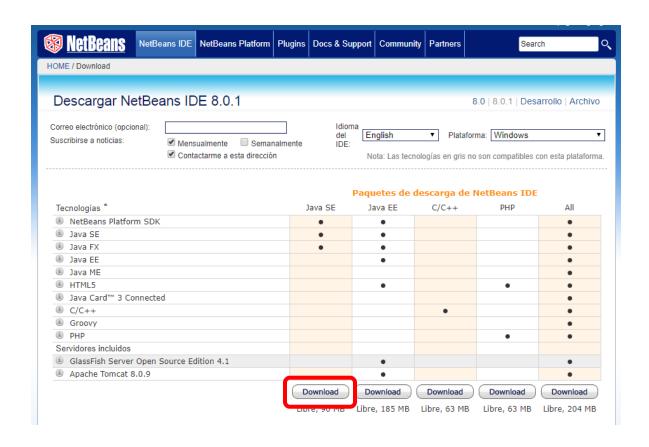
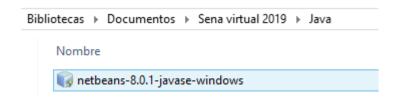
## https://netbeans.org/downloads/8.0.1/?pagelang=es









Es necesario el JDK Java Development Kit (software que provee herramientas de desarrollo para la creación de programas en Java.)

https://www.oracle.com/technetwork/es/java/javase/downloads/index.html



Aceptan la licencia.

# Java SE Development Kit 8u201

You must accept the Oracle Binary Code License Agreement for Java SE to download this software.

Thank you for accepting the Oracle Binary Code License Agreement for Java SE; you may now download this software.

Product / File Description	File Size	Download
Linux ARM 32 Hard Float ABI	72.98 MB	₱jdk-8u201-linux-arm32-vfp-hflt.tar.gz
Linux ARM 64 Hard Float ABI	69.92 MB	₱jdk-8u201-linux-arm64-vfp-hflt.tar.gz
Linux x86	170.98 MB	€jdk-8u201-linux-i586.rpm
Linux x86	185.77 MB	₹jdk-8u201-linux-i586.tar.gz
Linux x64	168.05 MB	€jdk-8u201-linux-x64.rpm
Linux x64	182.93 MB	- jdk-8u201-linux-x64.tar.gz
Mac OS X x64	245.92 MB	₹jdk-8u201-macosx-x64.dmg
Solaris SPARC 64-bit (SVR4 package)	125.33 MB	- jdk-8u201-solaris-sparcv9.tar.Z
Solaris SPARC 64-bit	88.31 MB	- jdk-8u201-solaris-sparcv9.tar.gz
Solaris x64 (SVR4 package)	133.99 MB	- jdk-8u201-solaris-x64.tar.Z
Solario x64	02.46 MB	₹idk 9u201 colorie x61.tor.gz
Windows x86	197.66 MB	₹jdk-8u201-windows-i586.exe
Windows x64	207.46 MB	₹jdk-8u201-windows-x64.exe

Depende del tipo de sistema, si es de 32 o 64 bits

En mi caso es de 64 bits, esto lo pueden hallar en las propiedades del equipo.

Sistema-

Evaluación: 5,5 Evaluación de la experiencia en Windows

Procesador: Intel(R) Core(TM) i5-3470 CPU @ 3.20GHz 3.20 GHz

Memoria instalada (RAM): 16,0 GB (15,9 GB utilizable)

Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64

Lápiz y entrada táctil: La entrada tactil o manuscrita no esta disponible para esta pantalla

Configuración de nombre, dominio y grupo de trabajo del equipo

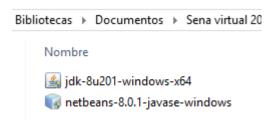
Nombre de equipo: ECT\_EQ1

Nombre completo de ECT\_EQ1

equipo:

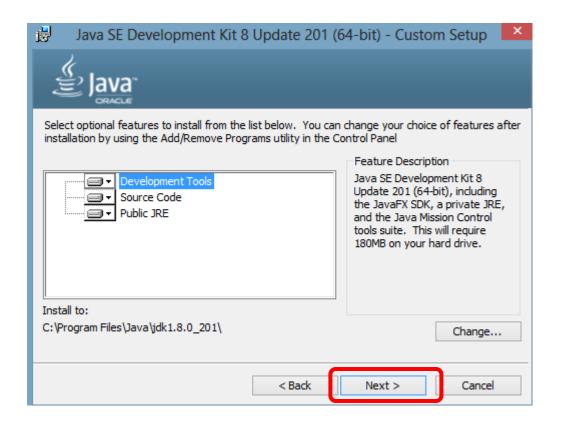
Descripción del equipo:

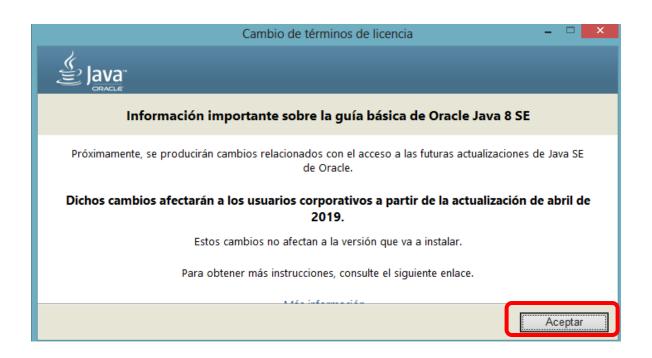
Grupo de trabajo: WORKGROUP

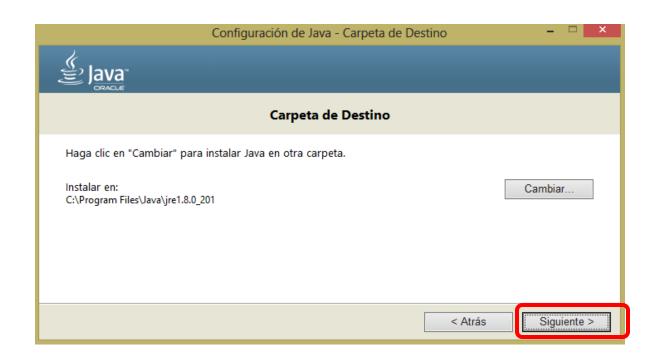


#### Ejecutar el JDK







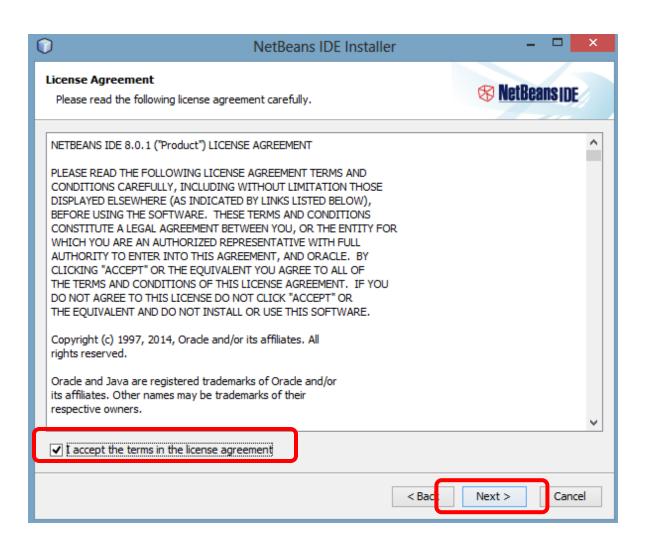


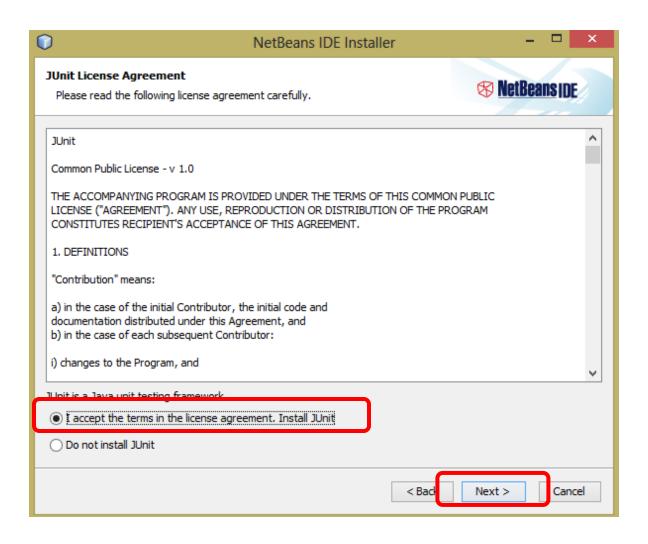


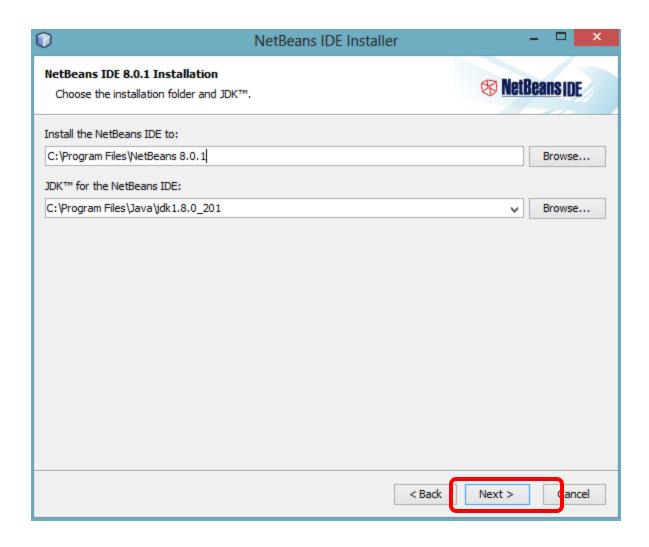


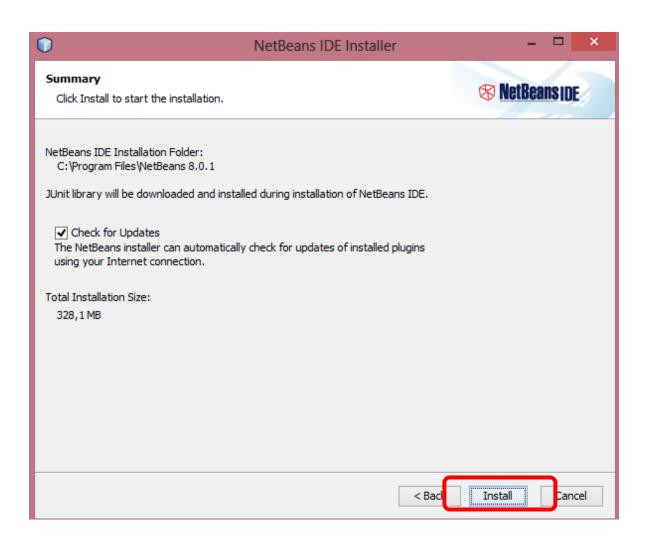
Se trata nuevamente la instalación del Netbeans

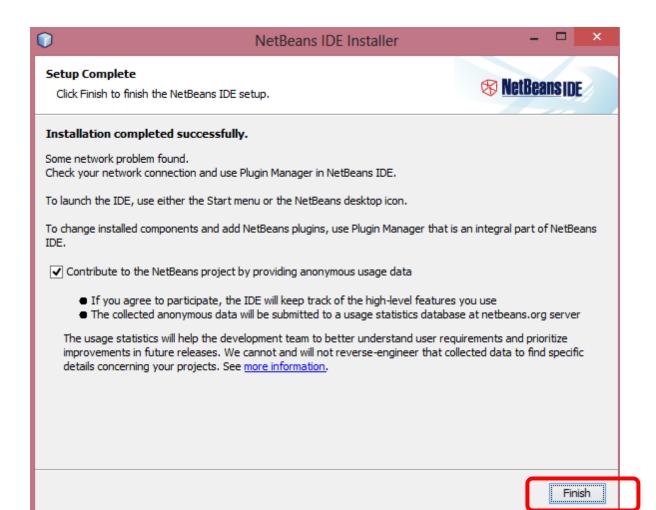






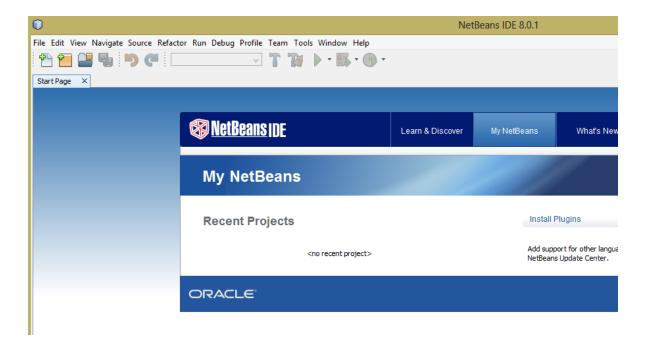




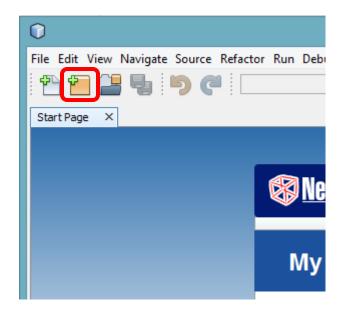


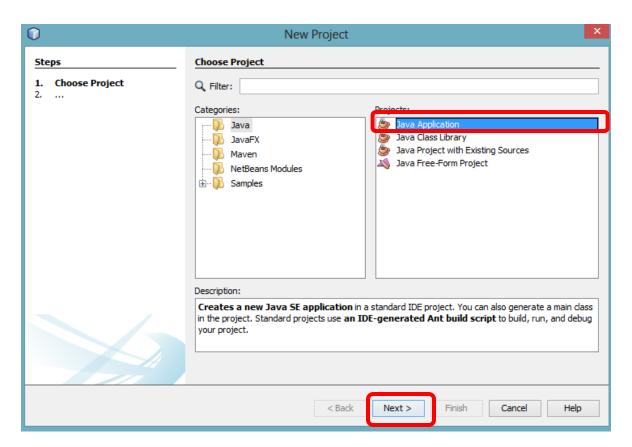
## **Ingreso Netbeans**

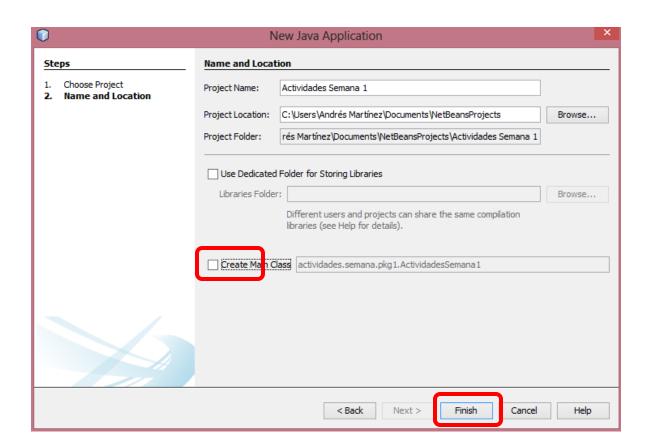


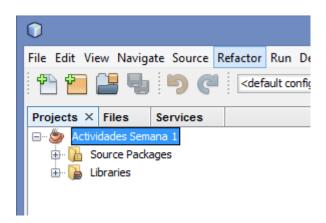


#### Crear un nuevo proyecto

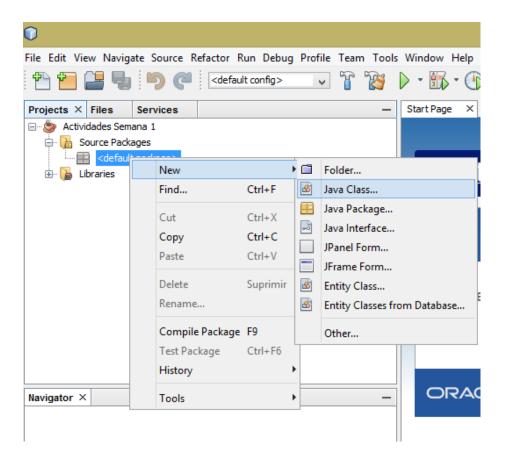


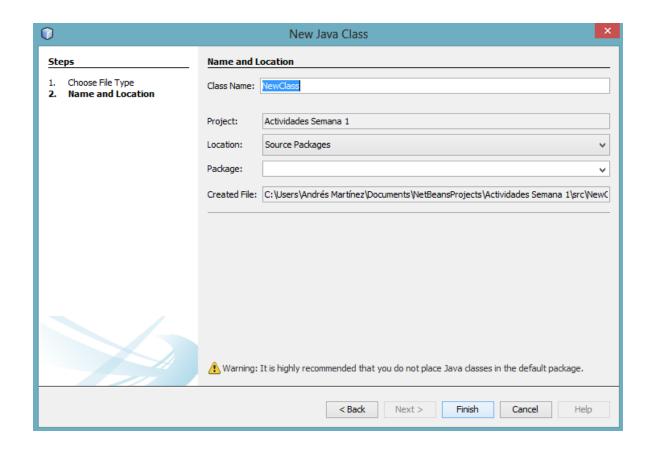




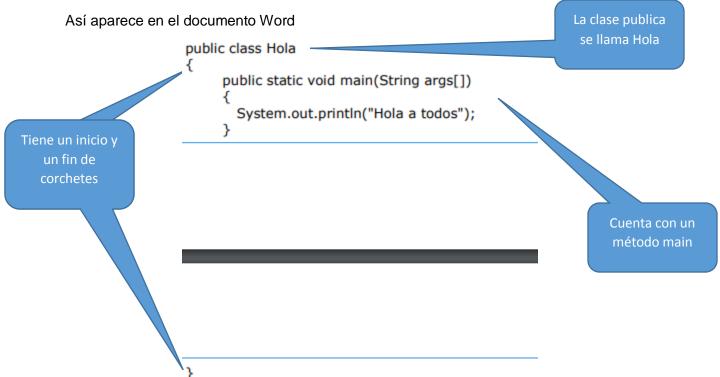


Insertar un nuevo archivo

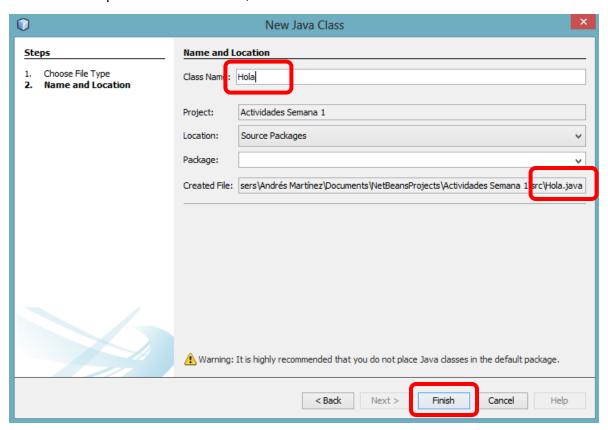




En este punto se debe tener cuidado con el nombre del archivo, para ello revisaran los ejemplos que hay en el material de estudio.

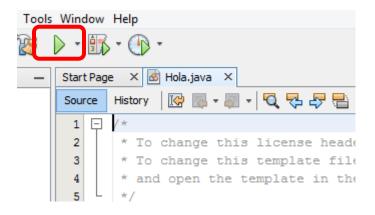


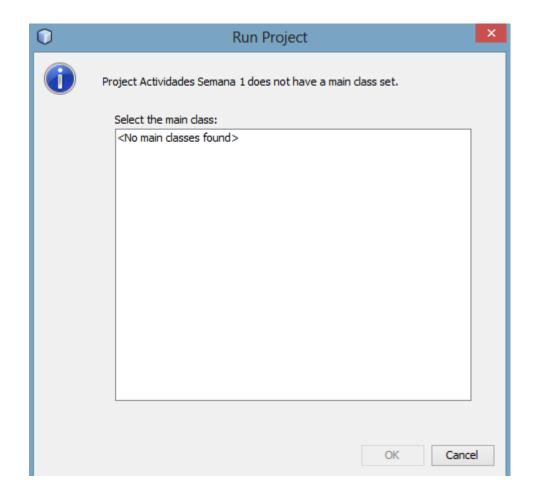
Como la clase publica se llama Hola, ese mismo nombre ubicaran en el archivo a crear



```
Start Page X M Hola.java X
Source History | 🚱 👺 - 👼 - | 🔩 👺 👺 👺 😭 | 🚱 😓 | 🛂 🕑 | 📵 | 🐠 🚅
 1 - /*
       * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
 2
       * To change this template file, choose Tools | Templates
 4
       * and open the template in the editor.
 5
   - /**
 6
 8
       * @author Andrés Martinez
 9
10
     public class Hola {
11
12
      }
13
```

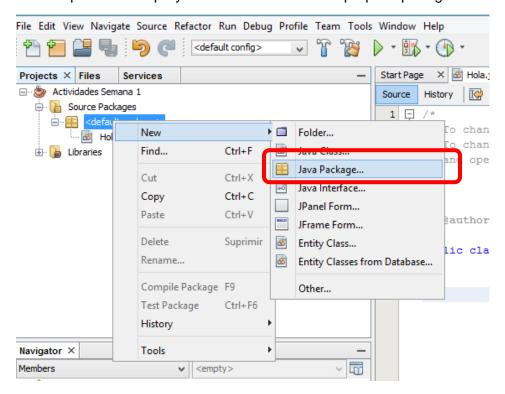
En este momento la clase Hola esta vacía, ejecutemos esta clase.

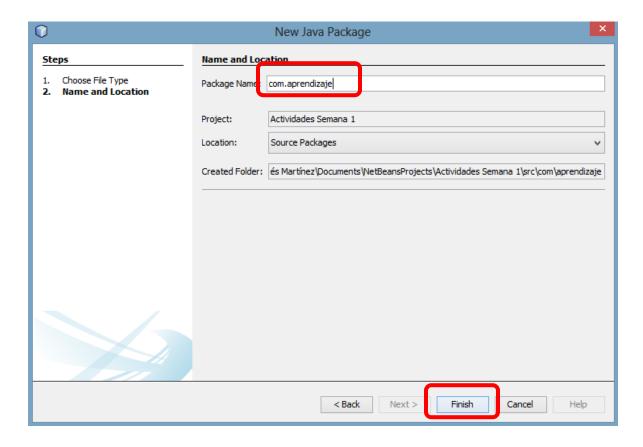


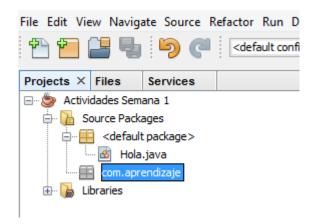


Es necesario el método main en cualquier proyecto.

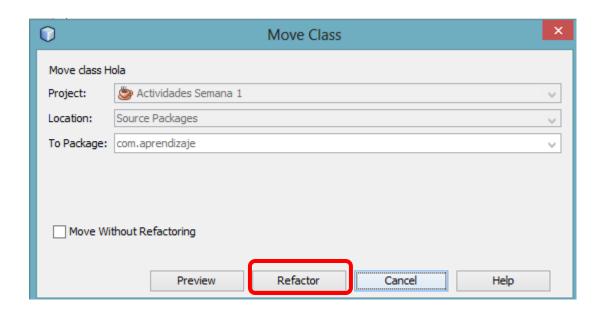
Si tratamos de ejecutar nuestro proyecto, así tengamos el main, no se ejecutará, y ello se debe a que nuestros proyectos deben estar en un paquete para guardar nuestras clases.

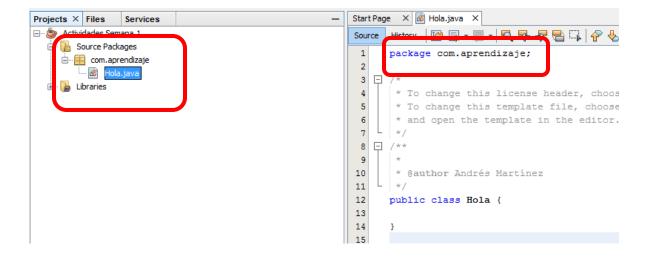






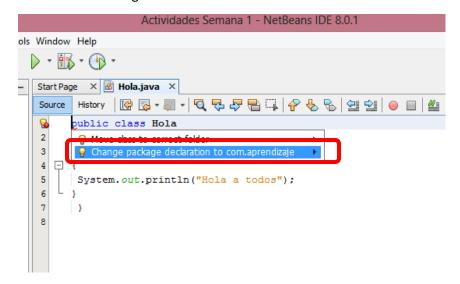
Ahora se debe arrastrar la clase al paquete "com.aprendizaje"





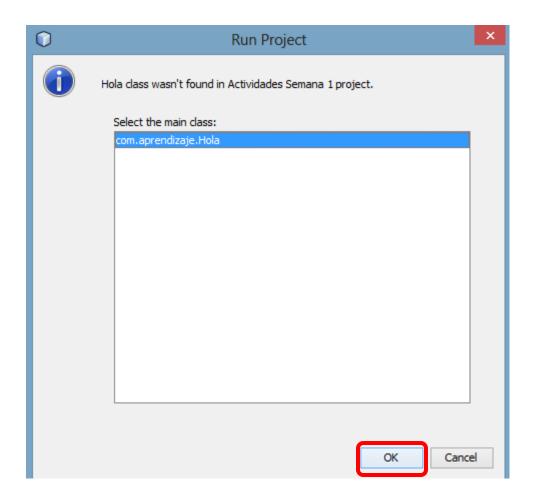
Ahora copiar el siguiente código que está en el material de estudio public class Hola public static void main(String args[]) System.out.println("Hola a todos"); } } Start Page × 🙆 Hola.java × History | 🔀 🐶 - 🐺 🗸 | 🔾 😓 🞝 🖶 📑 | 🔗 😓 🗟 Source public class Hola public static void main(String args[]) 4 □ { 5 System.out.println("Hola a todos"); } 8

El sistema me esta generando un error.

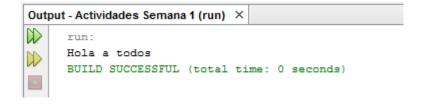


### Guardan los datos, y ejecutan.

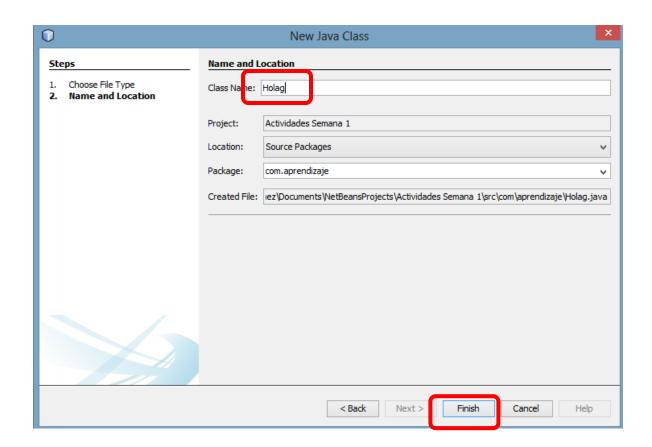




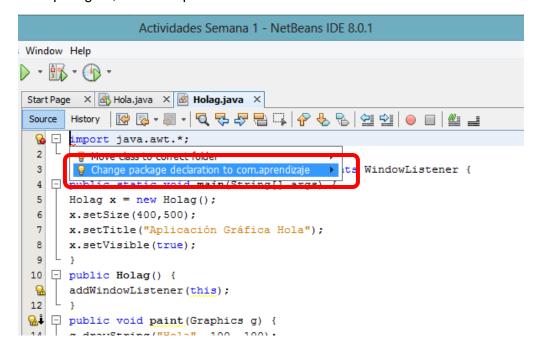
Ejecutamos nuevamente.



```
Ahora van a copiar el siguiente código en una nueva clase.
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
public class Holag extends Frame implements WindowListener {
public static void main(String[] args) {
Holag x = new Holag();
x.setSize(400,500);
x.setTitle("Aplicación Gráfica Hola");
x.setVisible(true);
}
public Holag() {
addWindowListener(this);
}
public void paint(Graphics g) {
g.drawString("Hola", 100, 100);
}
public void windowClosing(WindowEvent e) {
System.exit(0);
}
public void windowOpened(WindowEvent e){}
public void windowClosed(WindowEvent e){}
public void windowActivated(WindowEvent e){}
public void windowDeactivated(WindowEvent e){}
public void windowlconified(WindowEvent e){}
public void windowDeiconified(WindowEvent e){}
```



Se repite igual, el mismo problema.



Al ejecutar la clase, aparece la información de la primera clase.

Para ello, con las teclas shft+f6 ejecutan esta clase Holag

