

Comenzando a trabajar con BlueJ



BlueJ es un sencillo entorno integrado de desarrollo (IDE) exclusivamente diseñado para la enseñanza y el aprendizaje de Java. Se trata de un proyecto nacido en el seno de un grupo de investigación universitario integrado por miembros británicos y australianos.

La pantalla principal muestra gráficamente la estructura de clases de una aplicación en desarrollo (en un diagrama muy parecido a UML), y los objetos pueden ser creados y probados interactivamente. Combinado con una interfaz de usuario simple, esta facilidad de interacción permite experimentar de manera fácil con los objetos en desarrollo.

1 Descarga e instalación.

Desde la página www.bluej.org, descargamos la versión adecuada a nuestro sistema operativo.

Descargamos también el '**Tutorial de BlueJ**', cuyo enlace encontrarás en el aula virtual.

En este tema trabajaremos en paralelo con dicho documento.

Seguimos las instrucciones del *Tutorial de BlueJ -tema 2: Instalación*.

(Es mejor haber instalado previamente Java JDK. Para el sistema operativo Windows, seguimos las instrucciones indicadas en el PDF: '*Cómo instalar Java en Windows 7*')

2 Comenzando – editar/compilar/ejecutar

(ver también *Tutorial de BlueJ – tema 3*)

2.1 Lanzando BlueJ

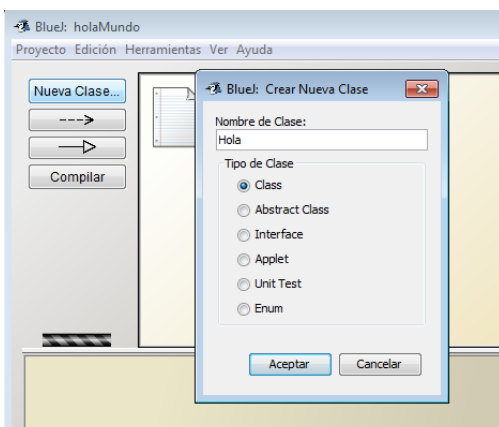
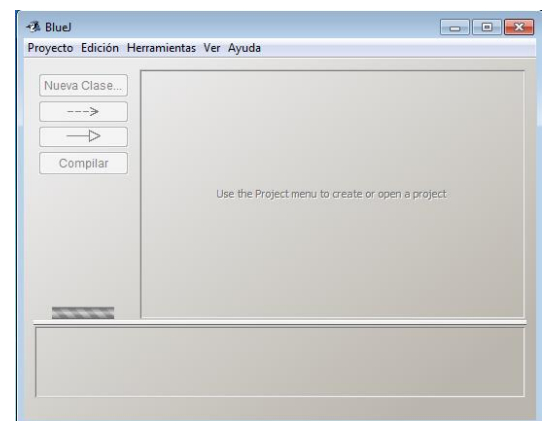


Al instalar BlueJ, se habrá creado un acceso directo en el escritorio. Hacemos doble-click sobre él.

Esta es la pantalla que veremos la primera vez, ya que todavía no hemos creado ningún proyecto.

Los proyectos en BlueJ, como los paquetes estándar en Java, son directorios conteniendo los archivos incluidos en el proyecto.

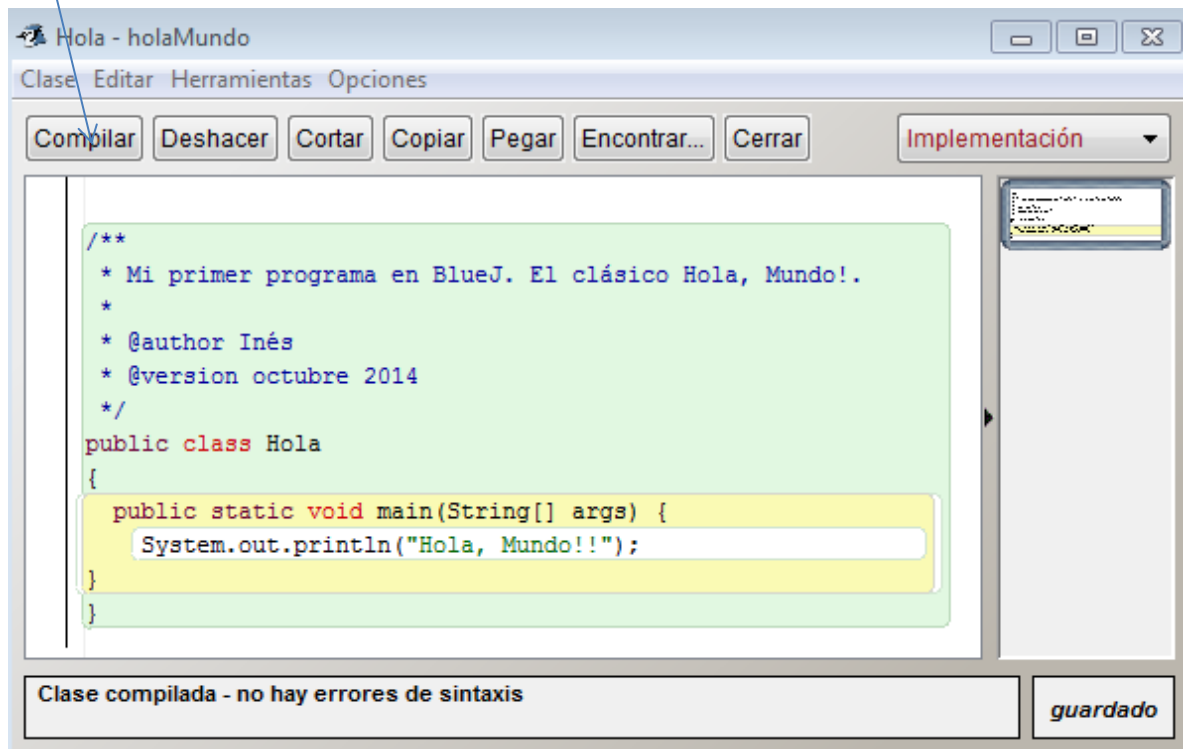
Creamos un nuevo proyecto, y lo llamamos **HolaMundo**.



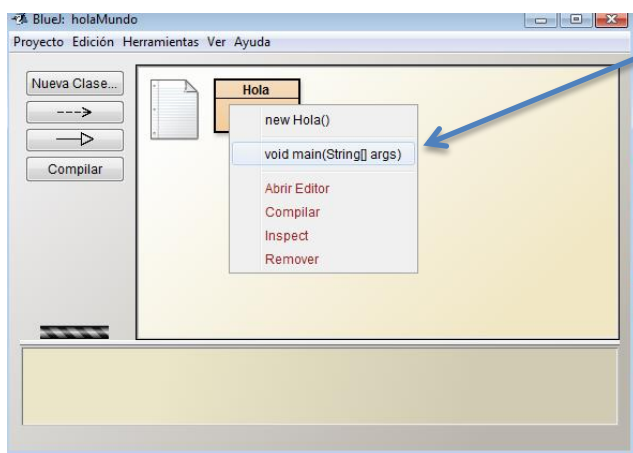
A continuación creamos una nueva clase y la llamamos **Hola**

Hacemos doble-clik sobre  y entramos en el editor de texto.

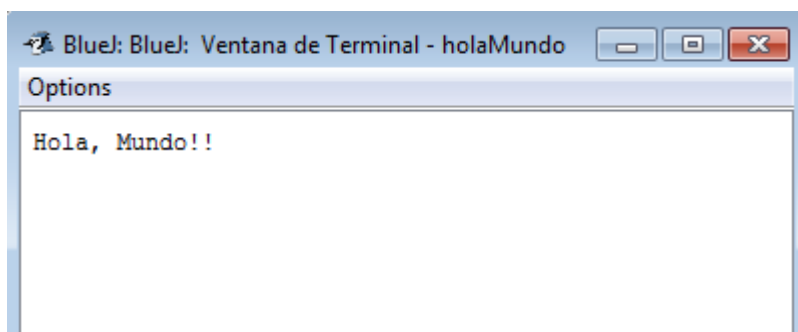
BlueJ nos presenta el esqueleto de una clase, borramos todo lo que no nos interesa, escribimos el código siguiente y compilamos:



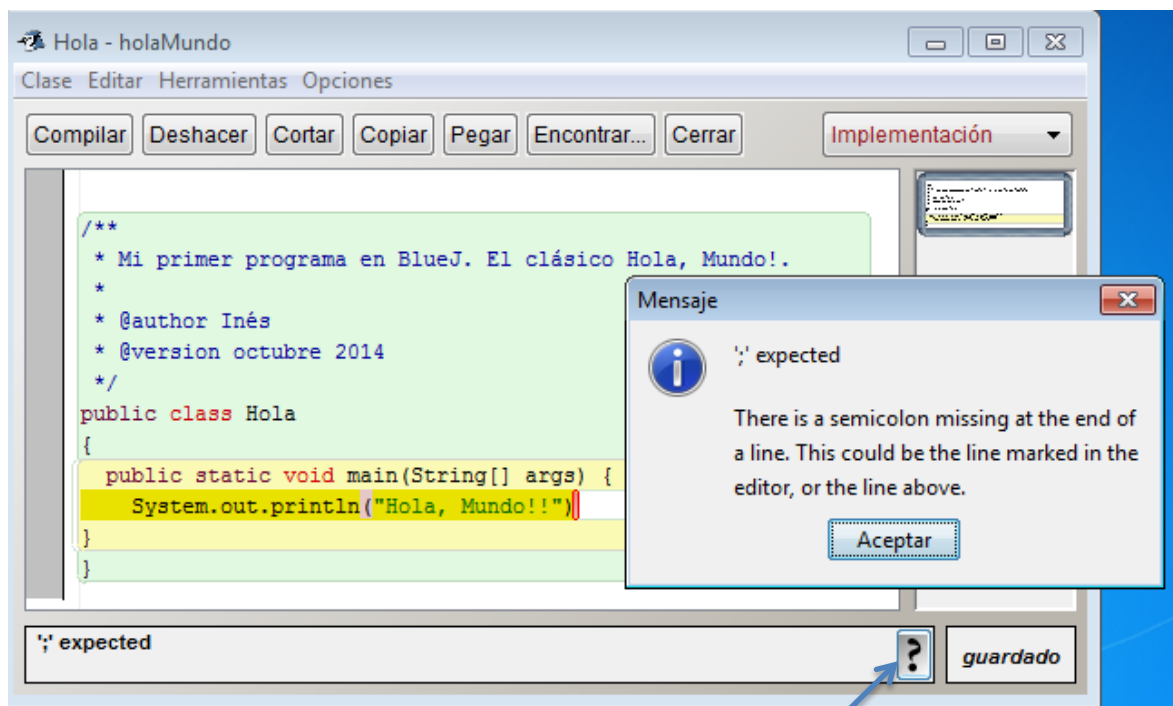
Ahora Ejecutamos el programa con el botón derecho del ratón sobre la clase Hola y seleccionando el método **main**:



Tras pulsar 'aceptar', vemos la salida del programa:



Si al compilar nuestro código hemos cometido algún error, BlueJ nos avisa:



Se nos ha olvidado el 'punto y coma'. Pulsando sobre el botón ? podemos ver el mensaje de ayuda de BlueJ.

3 El Debug – traceando

(ver 'Tutorial BlueJ – tema 6 Traceando')

Tras ver el tema 6 del tutorial y probar el ejemplo sugerido, es el momento de hacer los ejercicios del debug que se indican en el PDF: ***Ejercicios del Debug de BlueJ***