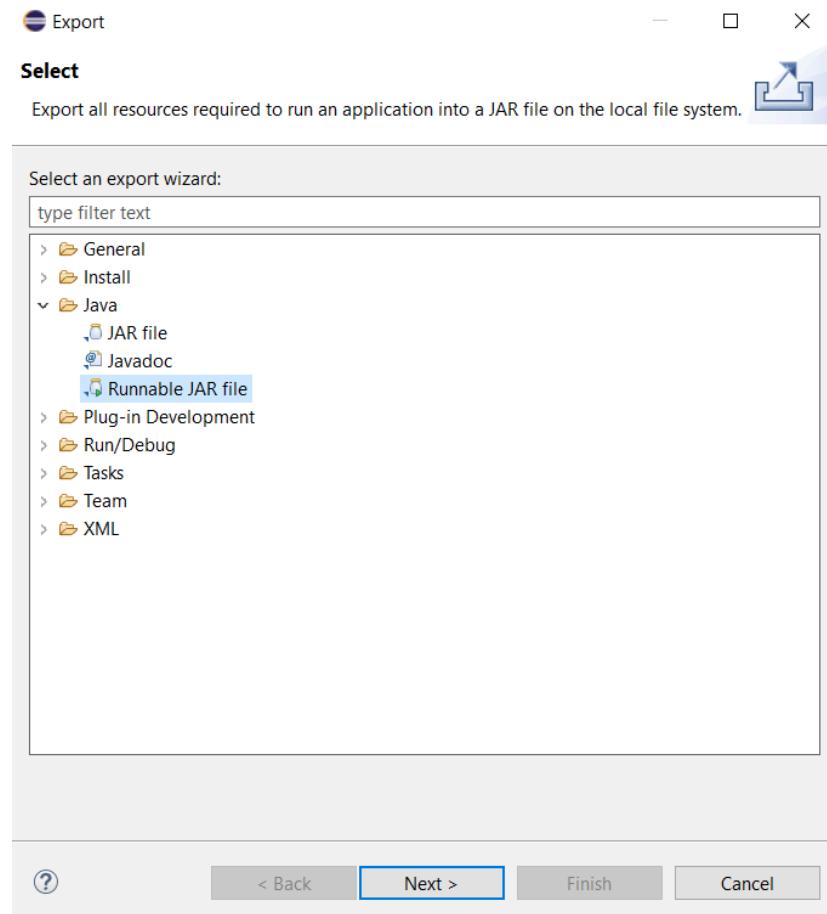
public static void main(String[] args) {
    SwingUtilities.invokeLater(() -> {
        ImageViewerApp app = new ImageViewerApp();
        app.setVisible(true);
    });
}
```

```
}
```

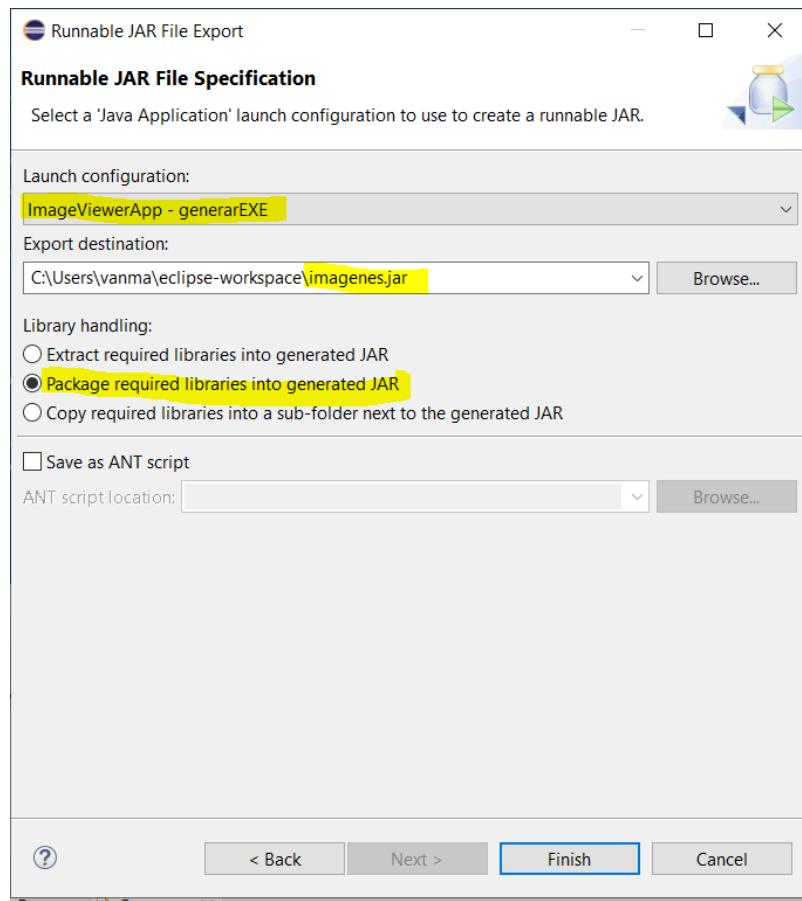
3. Para exportar en IntelliJ puedes [seguir este tutorial](#).

4. Exportar a .jar en Eclipse:

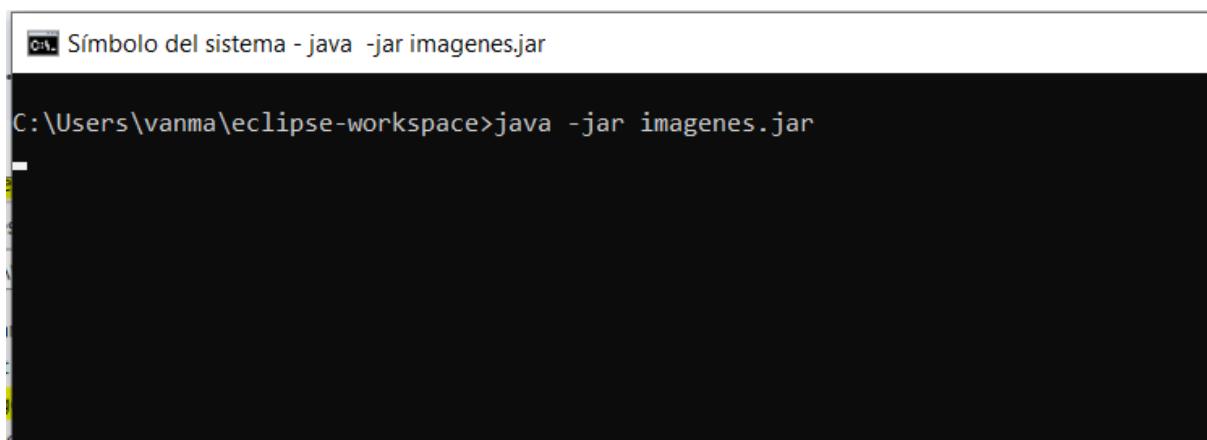
- Ve a File > Export > Java > Runnable JAR file.



- Selecciona la clase principal (ImageViewerApp) como la clase principal (en la opción "Launch Configuration").



5. Guarda el .jar en una carpeta.
6. Abre un terminal y ejecuta el .jar, se abrirá la ventana con la aplicación.



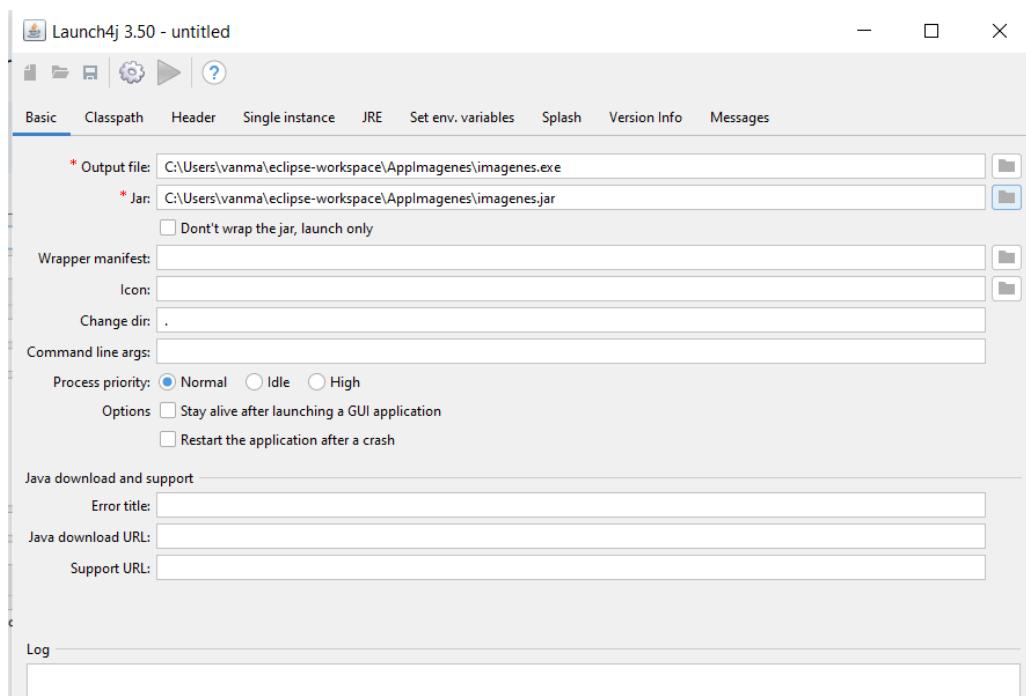
The terminal window title is "Símbolo del sistema - java -jar imagenes.jar". The command entered is "C:\Users\vanma\eclipse-workspace>java -jar imagenes.jar". The window is mostly black, indicating the application is running.

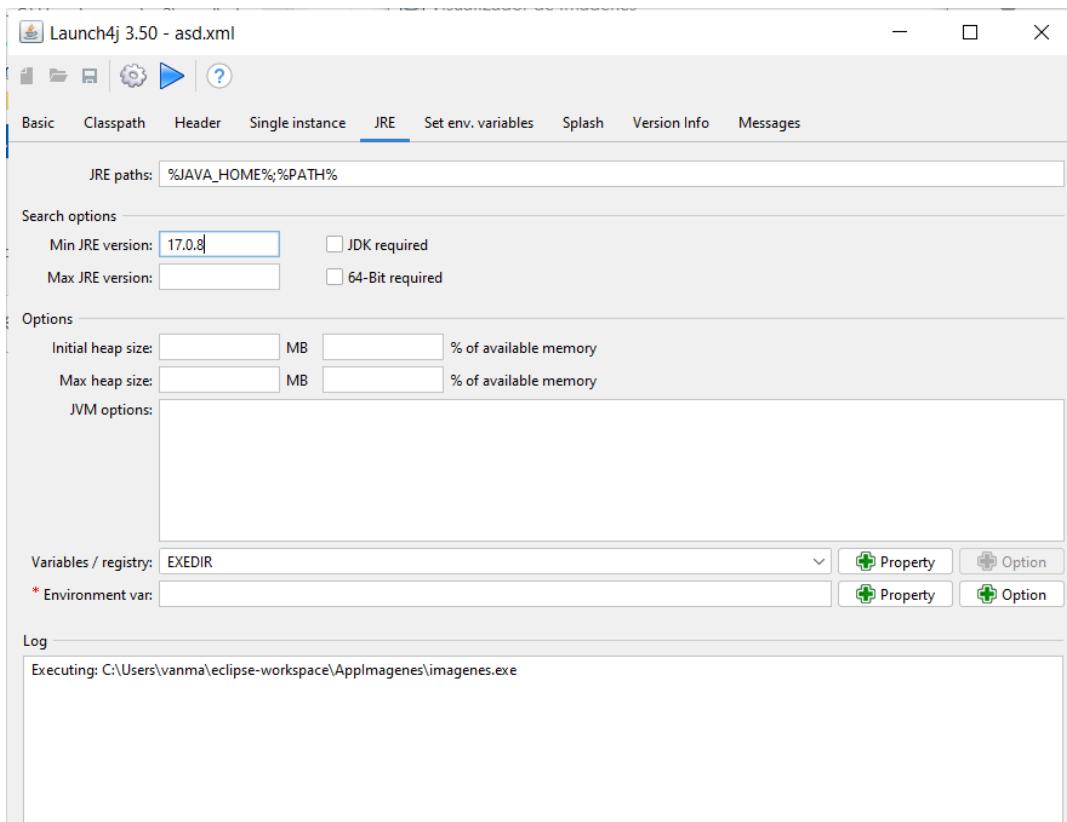
7. Vamos a generar un .exe.
8. **Descarga e Instala Launch4j:**

- Ve a <https://sourceforge.net/projects/launch4j/files/latest/download> para descargar.

9. Configura el .exe:

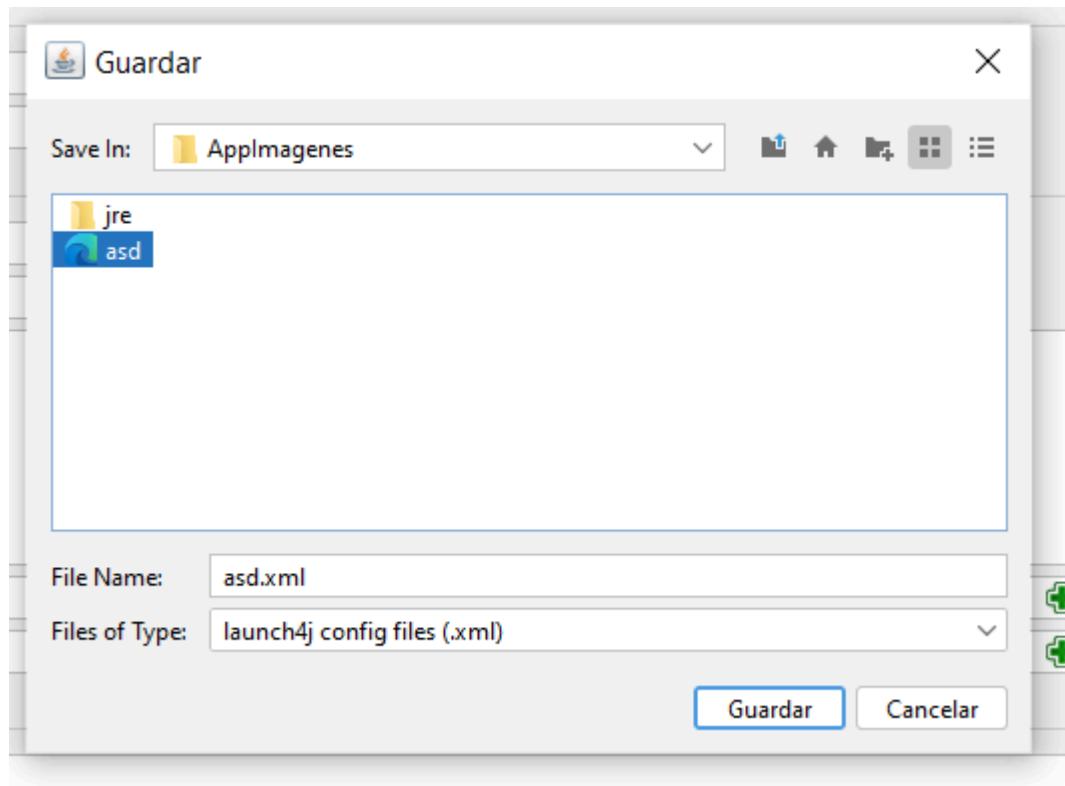
- a. Abre Launch4j.
- b. Crea una carpeta donde quieras guardar todo.
- c. Configura los siguientes campos:
 - i. Output file: Ruta donde se generará el .exe.
 - ii. Jar file: Ruta al archivo .jar que creaste.
 - iii. Classpath: Deja en blanco si todo está dentro del JAR.
 - iv. JRE: Especifica la versión mínima de Java requerida, en mi caso usé la 17.0.8



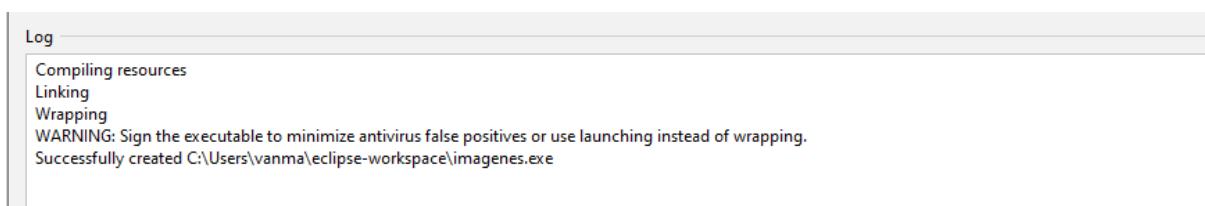


- d. Pincha en la rueda de engranaje de Launch4j.

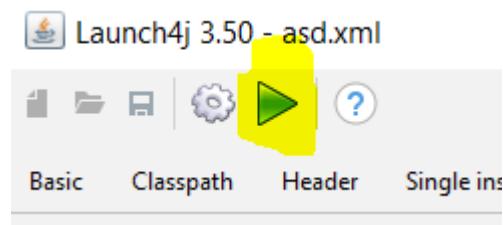
- e. Guarda en la carpeta que creaste el archivo `asd.xml` de configuración:



- f. Se generará el .exe en la carpeta.



- g. Pincha en el PLAY. Se abrirá la aplicación.



- h. Ve al Explorador de Windows y pincha en el .exe. Se ejecutará la aplicación.

Nombre	Fecha de modificación	Tipo
asd	25/01/2025 11:41	Microsoft
imagenes	25/01/2025 11:41	Aplicación
imagenes	24/01/2025 11:46	Executabl
launch4j	25/01/2025 11:41	Documen

10. **Crea un ícono para tu aplicación.** Busca en Internet una página para realizarlo.

11. Crea una carpeta nueva en tu ordenador, mete dentro el .jar y el **ícono** (.ico), vuelve a hacer todos los pasos para generar un nuevo .exe.
12. **Investiga** en Internet cómo **añadir los siguientes archivos a tu aplicación:**

README.md

Visualizador de Imágenes

Este proyecto es una aplicación de escritorio desarrollada en Java que permite cargar imágenes desde el PC, visualizarlas en una lista y previsualizarlas al seleccionarlas.

Requisitos

- Java Runtime Environment (JRE) 11 o superior.
- Sistema operativo Windows, macOS o Linux.

Uso

1. Ejecuta el archivo `ImageViewerApp.exe` (Windows) o `ImageViewerApp.jar` (Linux/Mac).
2. Haz clic en el botón "Cargar Imágenes" para seleccionar imágenes de tu PC.
3. Selecciona una imagen de la lista para previsualizarla.



DESARROLLO DE INTERFACES

DAM2

Autor

Desarrollado por el equipo de alumnos de 2º DAM.

LICENSE

MIT License

Copyright (c) 2025

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND.

CHANGELOG.md

Changelog

[1.0.0] - 2025-01-24

Added

- Funcionalidad para cargar imágenes desde el PC.
- Lista para visualizar las rutas de las imágenes.
- Previsualización de imágenes seleccionadas.