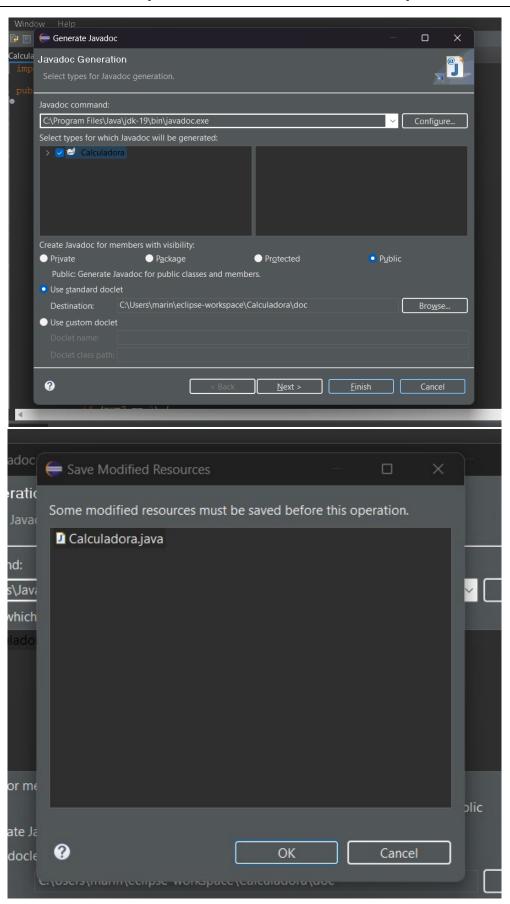
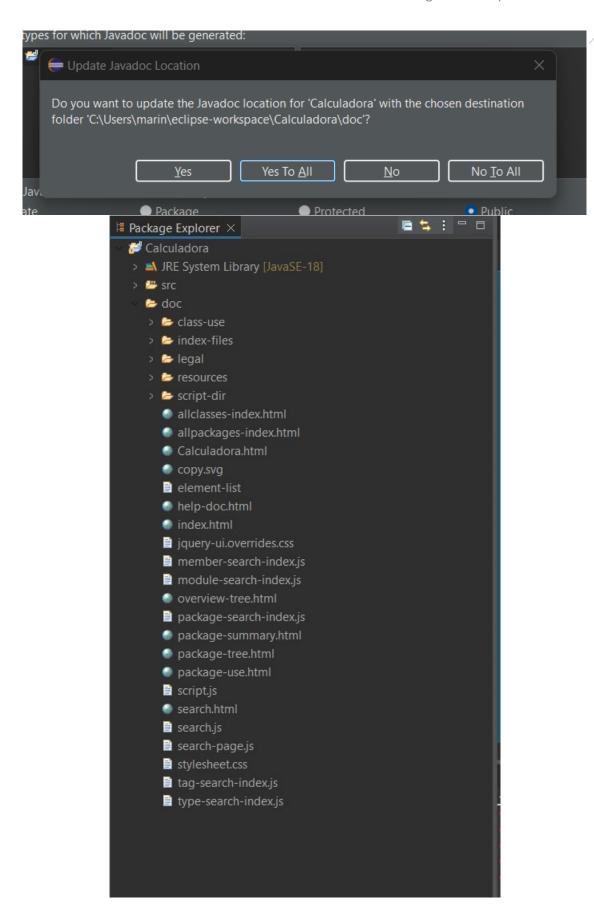
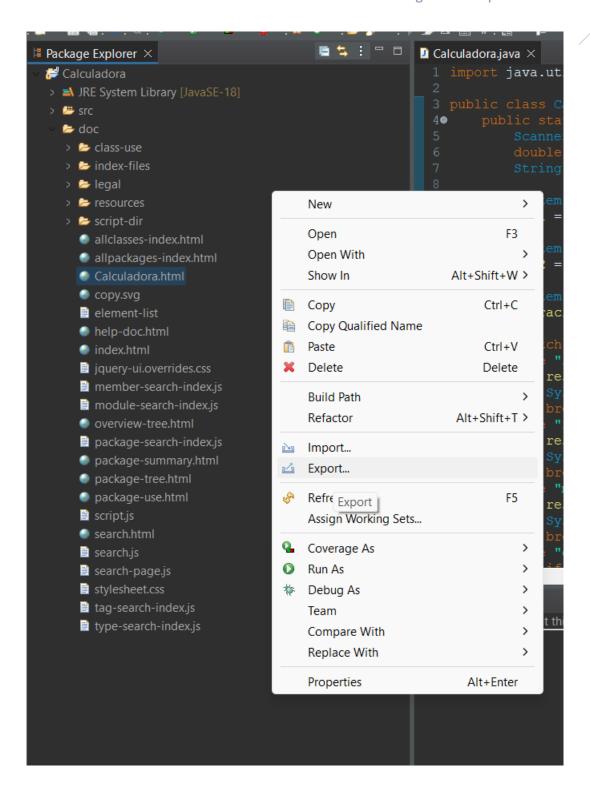
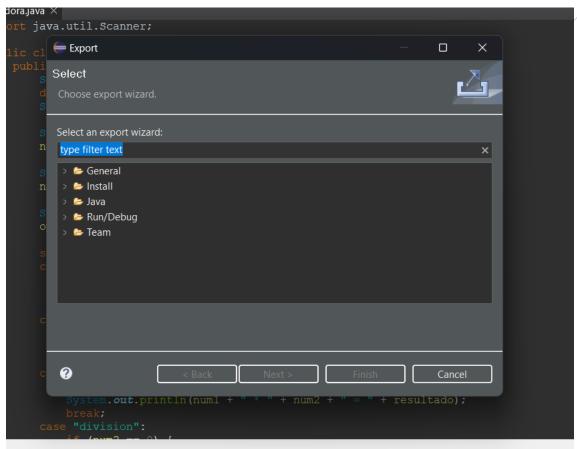
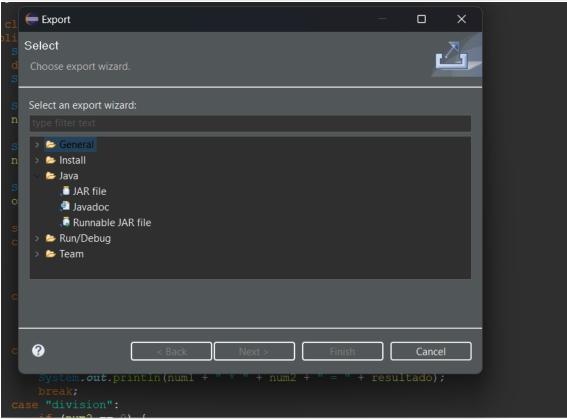
## Manual para crear Javadoc desde eclipse

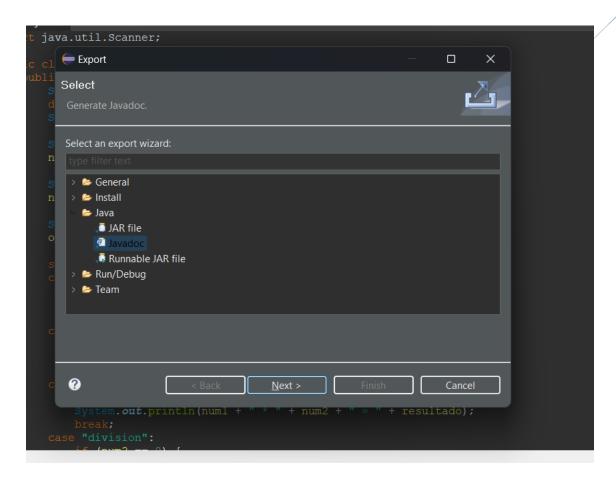


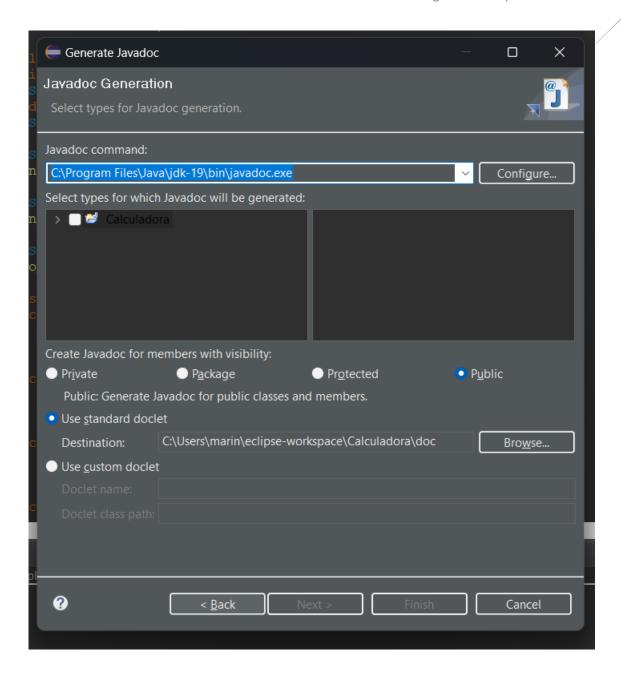












Para crear el Javadoc lo primero que debemos tener es el código del programa del que realizaremos el Javadoc. En el código empezaremos a poner los comentarios que corresponden al Javadoc su sintaxis es la siguiente.

```
/**
*
*/
```

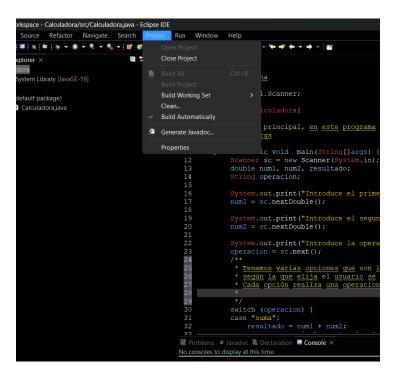
Cada párrafo nuevo que queramos poner empezara por un \*

```
realization of the content of t
```

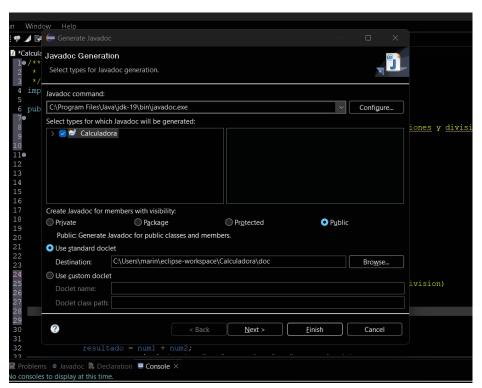
Como observamos el primer comentario que comienza antes que el código del programa contiene algo especifico que es el @author.

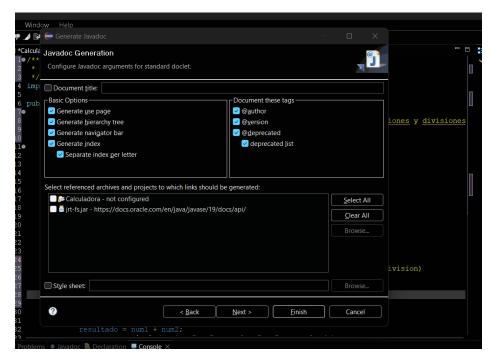
Mientras que el segundo comentario que observamos tiene una pequeña descripción de lo que va a realizar el programa principal y continuadamente vemos que tenemos una línea nueva en la que tenemos @param con esto lo que hacemos es especificar cuales son los parámetros que se le pasa a la función.

Una vez que tengamos nuestros comentarios colocados en el programa principal continuaremos con el siguiente paso a realizar, el cual es generar ya el Javadoc. Desde el IDE de Eclipse es tan fácil como entrar en el menú de Proyect el cual esta situado en la parte de arriba y veremos que en la penúltima posición nos aparece lo siguiente: Generate Javadoc...

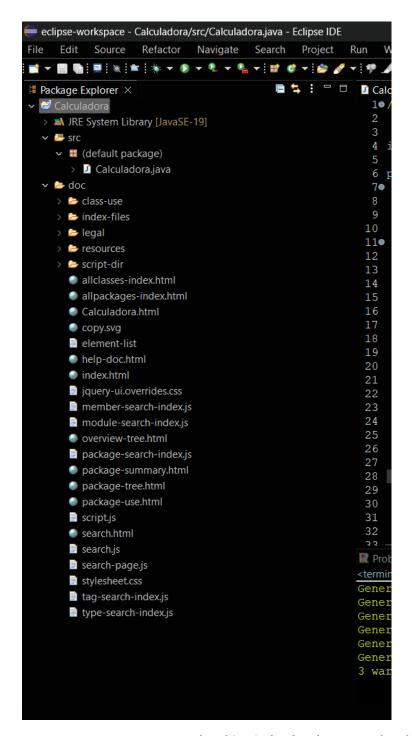


Seleccionaremos esta opción para generarlo y empezaremos a poner unos ajustes para poder generarlo, los cuales dejaremos los que nos vienen por defecto.





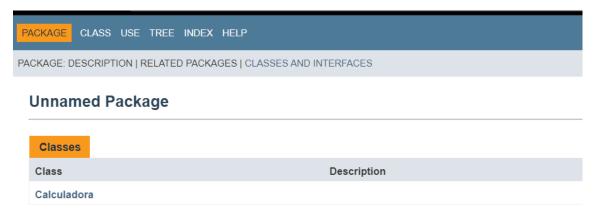
Una vez hayamos finalizado, observaremos como empieza a generarse el Javadoc y una vez finalizado encontraremos una nueva carpeta debajo de las carpetas de nuestro proyecto, esta carpeta tendrá el nombre de doc por defecto.



En esta carpeta encontraremos el archivo index.html, este es el archivo del Javadoc, el cual abriremos con el navegador para ver como ha quedado el documento que nos ha generado.

A continuación veremos como nos ha quedado el Javadoc de un programa algo básico.

En la primera página tendremos las clases de nuestro código.



Pinchando en el nombre de la clase entraremos a su contenido. Podremos ver los constructores, métodos que nos encontremos en el código de esta clase.

