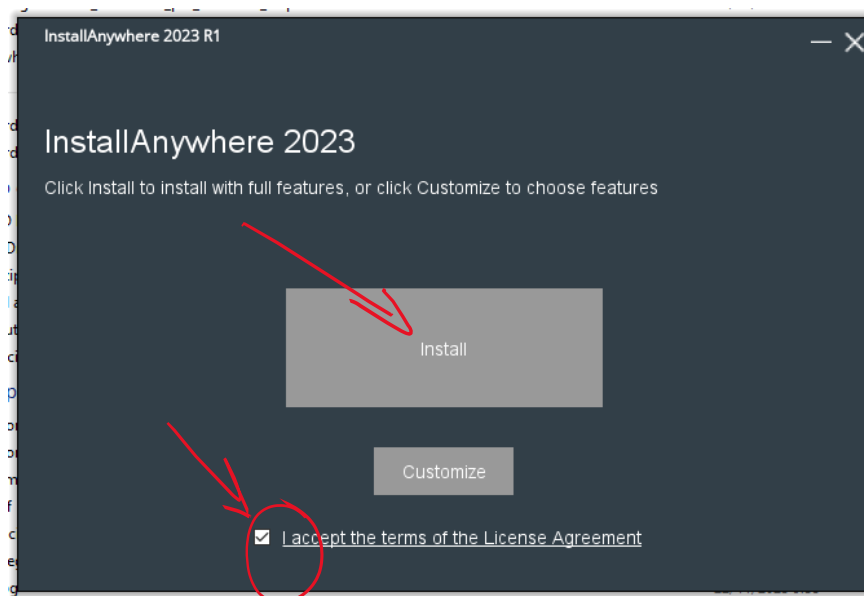


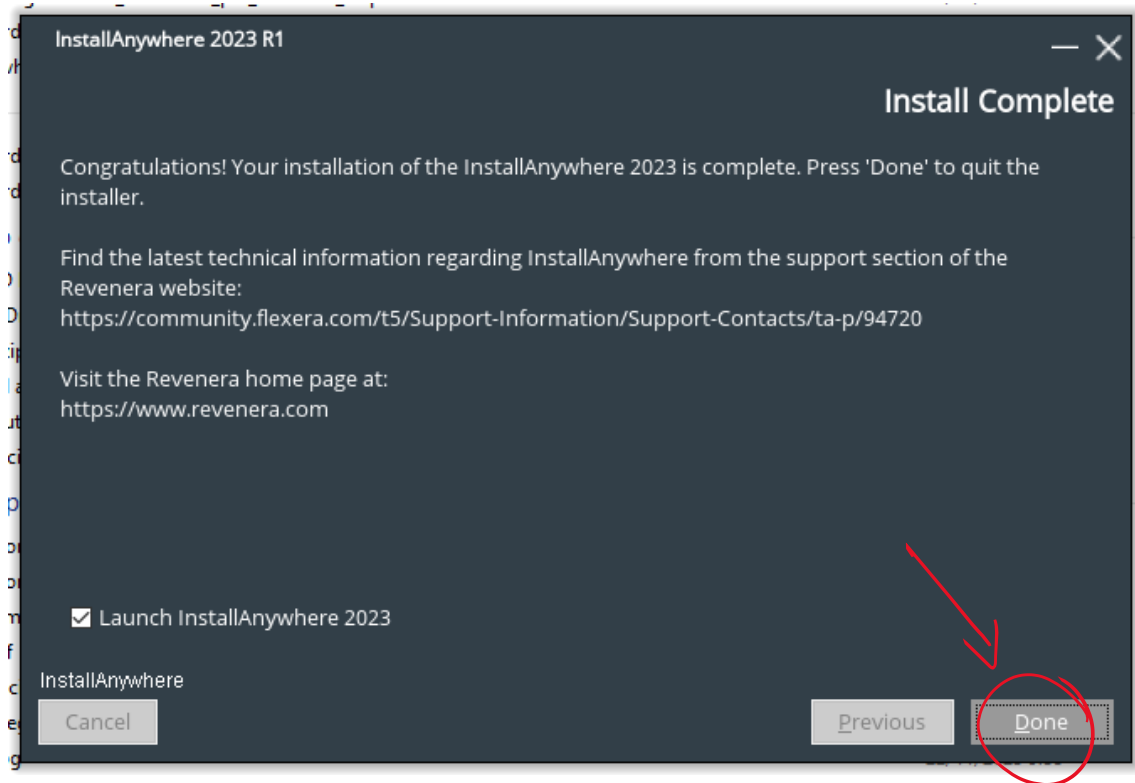
Creando un instalador usando InstallAnywhere

En este tutorial aprenderás a crear un instalador para cualquiera de las aplicaciones que construimos a lo largo del curso de CPM.

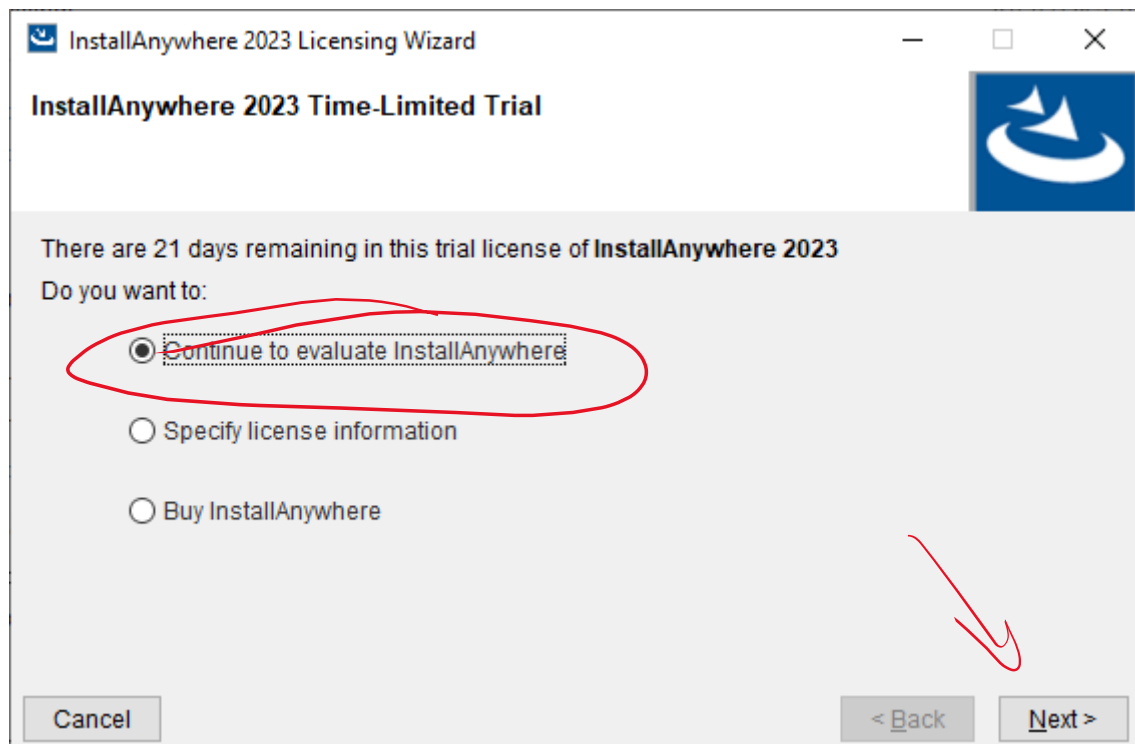
Empezamos a descargar la versión de evaluación de la aplicación InstallAnywhere . Esta herramienta te permite utilizar el modo de evaluación durante 21 días desde que la instalaste. A partir de ese momento, **no podrás generar nuevos instaladores con ella a menos que pagues la licencia**, así que tenlo en cuenta. Puedes descargarlo desde: <https://www.revenera.com/install/products/installanywhere> . Se te pedirá su **correo electrónico** e información de **contacto** durante el proceso. Luego, te enviarán un enlace a la herramienta por correo electrónico.

Una vez descargado, ejecuta el instalador installAnywhere y continúe con los parámetros de instalación predeterminados:





Después de instalar la herramienta, os pedirá la licencia. Elije **Continuar para evaluar InstallAnywhere** . ¡Recuerda que esto funcionará solo durante 21 días después de la instalación!

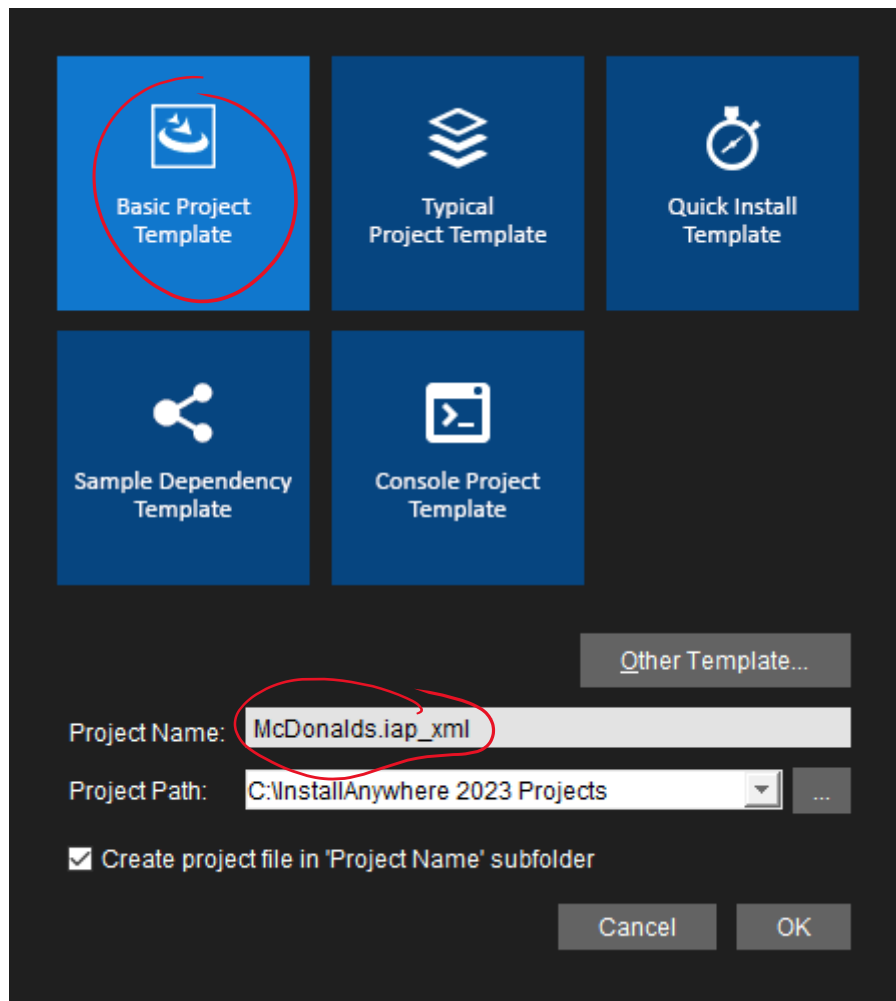


Vamos a generar el instalador para la aplicación de mcDonalds que desarrollamos en prácticas.

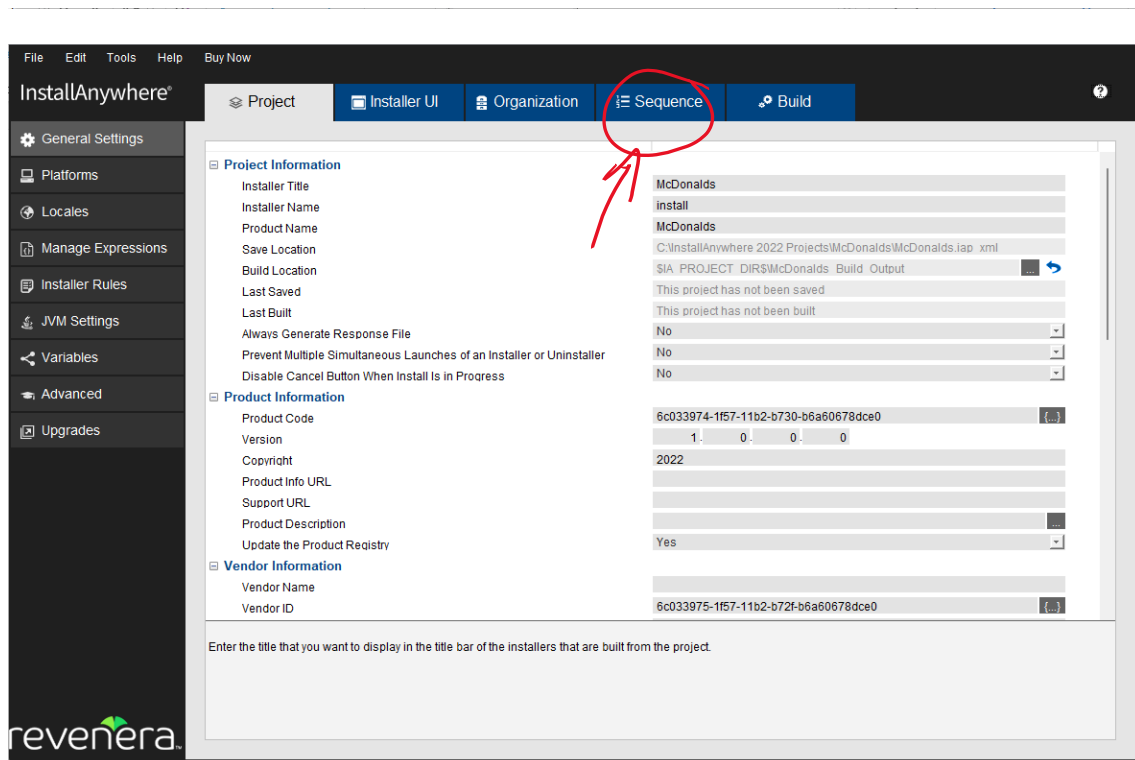
Lo primero que debemos hacer es crear un nuevo proyecto.



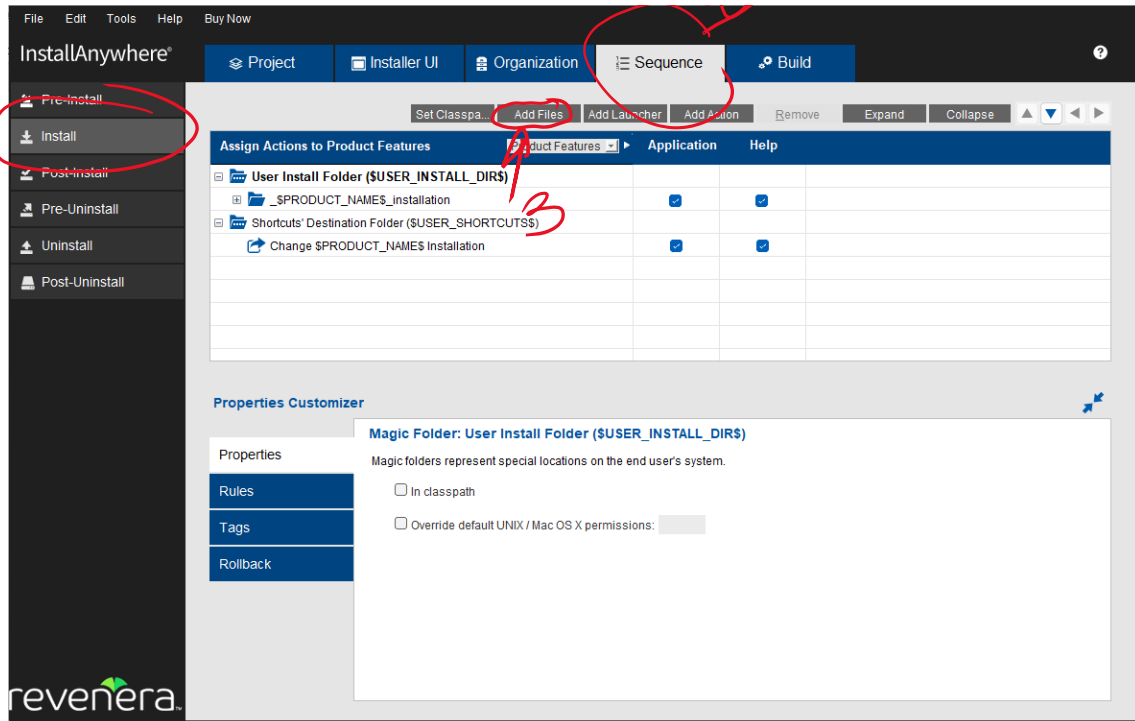
Una vez que elegimos crear un nuevo proyecto, seleccionamos la **plantilla básica**. Cambiamos el nombre del archivo del proyecto a **McDonalds.iap_xml**.



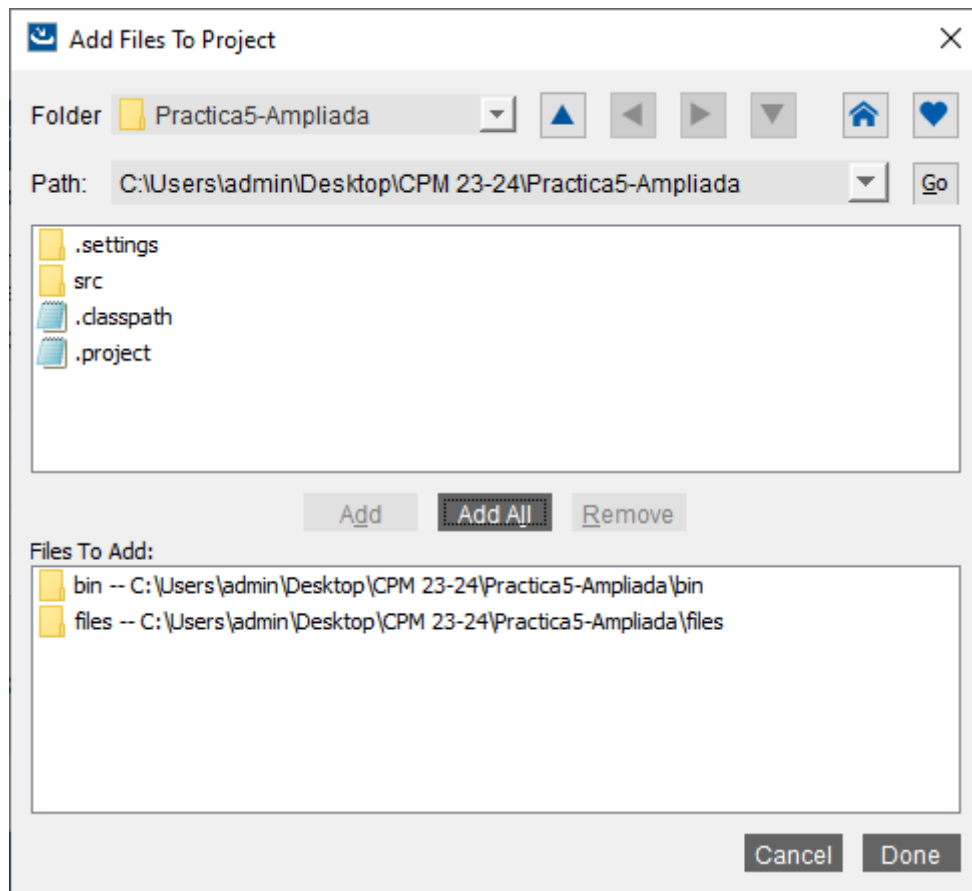
Ahora tenemos ya creado un proyecto vacío, por lo que podemos comenzar a configurarlo para crear nuestro instalador para la aplicación McDonalds.



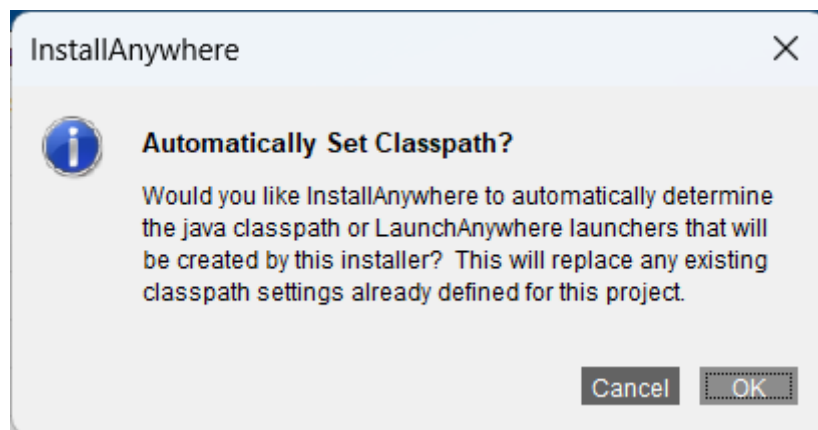
InstallAnywhere es una herramienta muy complicada y potente que permite a los desarrolladores crear instaladores profesionales. Vamos a revisar sólo los pasos básicos que debemos seguir para crear un instalador para el punto de venta de McDonalds. En primer lugar, vamos a la pestaña **Sequence** en el panel con pestañas y, una vez allí, **Install** en el menú de la izquierda:



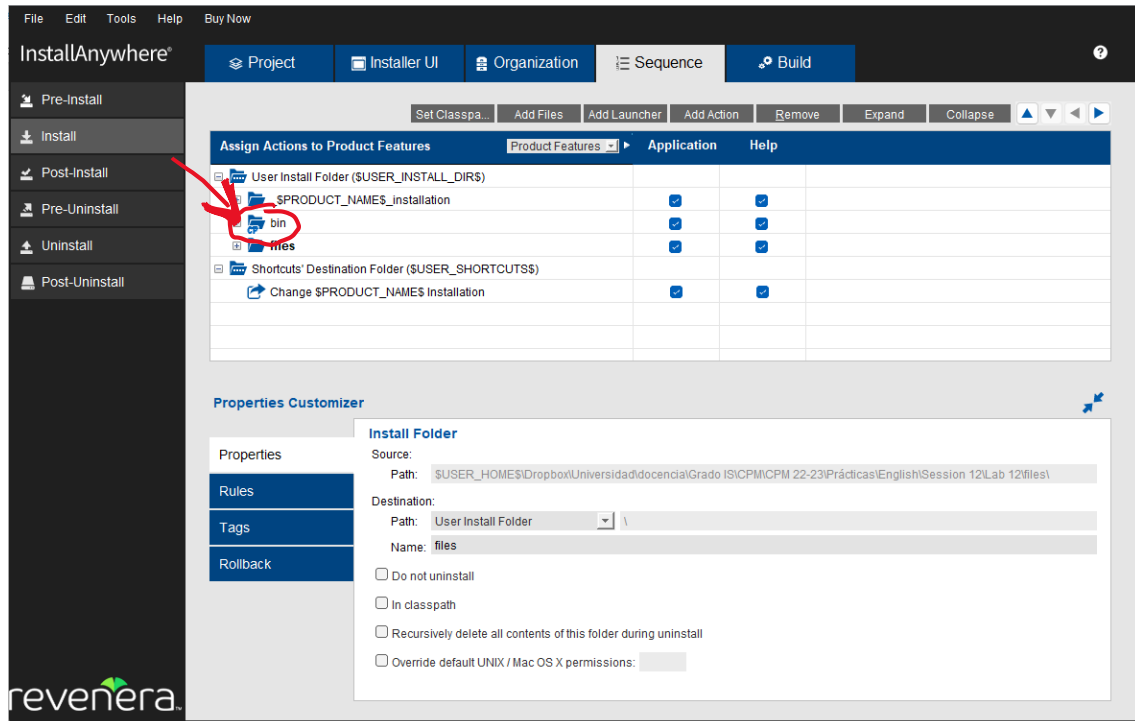
Hacemos clic en **Add Files**, y seleccionamos la carpeta **bin** de nuestro proyecto, así como todos los recursos que necesitamos distribuir. En este caso, tenemos que incluir **"files"** (ojo, elimina previamente los archivos que puedan ser de pedidos de clientes previos) pero si incluyéramos alguna biblioteca externa, también tendríamos que incluir la carpeta **"lib"**. Añadimos la carpeta **bin** porque contiene las versiones compiladas de los archivos java (archivos .class), es decir, la que podemos ejecutar. Nunca distribuimos el **src** carpeta, ya que eso significaría distribuir el código fuente de la aplicación.



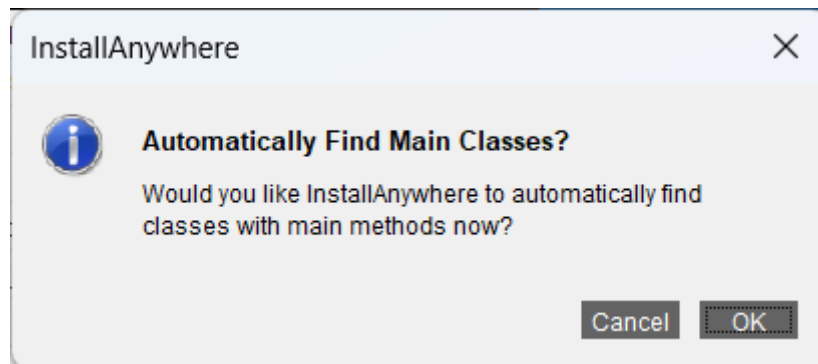
Ahora, hacemos clic en el botón **Set Classpath**:

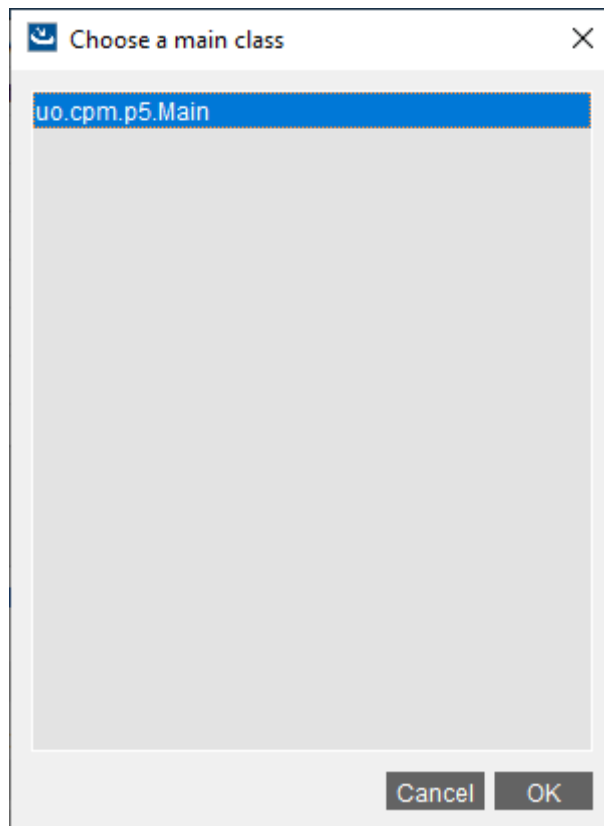


Tan pronto como haga clic en **Ok**, InstallAnywhere deducirá automáticamente el classpath de la aplicación, incluida la raíz de los paquetes de la carpeta **bin** y **cualquier archivo jar que hayamos** agregado al proyecto. Observa el icono especial ahora usuario para representar la carpeta **bin**.

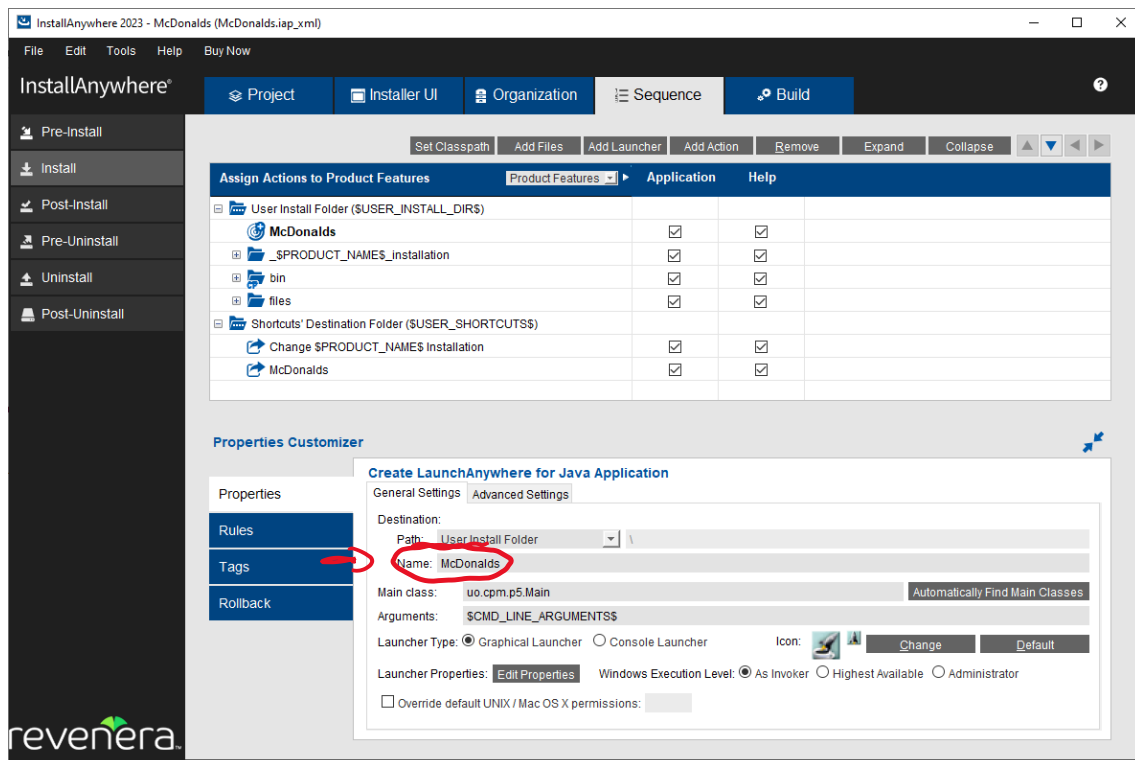


Todavía tenemos que especificar cómo crear la aplicación de **arranque** que llamará a la clase principal por nosotros. Haz clic en **"Add Launcher"**



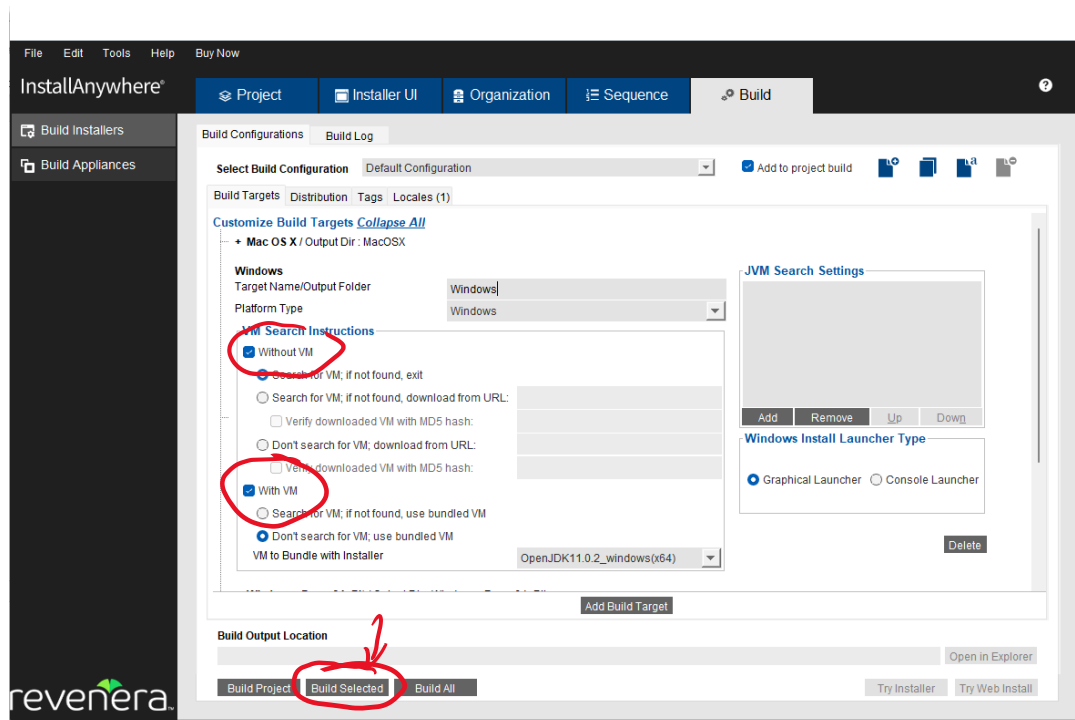


InstallAnywhere descubrirá automáticamente la clase con el método principal (en este ejemplo, la clase `gui.MainWindow`). Podemos cambiar el nombre de la aplicación de arranque a **McDonalds**.



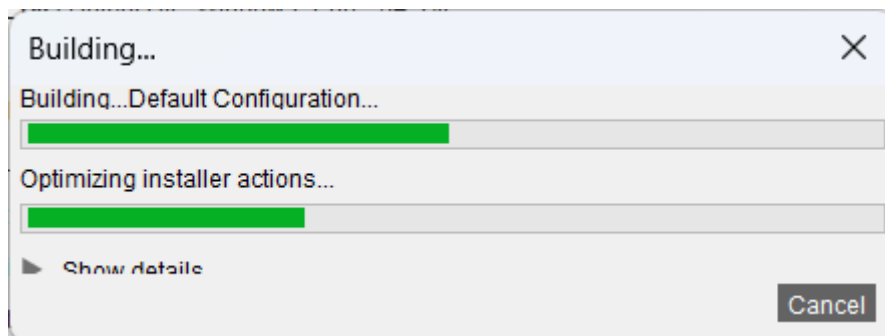
IMPORTANTE: Verifica que el arranque (McDonalds) queda en el árbol en el raíz de la carpeta “User Install Folder”. Si no es así, arrástralo para dejarlo ahí.

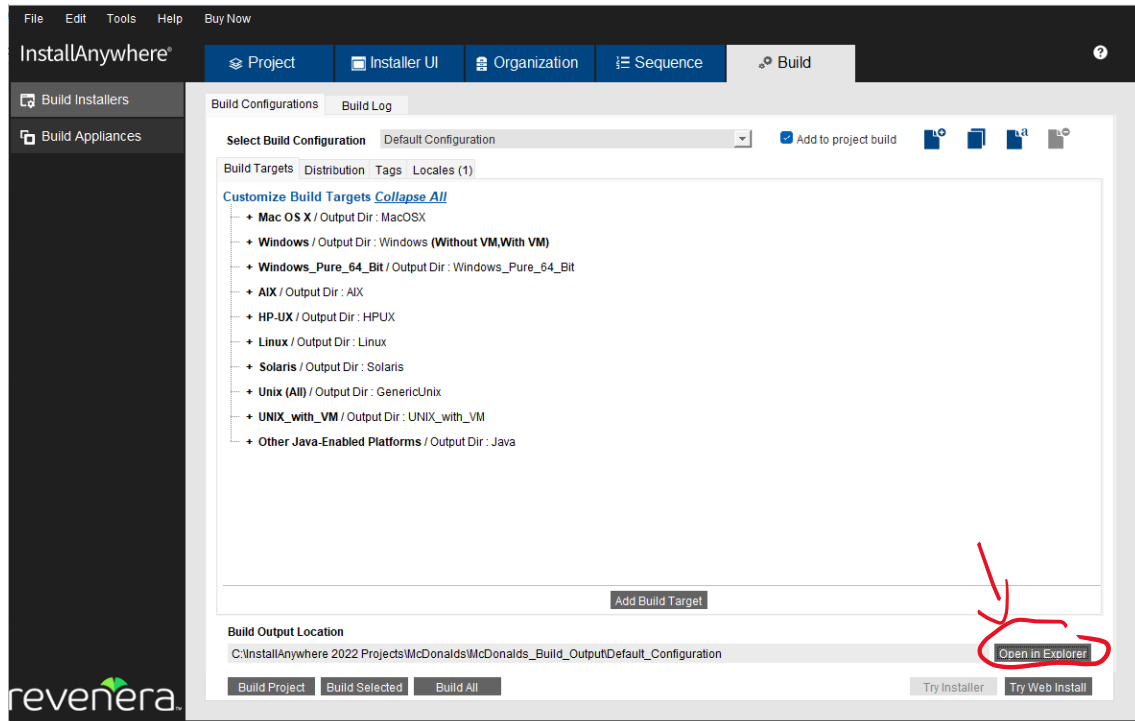
Estamos listos para construir el instalador. Haga clic en la pestaña **Build** y expande el nodo de Windows del árbol:



Ahora puedes, seleccionar generar el instalador con la JVM, sin ella, o bien ambas versiones. En un escenario realista, lo generaríamos siempre con la JVM, ya que no podemos estar seguros de que el usuario tenga la versión correcta de JRE instalada en su equipo.

Hacemos clic en **“Build Selected”**





Una vez finalizado, nuestro instalador se puede localizar en la carpeta correspondiente. Haz clic en **Open in Explorer** y ve a **Web_Installers \ InstData \Windows** . Instala la versión que prefieras (con o sin JVM) y prueba la aplicación.