Programación

Packages

Manuel Molino Milla Luis Molina Garzón

8 de diciembre de 2014

Índice

Creando biblibotecas

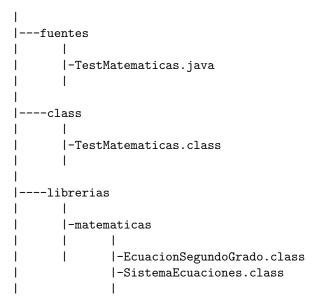
Ejercicio 1

Usando el ejercicio del euación de segundo grado, y el ejercicio del sistema de ecuaciones, crea un paquete denominado mateméticas que que englobado en una carpeta denominada libreria. Para esto debes incluir en cada clase la siguiene definción de package:

package librerias.matematicas;

Posteriormente crea una clase denominada *TestMatematicas.java* en un directorio denominado *fuentes*, que cree objetos de la clase anterior y compruebe su correcto funcionamiento.

La estructura de directorio debe quedar:



Posteriormente, sin necesidad de usar *package*, empaqueta las tres clases y crea un fichero denominido *aplicacion.jar* y posteriormente comprueba su funcionamiento con el comando:

java -jar aplicacion.jar

Ejercicio 2

Crea las siguientes unidades de compilación en un paquete denominado sorteo.numeros

- Nombre.java que es una clase que tiene como único atributo una cadena que almacena el nombre de una persona.
- *Numero.java* que es una clase que almacena un único atributo que es el valor de un dígito entero.
- Fecha.java que es una clase que almacena un atributo de tipo LocalDate.
- En todas ellas sobreescribe el método toString().
- lacktriangledown TestAleatorio que haga:
 - Cree un objeto Fecha que tenga como parámetro para el constructor la fecha actual.
 - Cree un objeto Numero y como parámetro un número aleatorio de 0 al 10 usando la clase *java.lang.Math*.
 - Solicite por la entrada estándar usando la clase *Scanner* o *JOption-Pane* el nombre de alguien y con dicho valor cree un objeto de tipo Nombre.
 - Solicite por la entrada estándar usando la clase Scanner o JOption-Pane un número del 1 al 10.
 - Muestre por pantalla la fecha actual de acuerdo al objeto Fecha creado, el nombre de acuerdo al objeto Nombre creado y el número creado aleatoriamente y el número solicitado por pantalla, así como un mensaje que avise si el último núemero solicitado coincide o no con el generado aleatoriamente.

Una vez creado y compilados todos los ficheros ejecuta el programa de dos formas diferentes:

- \blacksquare Creando un subdirectorio libreria y comprime en él un fichero de tipo jar los ficheros $Numero.class,\ Fecha.class$ y Nombre.class. Ten en cuenta el classpath
- Comprimiendo todos los ficheros .class en un unico fichero denominado aleatorio.jar y ejecutando directamente este fichero. Recuerda que debemos indicar en un fichero MANIFEST cual es la clase principal.

Ejercicio bibliotecas externas

Ejercicio 1

Dada la librería itext y los programas HelloWorld.java y HelloWorldNarrow.java, compila y ejecuta dichos programas. Para esto descomprime el fichero itext-5.5.3.zip en un subdirectorio denominado lib. Encontrarás cierta dificultad con el classpath para solucionarlo consulta la documentación que encontrarás en la plataforma.

Para encotrar el fichero itext-5.5.3.zip, Hello World.java y Hello WorldNarrow.java, así como la documentación visita la siguiente URL http://itextpdf.com/