


Instalación de JavaFX

Comentarios previos a la instalación

JavaFX es un conjunto de librerías para el desarrollo de aplicaciones gráficas en Java. Hasta la versión 10 de Java, JavaFX se incluía en el JDK. Desde Java 11 se proporciona JavaFX como un módulo independiente que hay que instalar aparte del JDK y hay que incluir explícitamente los módulos en el código.

Descarga e instalación de Java FX

- Descargamos JavaFX desde <https://gluonhq.com/products/javafx/> y lo dejamos en *C:\Program Files\Java*. (Si Windows 10 no deja guardar el .zip porque no tenemos permisos sobre la carpeta lo dejamos en el lugar que sugiere como alternativa y luego lo copiamos a *C:\Program Files\Java*)

Products ▾DevelopersPricingServicesInsights ▾Contact ▾

Latest Release

JavaFX 16 is the latest release of JavaFX. We will support it until the release of JavaFX 17.

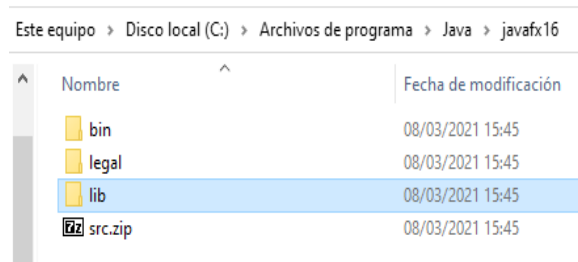
The JavaFX 16 runtime is available as a platform-specific SDK, as a number of jmods, and as a set of artifacts in maven central.

The Release Notes for JavaFX 16 are available in the OpenJFX GitHub repository: [Release Notes](#).

This software is licensed under GPL v2 + Classpath (see <http://openjdk.java.net/legal/gplv2+ce.html>).

Product	Version	Platform	Download
JavaFX Windows x64 SDK	16	Windows x64	Download [SHA256]
JavaFX Windows x64 jmods	16	Windows x64	Download [SHA256]
JavaFX Windows x86 SDK	16	Windows x86	Download [SHA256]
JavaFX Windows x86 jmods	16	Windows x86	Download [SHA256]
JavaFX Mac OS X SDK	16	Mac	Download [SHA256]
JavaFX Mac OS X jmods	16	Mac	Download [SHA256]

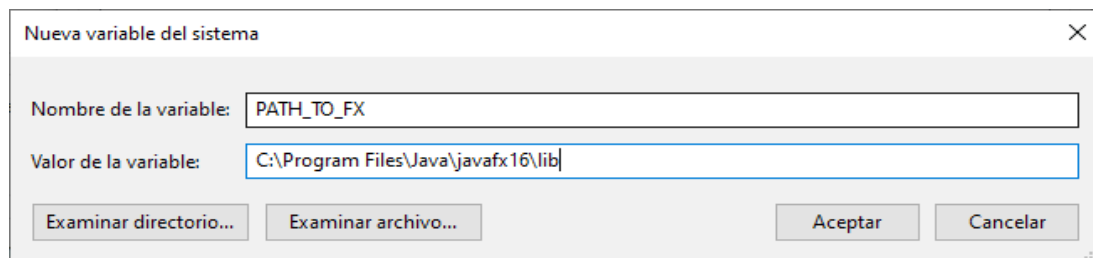
- Descomprimos **openjfx-16_windows-x64_bin-sdk.zip** en **C:\Program Files\Java**
 - ✓ renombramos la carpeta y la denominamos **javafx16**
 - ✓ subimos un nivel **src.zip**
 - ✓ la carpeta **lib** es la que contiene todos los ficheros **.jar** JavaFX necesarios para compilar y ejecutar las aplicaciones gráficas



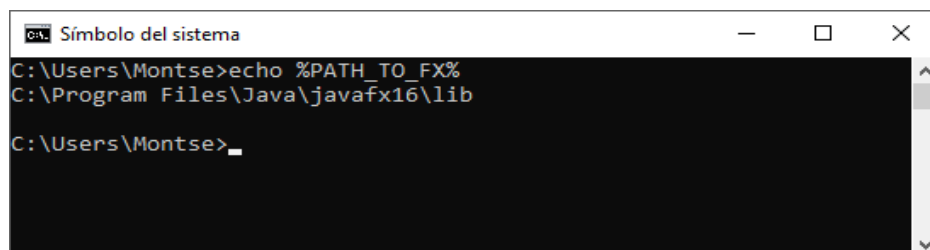
Este equipo > Disco local (C:) > Archivos de programa > Java > javafx16 > lib		
Nombre	Fecha de modificación	Tipo
javafx.base.jar	08/03/2021 15:45	Archiv
javafx.controls.jar	08/03/2021 15:45	Archiv
javafx.fxml.jar	08/03/2021 15:45	Archiv
javafx.graphics.jar	08/03/2021 15:45	Archiv
javafx.media.jar	08/03/2021 15:45	Archiv
javafx.properties	08/03/2021 15:45	Archiv
javafx.swing.jar	08/03/2021 15:45	Archiv
javafx.web.jar	08/03/2021 15:45	Archiv
javafx-swt.jar	08/03/2021 15:45	Archiv
src.zip	08/03/2021 15:45	Archiv

Configuración de la variable de entorno **PATH_TO_FX**

- Creamos una nueva variable de entorno del sistema:
PATH_TO_FX con el valor del directorio **C:\Program Files\Java\javafx16\lib**



- Desde línea de comandos podemos ver cual es el valor de la variable **PATH_TO_FX** haciendo:
C:\Users\.....>echo %PATH_TO_FX%



Compilar y ejecutar desde línea de comandos

- Compilamos y ejecutamos la aplicación *SaludoGrafico* (previamente hemos abierto una ventana de comandos en el directorio del proyecto)

C:...\SaludoGrafico> *(tecleamos aquí la línea siguiente)*

```
javac --module-path "C:\Program Files\Java\jvafx16\lib" --add-modules=ALL-MODULE-PATH *.java
```

C:...\SaludoGrafico> *(tecleamos aquí la línea siguiente)*

```
java --module-path "C:\Program Files\Java\jvafx16\lib" --add-modules=ALL-MODULE-PATH SaludoGrafico
```

- Podemos hacer lo mismo usando la variable de entorno `PATH_TO_FX`

C:...\SaludoGrafico> *(tecleamos aquí la línea siguiente)*

```
javac --module-path "%PATH_TO_FX%" --add-modules=ALL-MODULE-PATH *.java
```

C:...\SaludoGrafico> *(tecleamos aquí la línea siguiente)*

```
java --module-path "%PATH_TO_FX%" --add-modules=ALL-MODULE-PATH SaludoGrafico
```

- O bien

C:...\SaludoGrafico> *(tecleamos aquí la línea siguiente)*

```
javac --module-path "%PATH_TO_FX%" --add-modules=javafx.controls *.java
```

C:...\SaludoGrafico> *(tecleamos aquí la línea siguiente)*

```
java --module-path "%PATH_TO_FX%" --add-modules=javafx.controls SaludoGrafico
```

