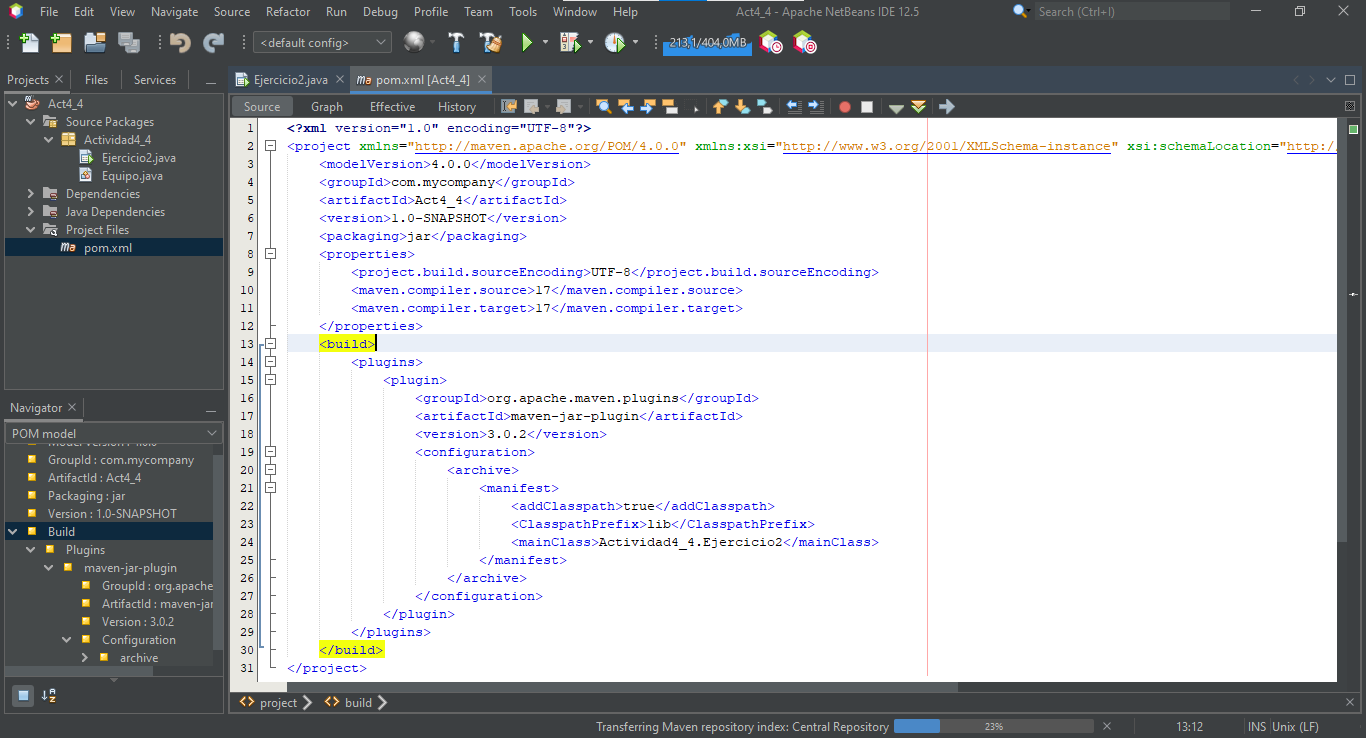
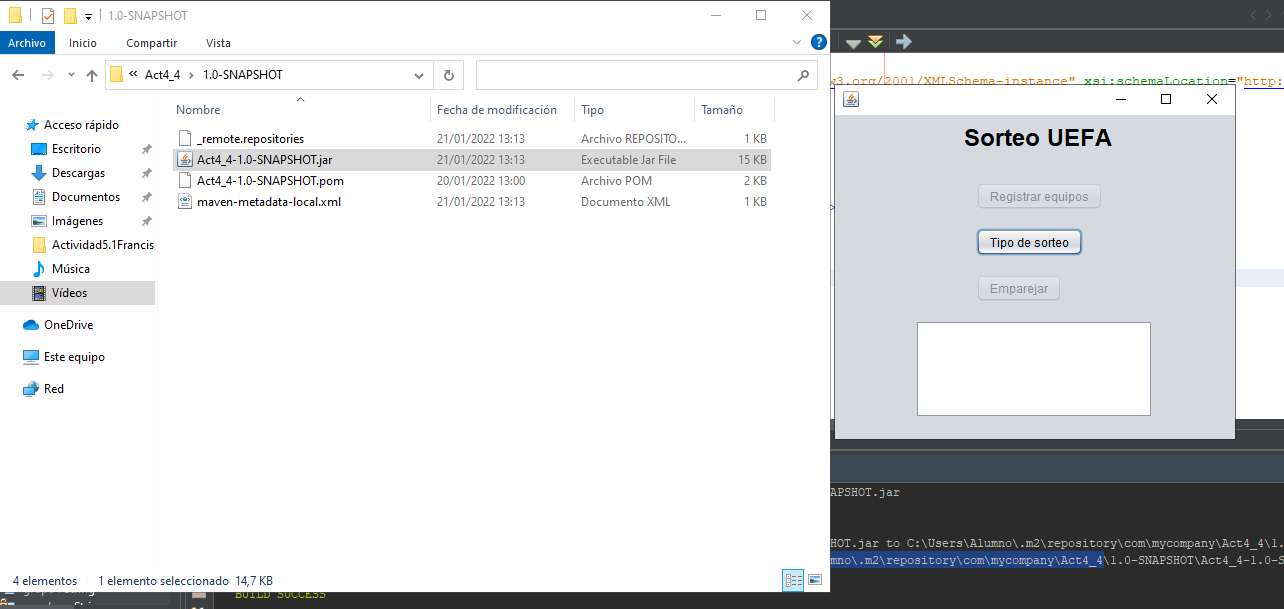
Actividad 5.1

**Ejercicio 1**

**Escoge un proyecto Java Swing y genera el .jar. Adjunte el .jar y captura de pantalla donde se observe la ejecución.**

* Vamos a generar el .jar de un proyecto en Java con Maven, por lo que tendremos que modificar el pom.xml del proyecto añadiendo las siguientes líneas.

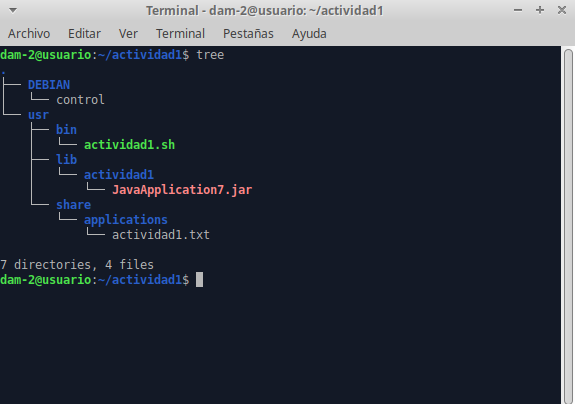
Ahora pulsamos sobre el icono de ***“Clean and Build Project”***  para que se genere el archivo .jar.



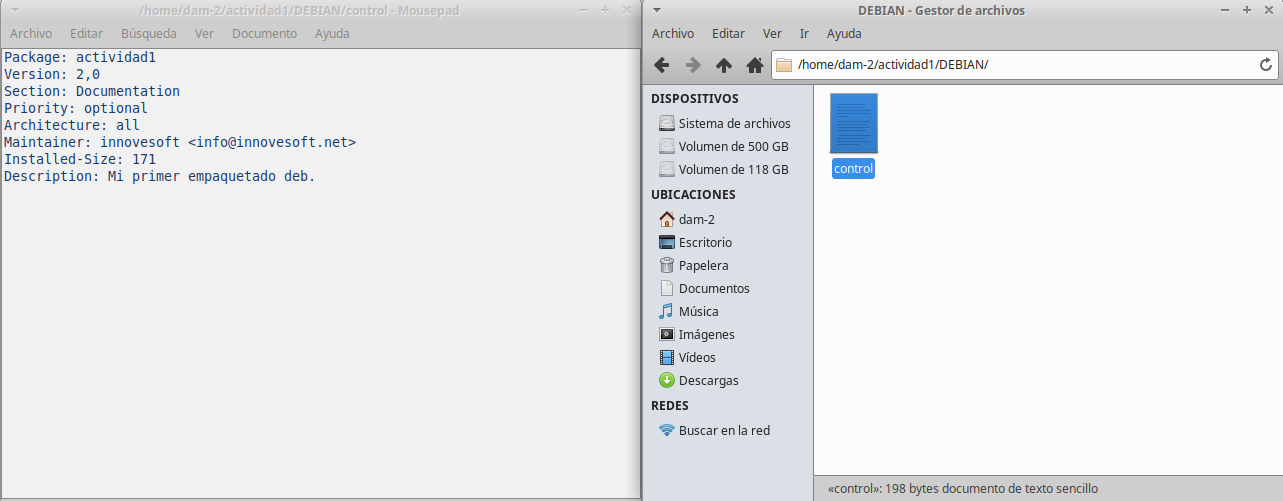
**Ejercicio 2**

**Inicie SO Ubuntu y empaquete en un .deb tu proyecto Java Swing. Realiza algunas capturas de pantalla del proceso.**

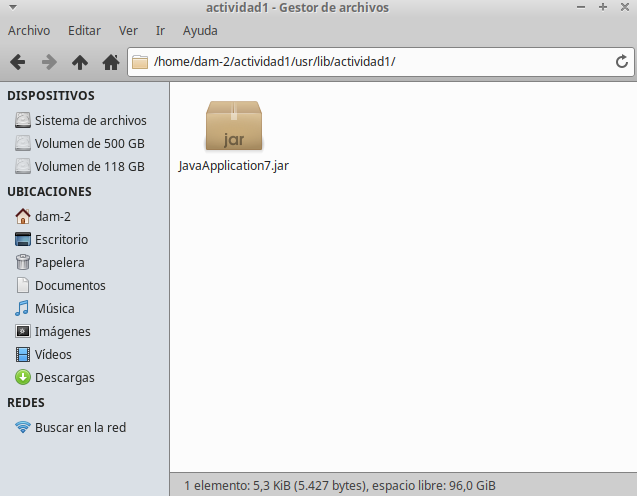
* Primero creamos la estructura de carpetas junto a todos los archivos necesarios.



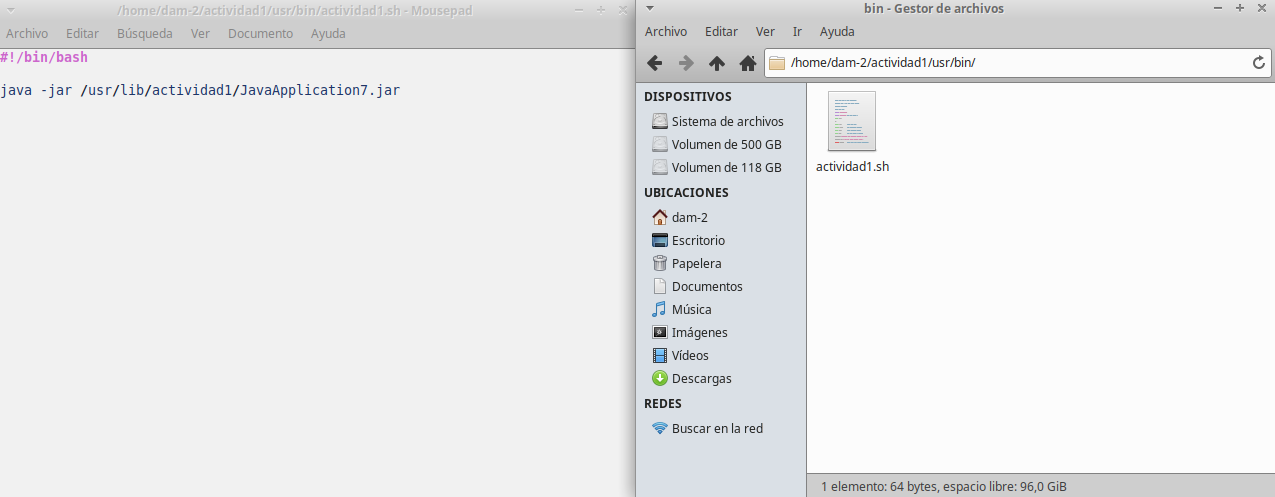
Ahora procedemos a rellenar el contenido de los archivos. Empezamos dentro de la carpeta ***DEBIAN*** abriendo ***control***y escribimos lo siguiente.



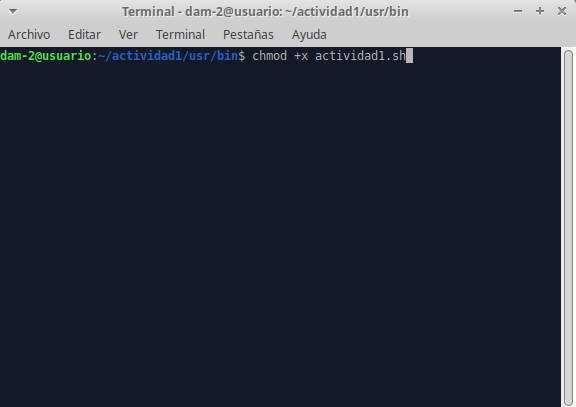
Movemos el .jar generado de nuestro proyecto y lo metemos en ***usr/lib/actividad1***.



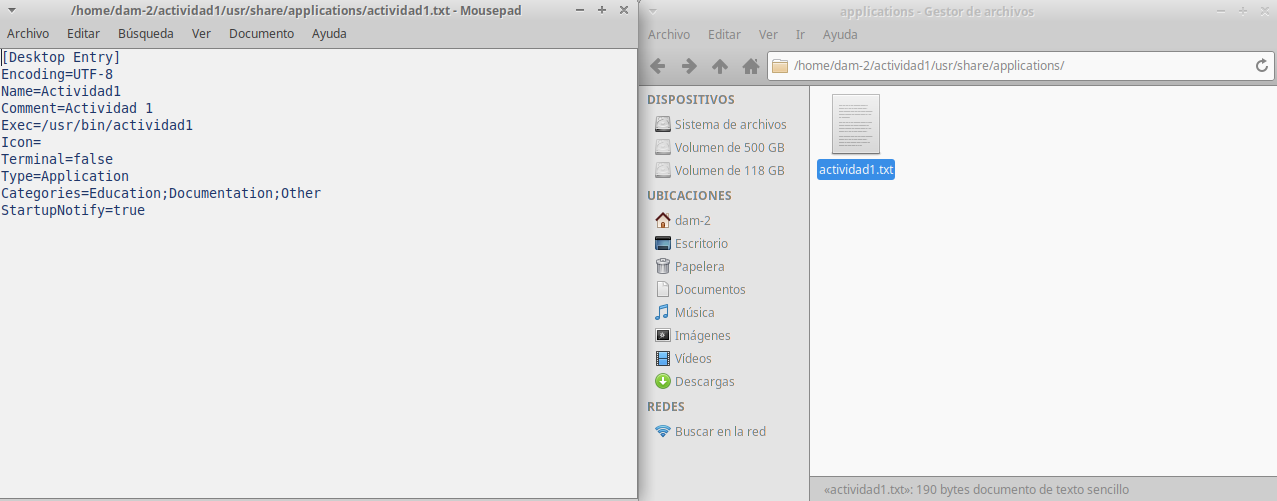
Modificamos ***actividad1.sh***, ubicado en ***usr/bin***.



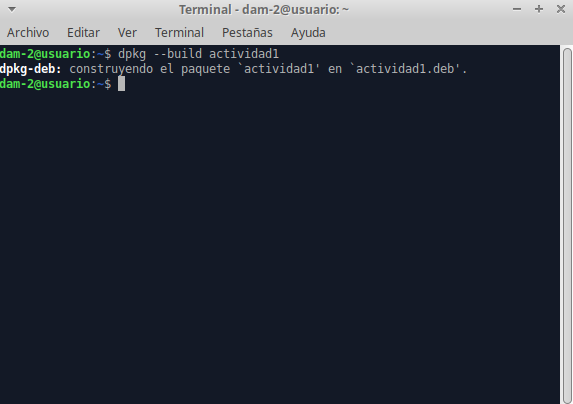
Le damos al .sh permisos de ejecución.



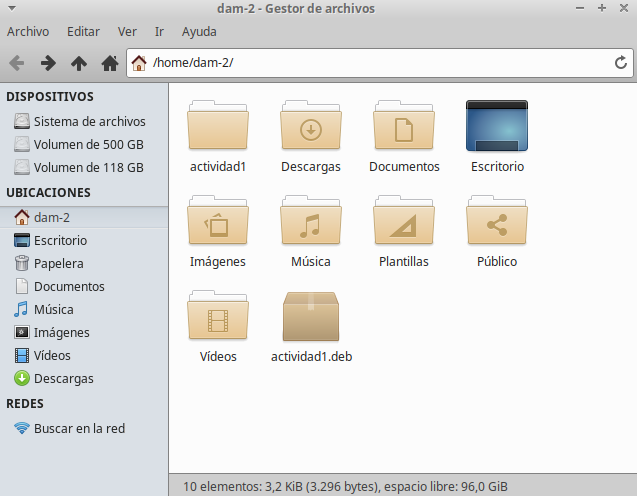
Justo después, nos vamos al fichero ***actividad1.txt*** en ***usr/share/applications***.



Por último, abrimos la consola donde esté ubicada la carpeta y ejecutamos el siguiente comando ***dpkg –build actividad1***.



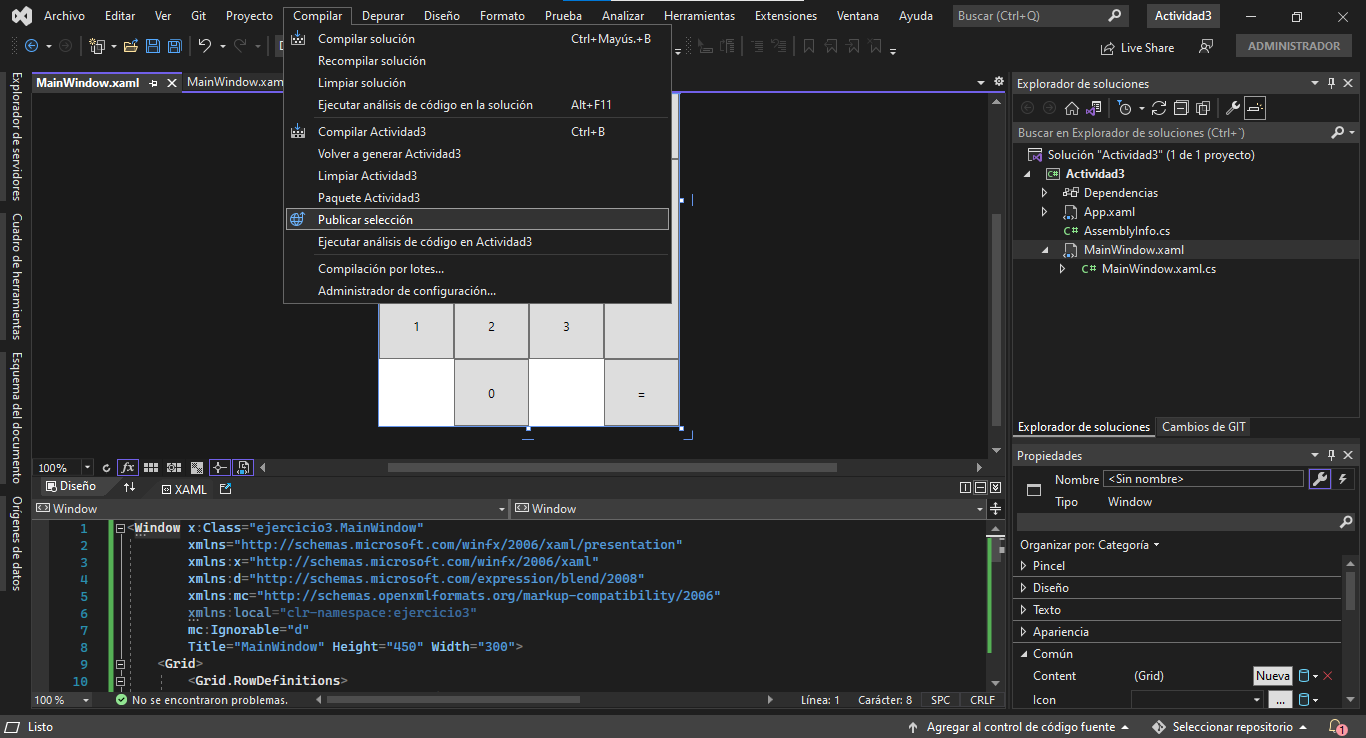
Ya tenemos nuestro archivo ***actividad1.deb***.



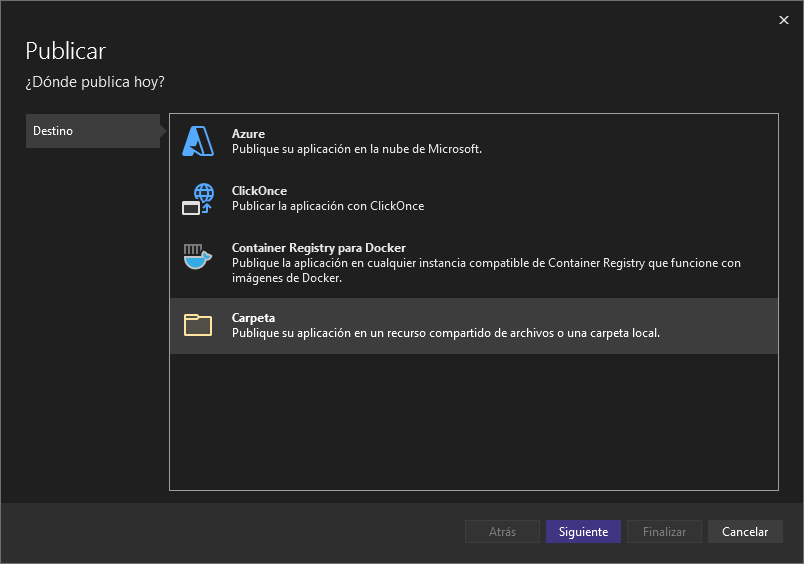
**Ejercicio 3**

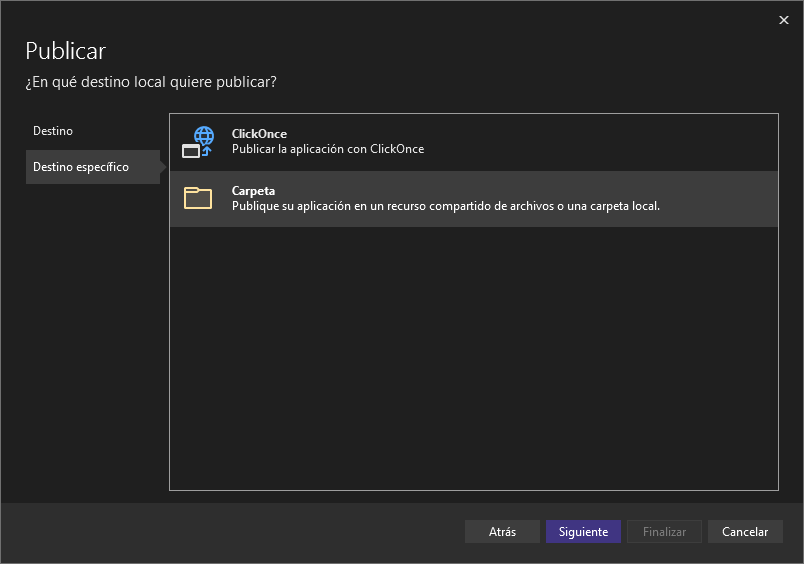
**Seleccione un proyecto anterior XAML, y genere un ejecutable. Compruebe que es portable pasándolo a un compañero para su ejecución.**

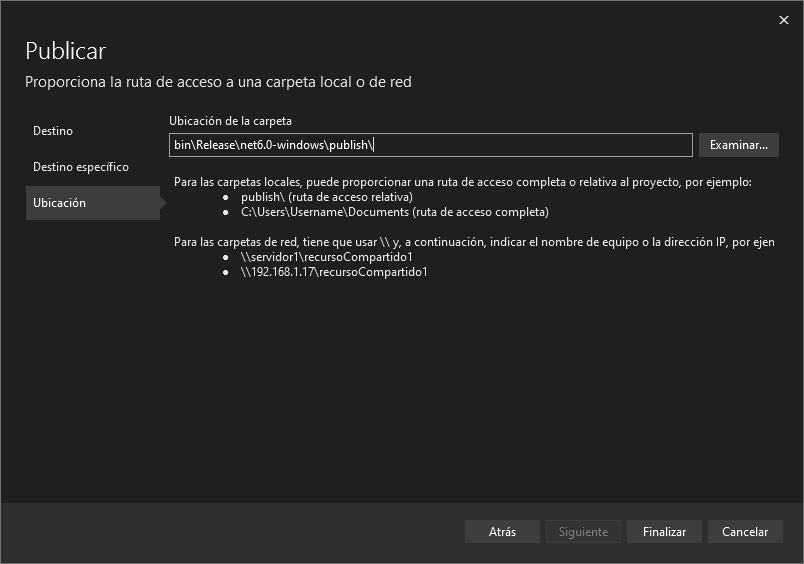
* Nos vamos a ***Compilar*** > ***Publicar selección***.

****

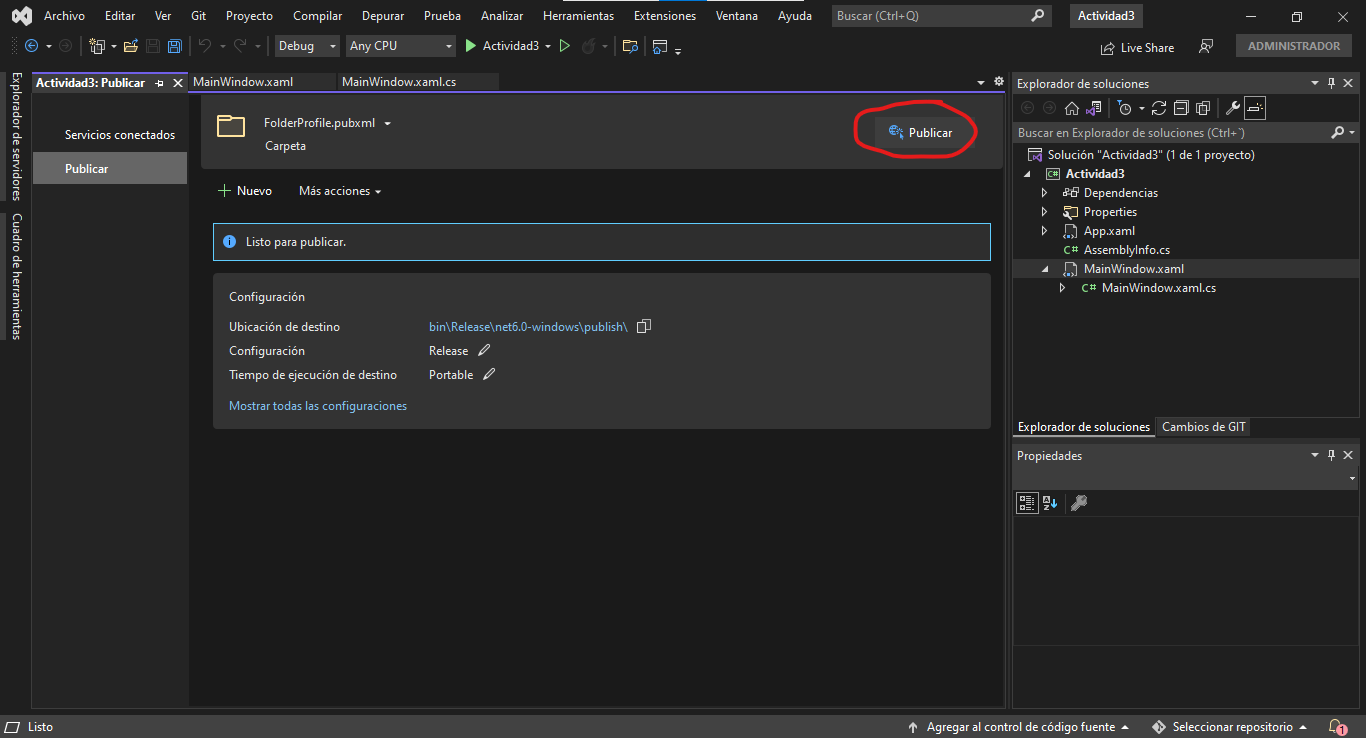
Seleccionamos el apartado ***Carpeta***.

****

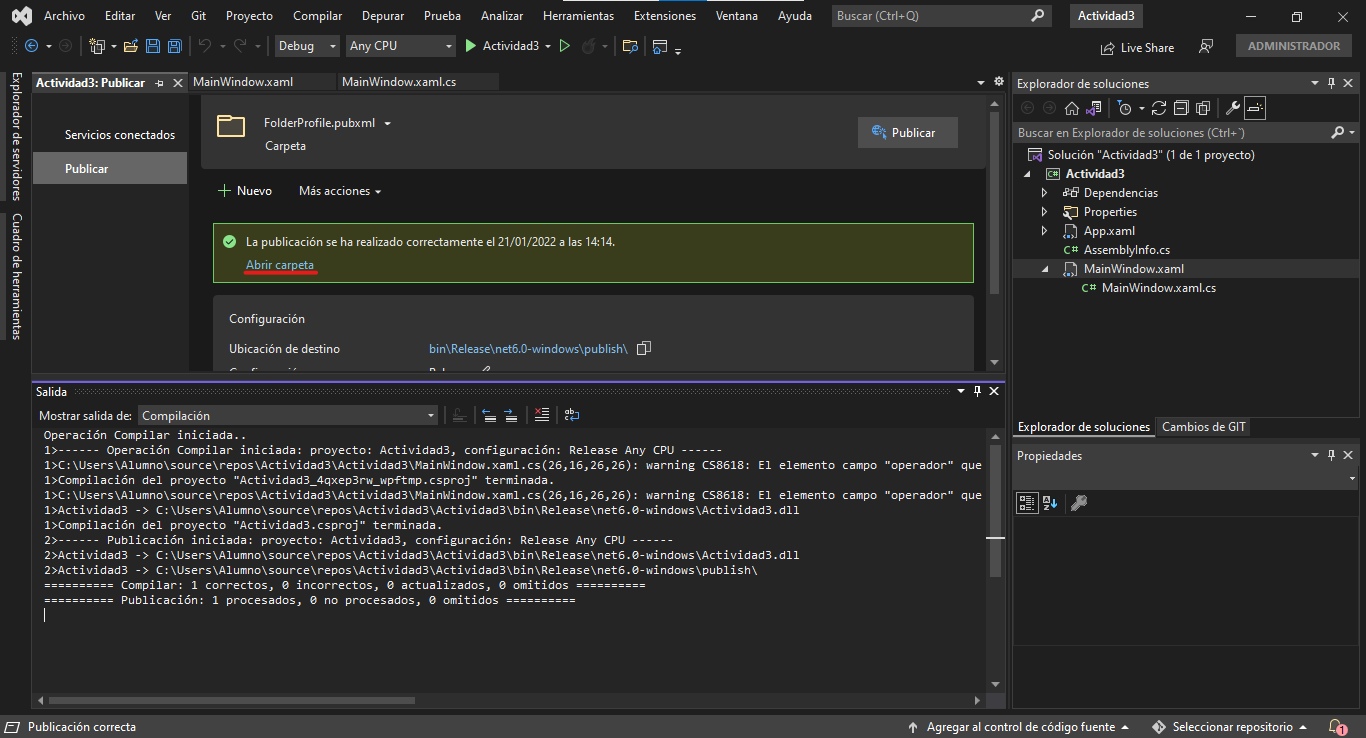
****

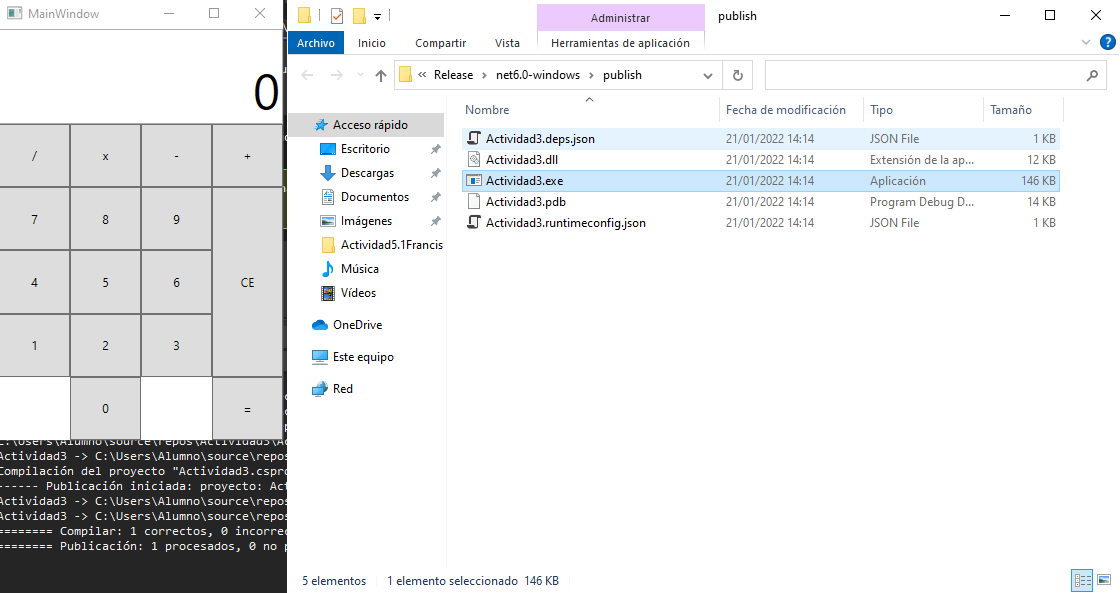
****

Pulsamos en ***Finalizar*** y ***Publicar*** para acabar el proceso.



Abrimos la ubicación del archivo para ejecutarlo.

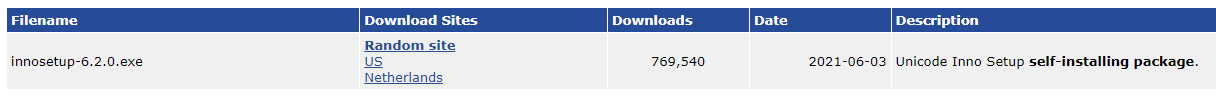




**Ejercicio 4**

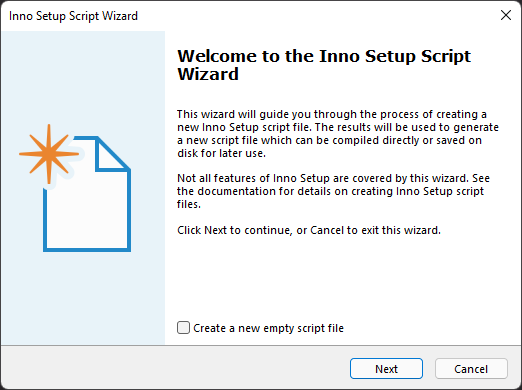
**Seleccione un proyecto anterior Java Swing y genera una App con el instalador utilizando Inno Setup. Personaliza (al menos) el nombre, el icono y la versión. Añada capturas de pantalla del proceso y el resultado. Para finalizar, desinstale la aplicación (captura de pantalla).**

* Nos vamos a la [página de descargas](https://jrsoftware.org/isdl.php#stable) de ***Inno Setup*** y nos descargamos la última versión estable.

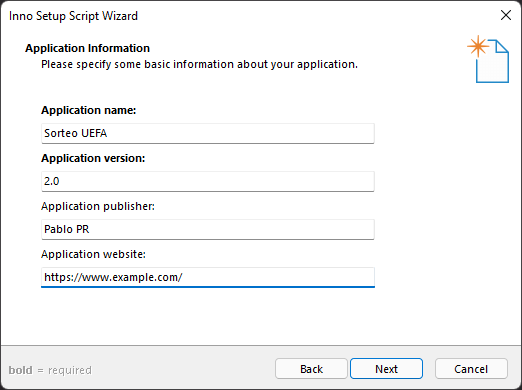


Una vez instalado, nos vamos a File > New…

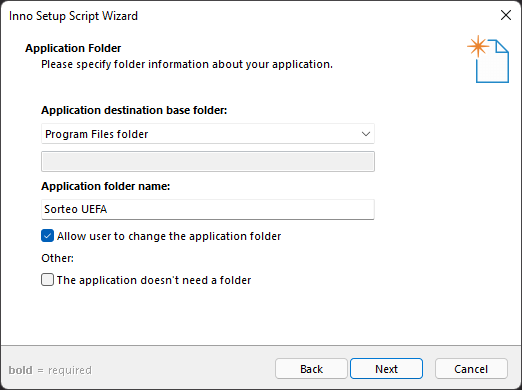




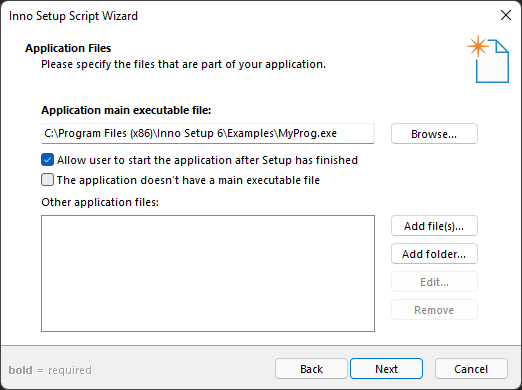
Le damos ***Next***



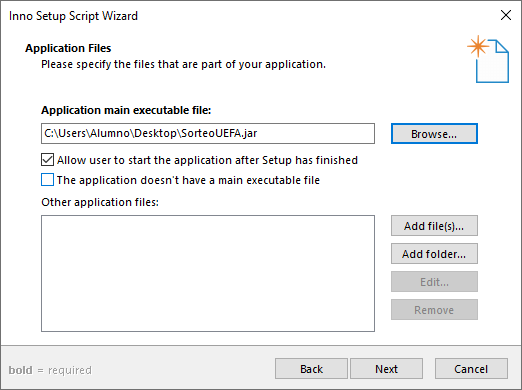
Le cambiamos el nombre y la versión de la aplicación.



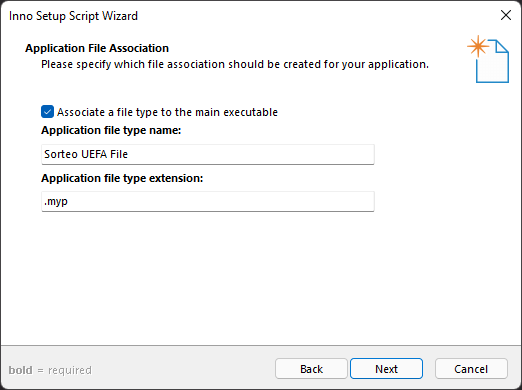
No cambiamos nada y pulsamos ***Next***.

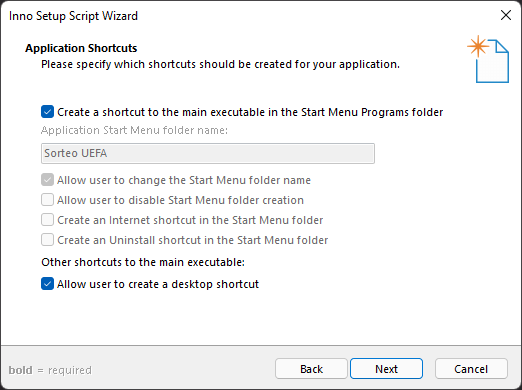


Le damos a ***Browse*** para buscar el archivo ***.jar*** de nuestro programa.

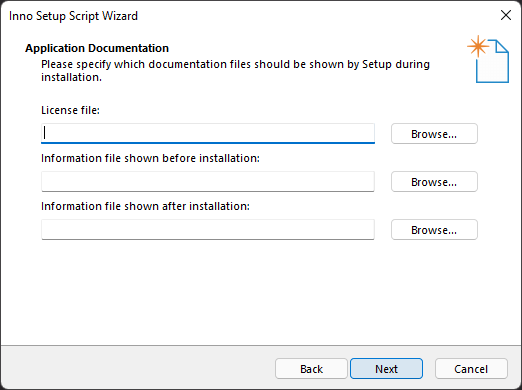


Una vez añadido el ***.jar*** pulsamos ***Next***.

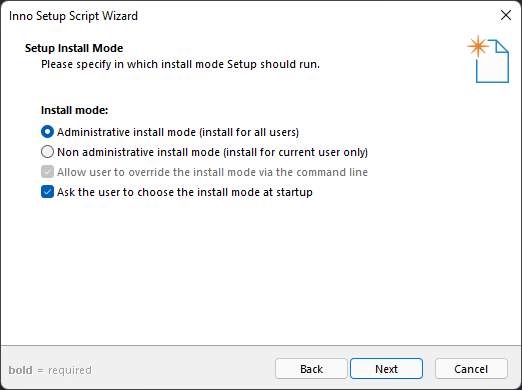




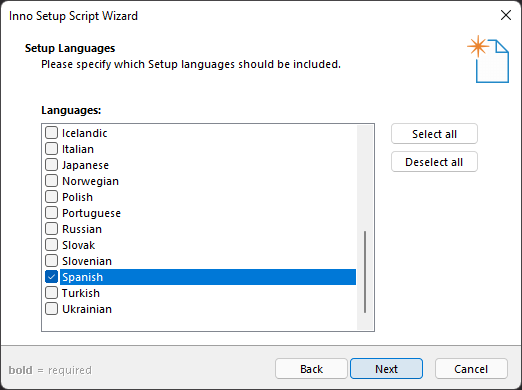
Permitimos al usuario que cree un atajo de la aplicación en el escritorio.



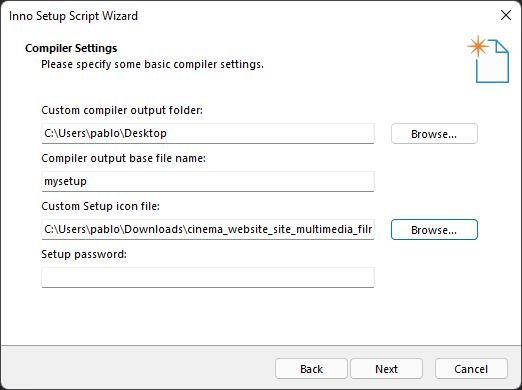
No añadimos licencias.



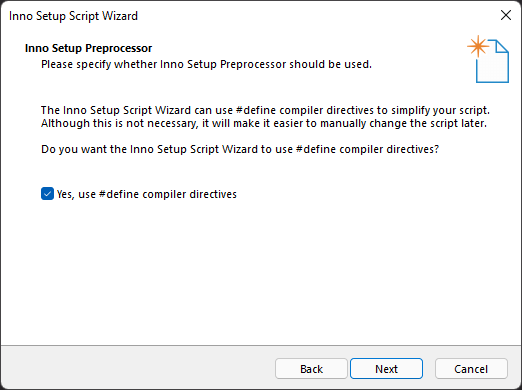
Marcamos la casilla de preguntar al usuario el modo de instalación.

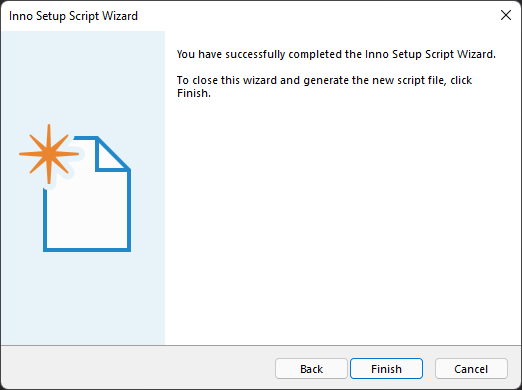


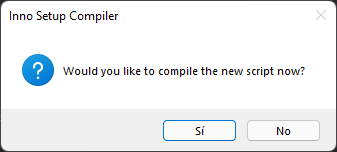
Marcamos el Español como idioma incluido en nuestro programa.

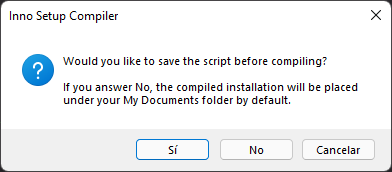


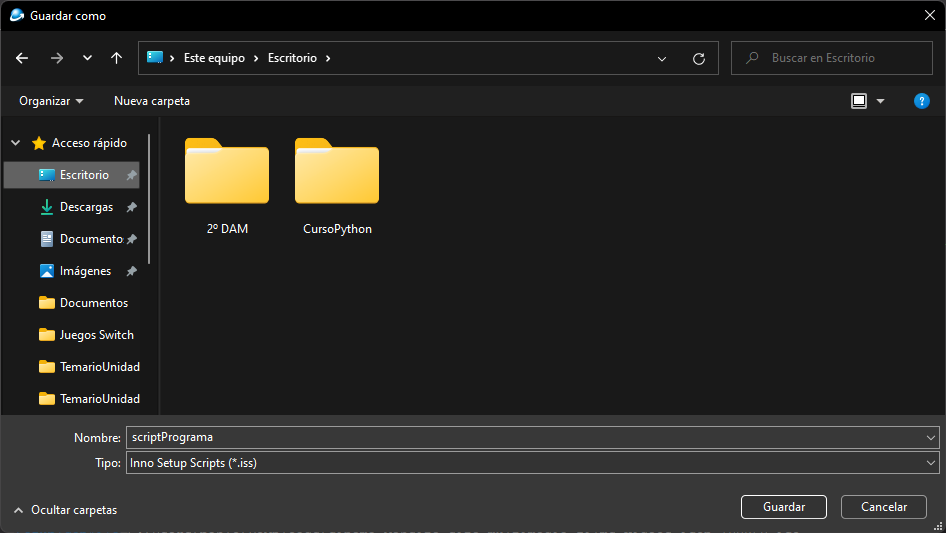
Indicamos donde se va a generar el acceso directo por defecto y cambiamos el icono de nuestra aplicación.



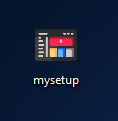




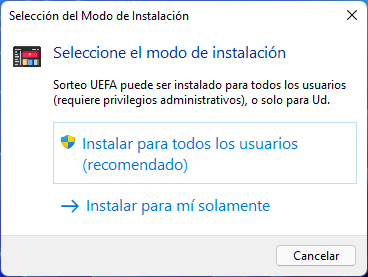


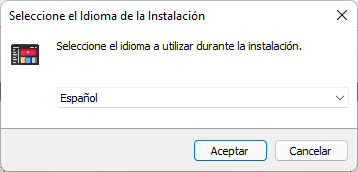


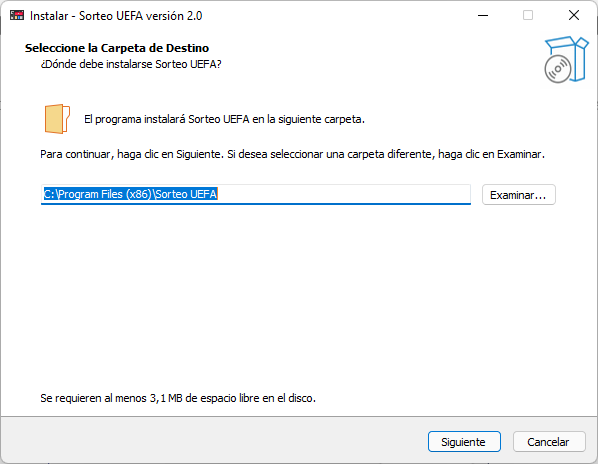
Guardamos el script de nuestro programa.

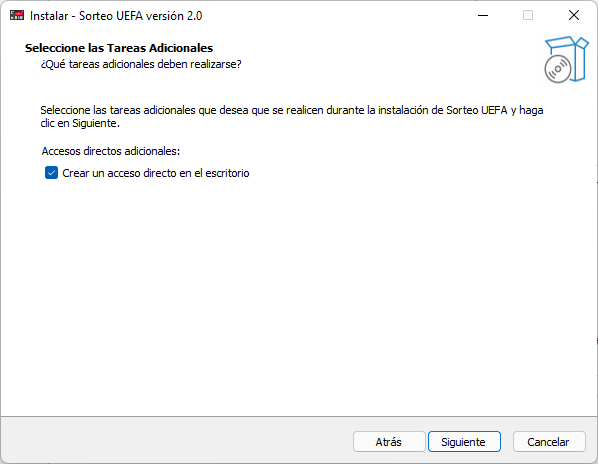


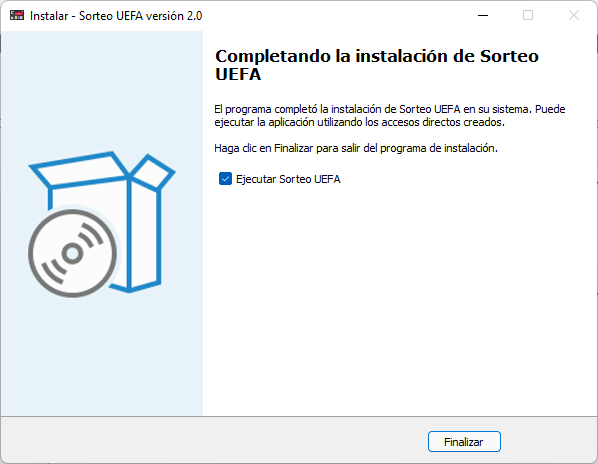
Ya está generado nuestro ejecutable. Procedemos a instalarlo.





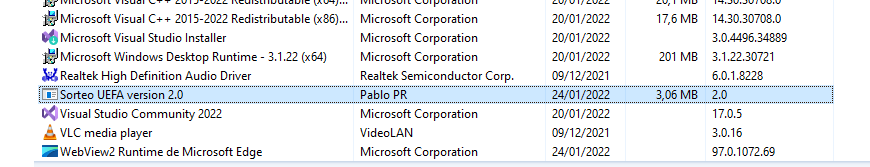


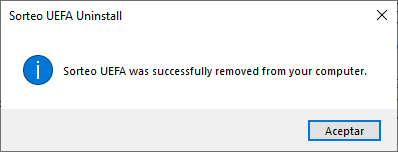






Ya está instalada la aplicación en nuestro sistema operativo. Ahora procedemos a desinstalarla.





Ejercicio 5

Diseñe una aplicación con Java Swing o JavaFX, empaquétala y genere el instalador, de manera que pueda subirse a Google Drive simulando el funcionamiento de una web con un repositorio de aplicaciones o versiones de aplicaciones.