

# **Proyecto componentes visuales**

2º Desarrollo de aplicaciones multiplataforma

Rubén Agra Casal

18/11/2024

## Sumario

1. Empaquetar componente.....	3
2. Añadir componente a un proyecto.....	5

## Índice de figuras

Figura 1: Clean and build al proyecto.....	3
Figura 2: Archivo .jar.....	4
Figura 3: Palette manager.....	5
Figura 4: Añadir desde JAR.....	6
Figura 5: Seleccionamos el archivo .jar del componente.....	7
Figura 6: Seleccionamos el componente disponible.....	8
Figura 7: Seleccionamos una categoría de la paleta.....	9
Figura 8: Componente añadido correctamente.....	10
Figura 9: Opción Add Jar.....	11

# 1. Empaquetar componente

Para empaquetar el componente y poder redistribuirlo debemos hacer los siguientes pasos.

Pulsaremos botón derecho al proyecto donde esté situado el componente y seleccionaremos la opción de “Clean and Build”. Esto nos generará una carpeta dist con un archivo .jar

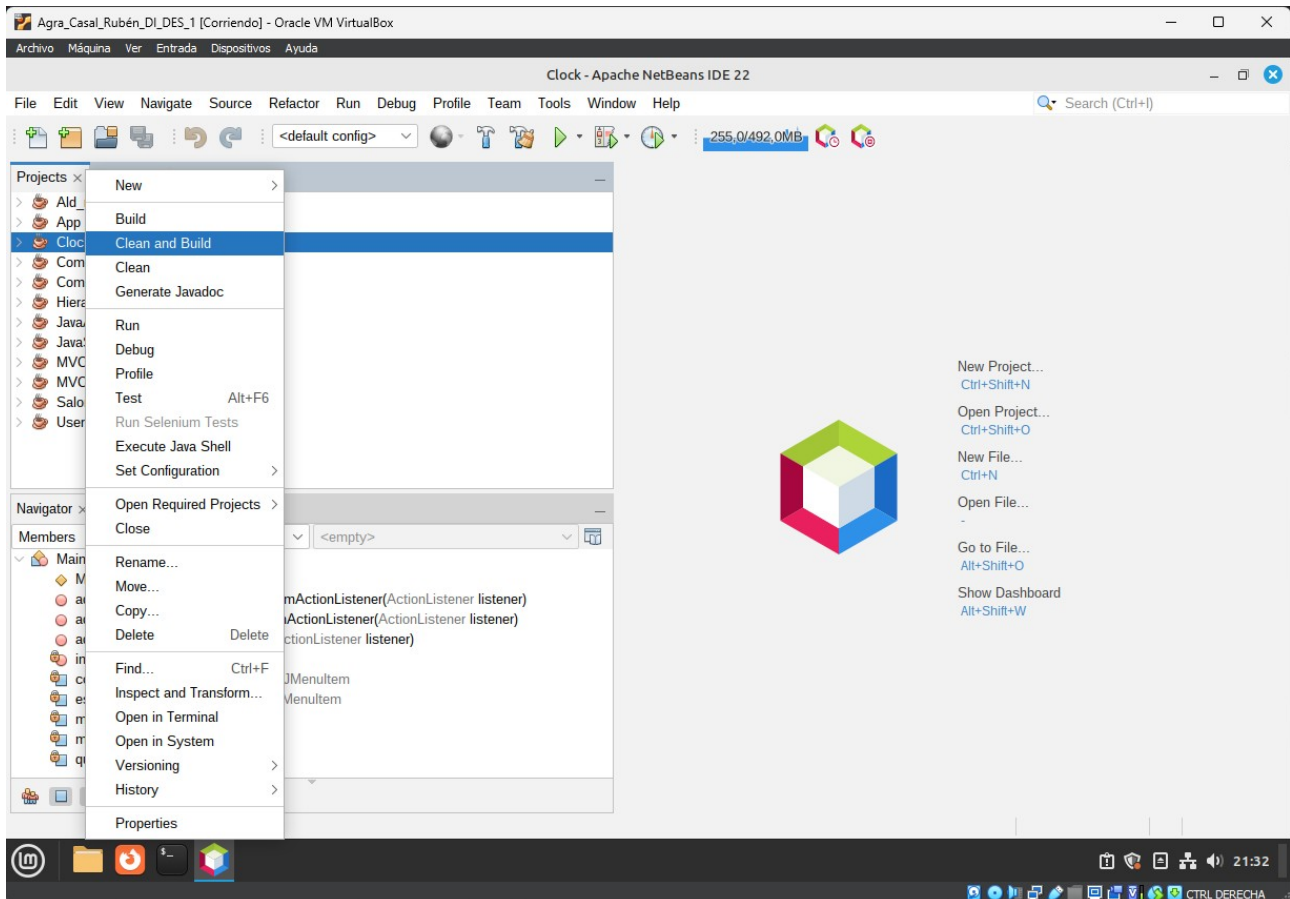


Figura 1: Clean and build al proyecto

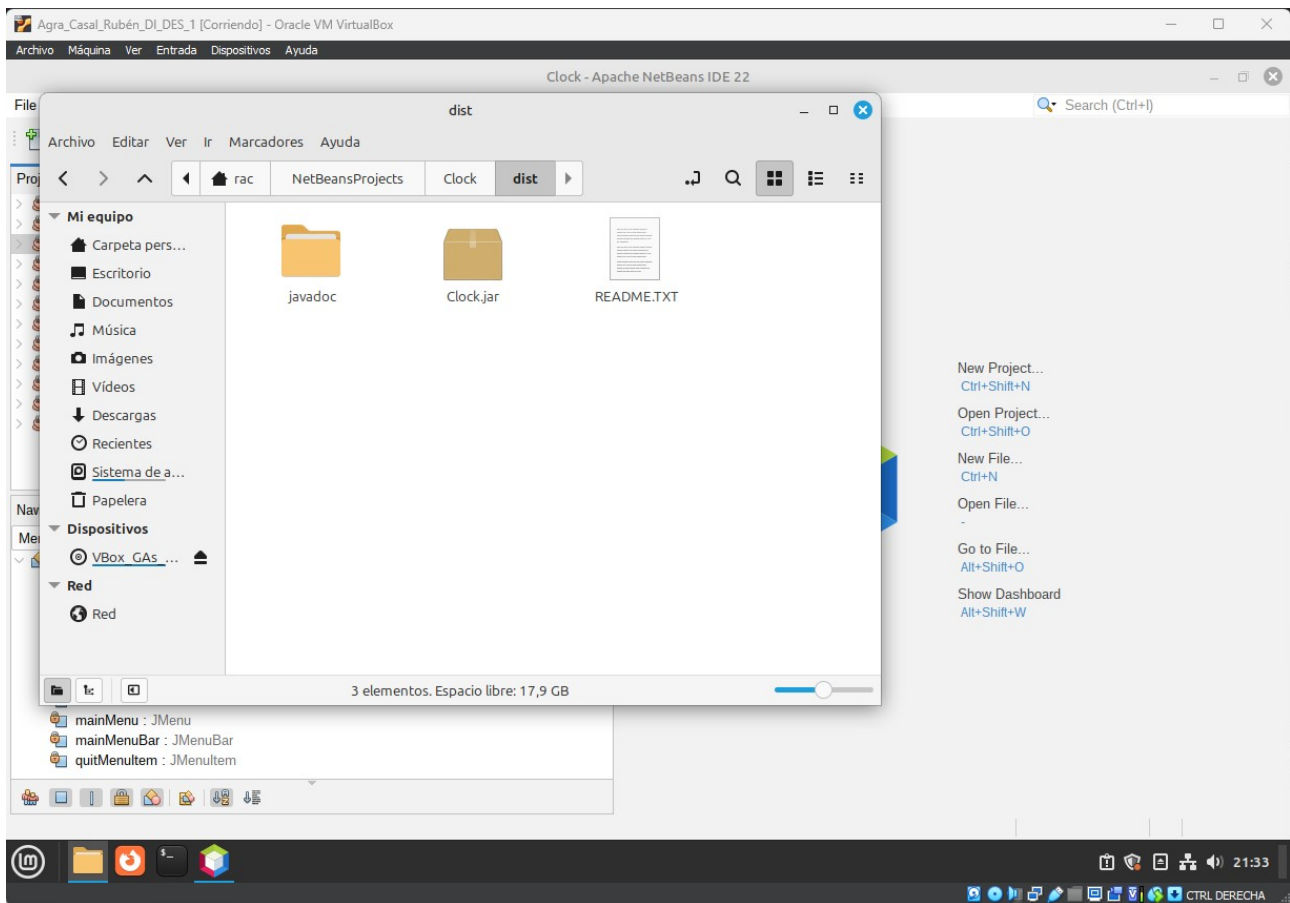


Figura 2: Archivo .jar

Ahora, deberemos importarlo en el proyecto donde deseamos utilizarlo.

## 2. Añadir componente a un proyecto

Para poder hacer esto, deberemos pulsar botón derecho en la paleta y pulsar en la opción de “Palette manager...”

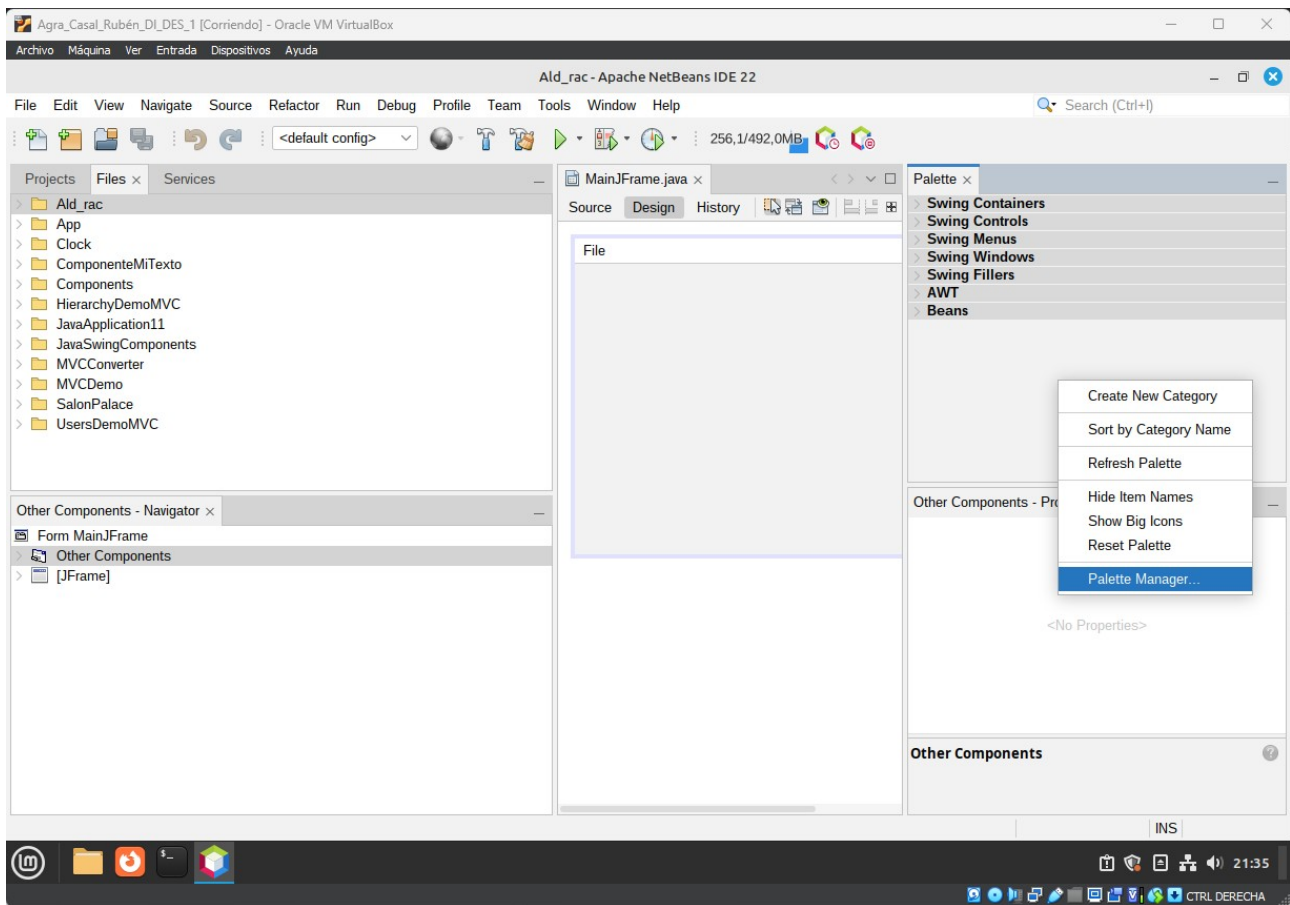


Figura 3: Palette manager

A continuación, pulsaremos en añadir desde JAR.

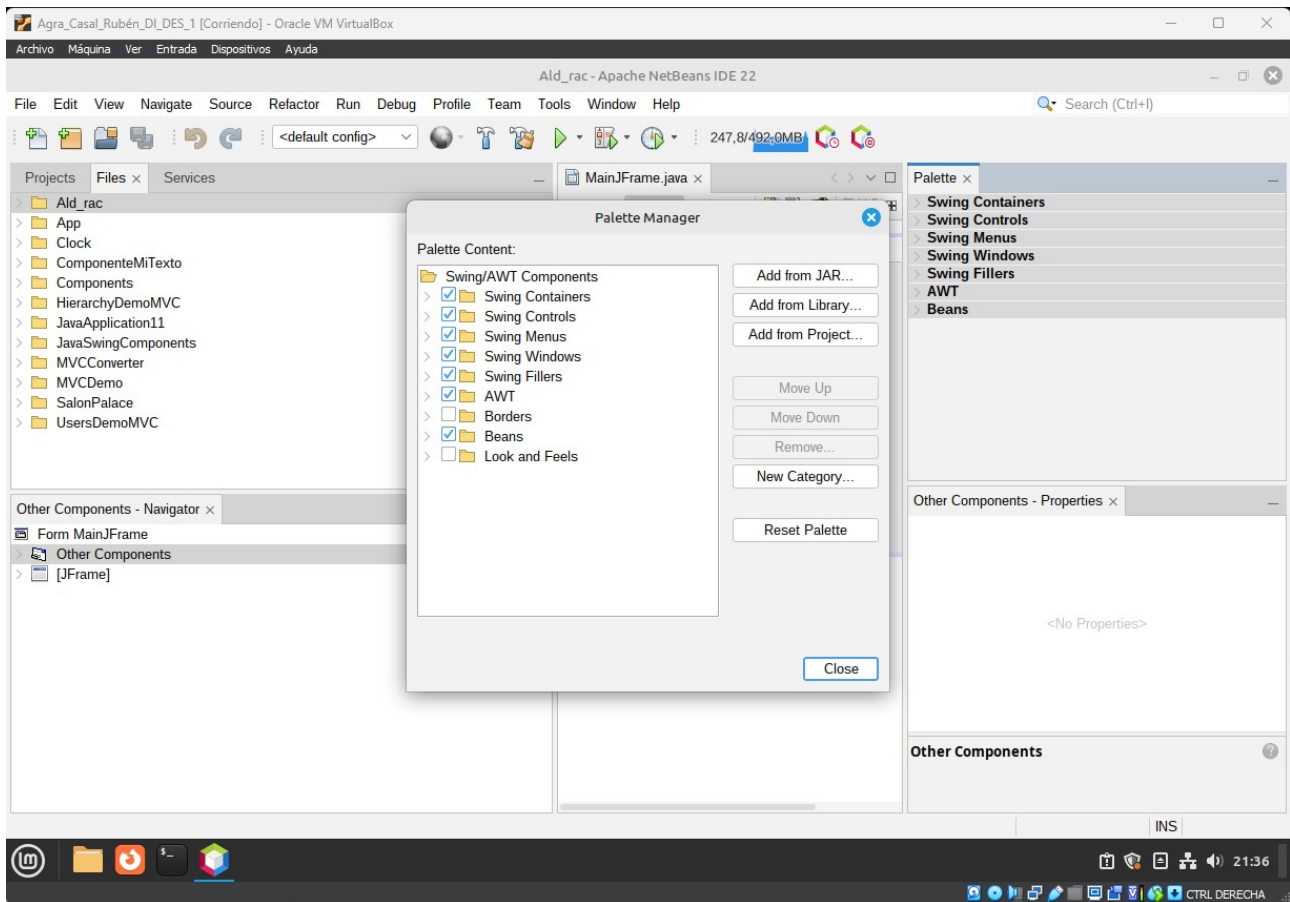


Figura 4: Añadir desde JAR

Nos dirigimos a donde está el archivo JAR del componente, por lo general sería en:  
NetBeansProjects → Clock → dist → Clock.jar

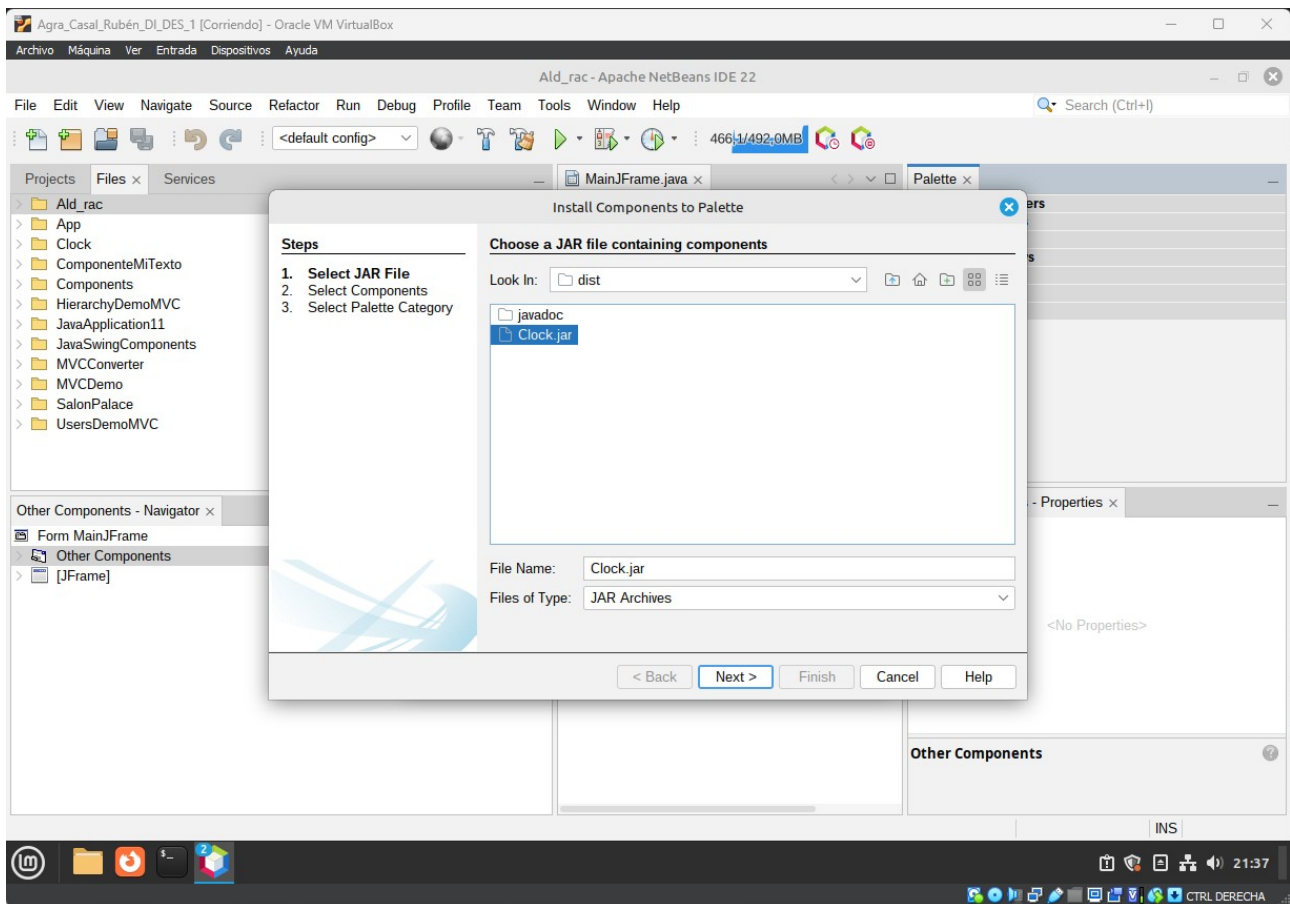


Figura 5: Seleccionamos el archivo .jar del componente

Seleccionamos el componente

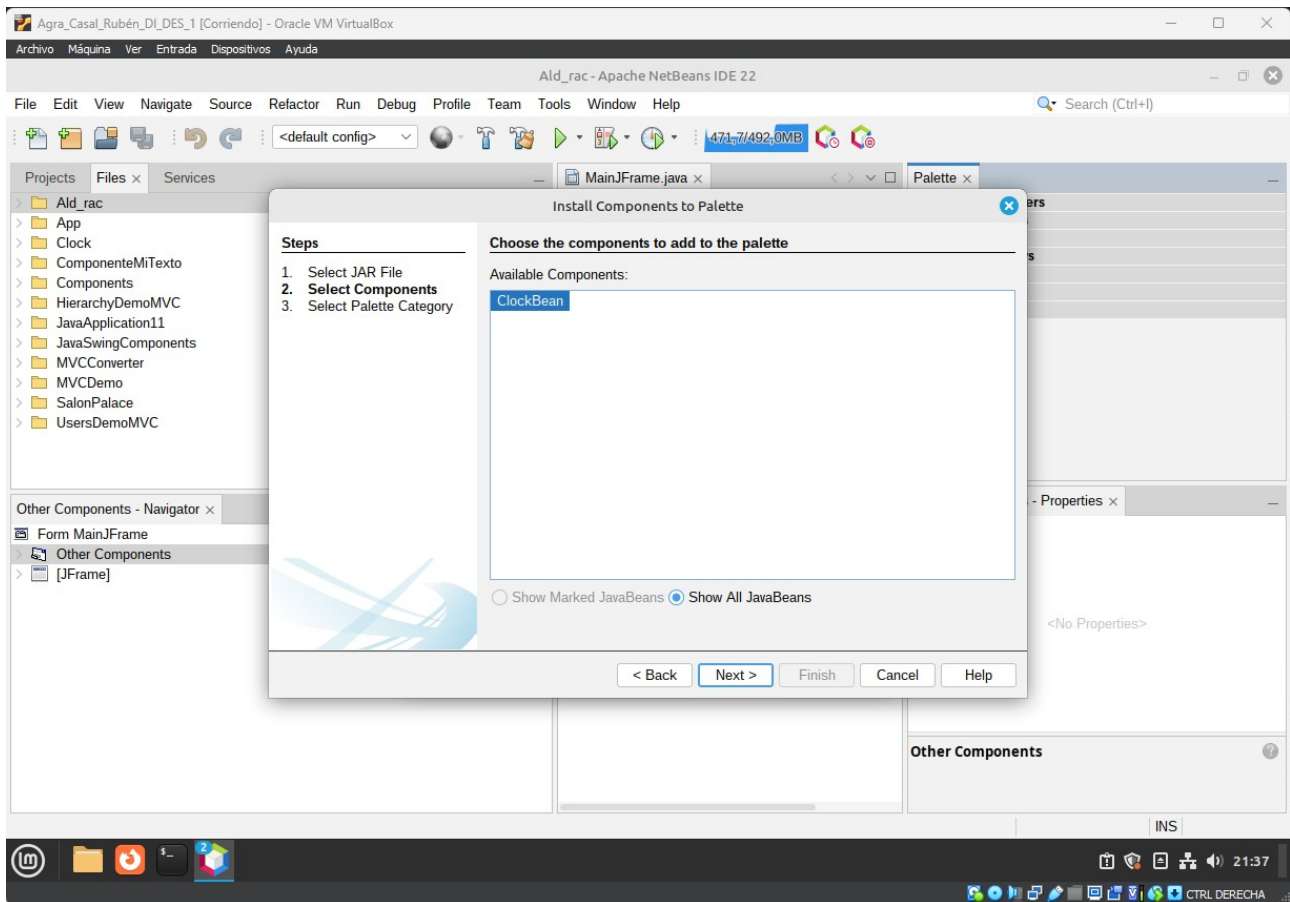


Figura 6: Seleccionamos el componente disponible



Elegimos la categoría en donde queremos que aparezca el componente, en nuestro caso en “Beans”

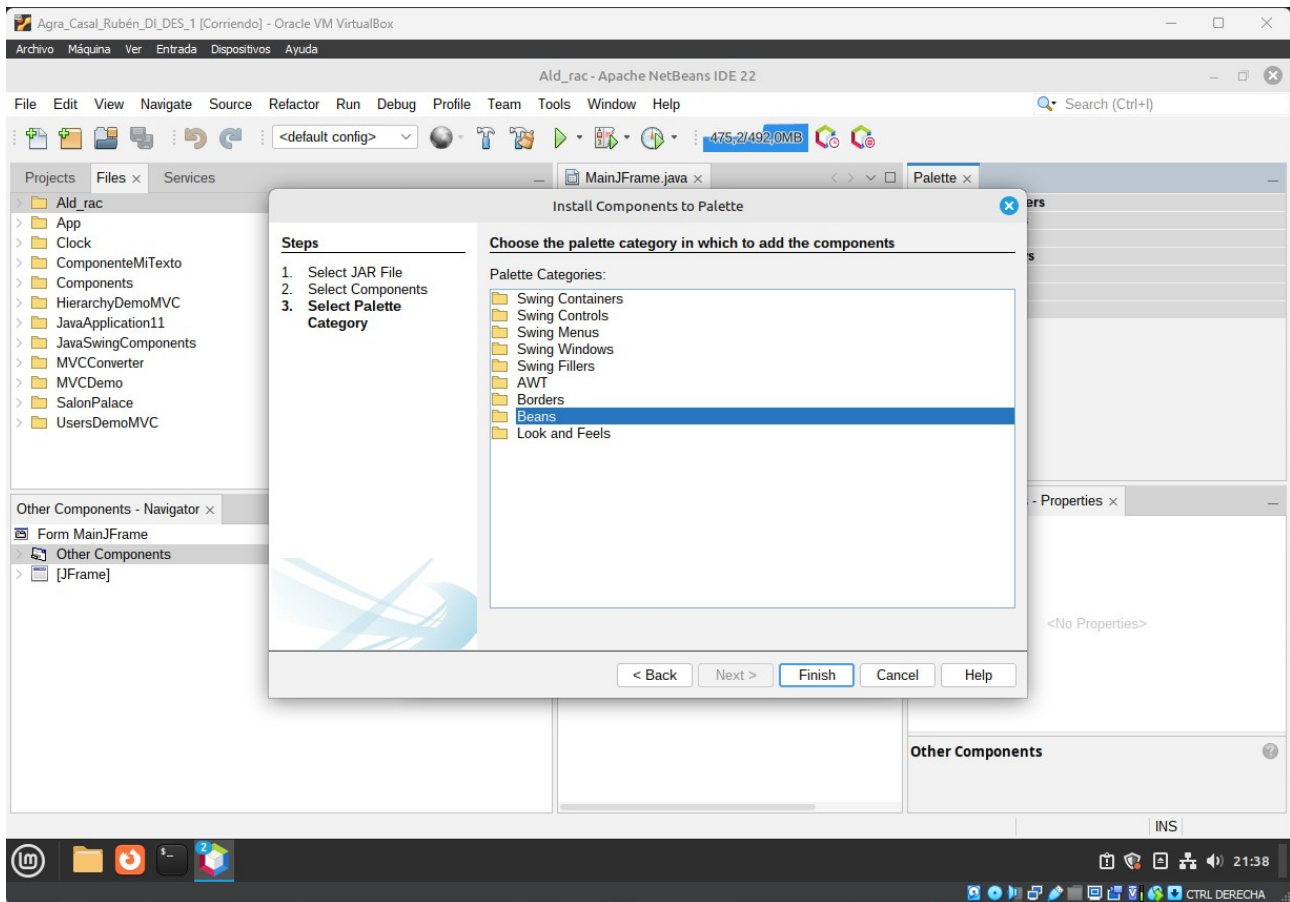


Figura 7: Seleccionamos una categoría de la paleta

Finalmente podremos ver como nuestro componente “ClockBean” está en la paleta.

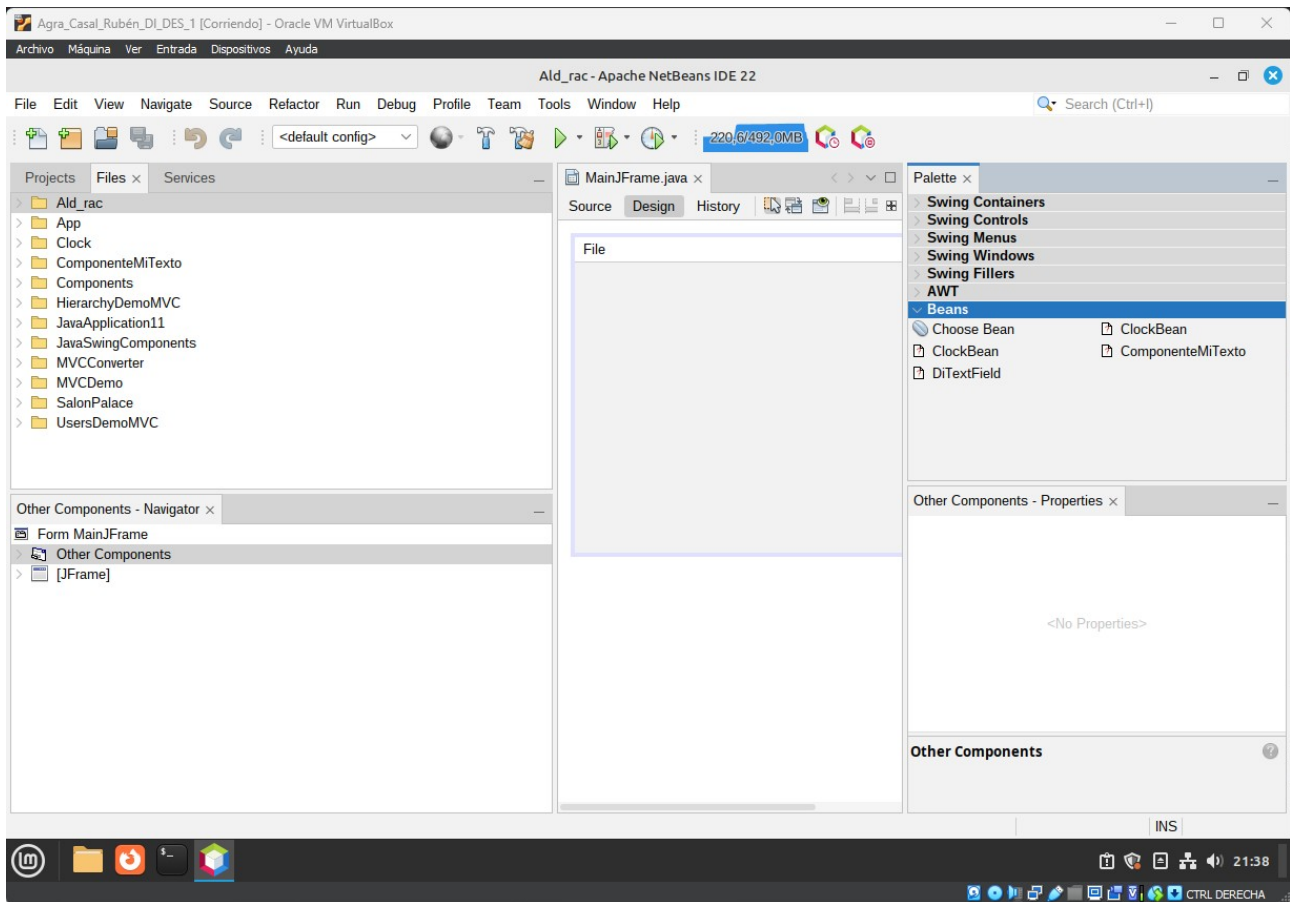


Figura 8: Componente añadido correctamente

Para que no haya problemas y pueda cargarse correctamente en cualquier dispositivo, deberemos asignarle una ruta relativa al componente.

Para ello, iremos a las propiedades del proyecto y pulsaremos en “libraries”. Pulsaremos en el segundo icono “+” y seleccionaremos la opción de “Add Jar”

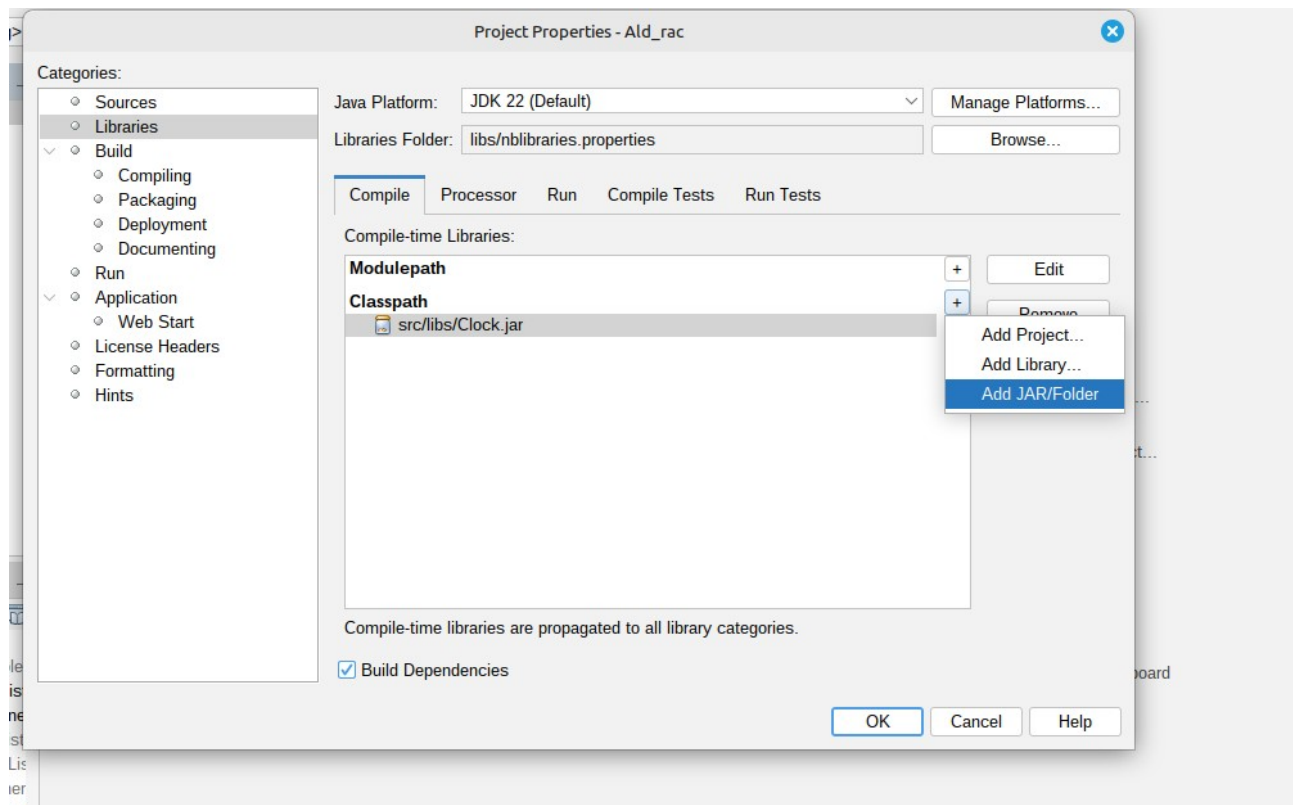


Figura 9: Opción Add Jar

Por último seleccionaremos el archivo Jar que hemos guardado en la carpeta libs.