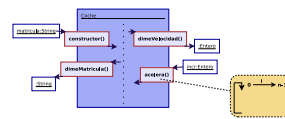


Programación 1

Grado en Ingeniería de Sistemas de Telecomunicación, Sonido e Imagen



Práctica 0: Presentación

Curso 2012-2013

Escola Politècnica Superior de Gandia.
Departament de Sistemes Informàtics i Computació



DSIC

Sesiones

- Grupos martes: sep-20
- Grupos viernes: sep-23

Práctica 0. "Presentación"

Objetivos


- Familiarizarse con el desarrollo de prácticas en el aula informática:
 1. Acceso al enunciado y otros recursos para la práctica a través de poliformaT.
 2. Utilización entorno de prácticas: netbeans
 3. Entrega de soluciones a traves de poliformaT.

¡ Importante !

Cada alumno debe preparar cada práctica en casa antes de la primera sesión de la misma, consultando cualquier duda con su profesor. En su caso, se pedirá la entrega del trabajo preparatorio antes de la sesión 1 de cada práctica.

1

Utilización de poliformaT

- `poliformat.upv.es` → Identificarse  → como alumno UPV (`poliformaT-identificación como alumno`).
- poliformaT → Mis sitions activos → Programación 1 → Tareas → Práctica 0

1.1

Entrega de trabajos y soluciones

- ▷ Independientemente de la forma de evaluación de cada práctica, el código desarrollado debe entregarse en la tarea correspondiente.
- ▷ Como veremos, los proyectos de netbeans se guardan en un carpeta con su mismo nombre. Esta carpeta debe comprimirse en un fichero `.zip` cuyo nombre debe tener la forma

`px.zip`

donde `x` es el numero de práctica (Por ejemplo: `p2.zip`).

Los ficheros `.java` que se modifiquen deberán llevar un comentario en su cabecera con el nombre y apellidos del autor.

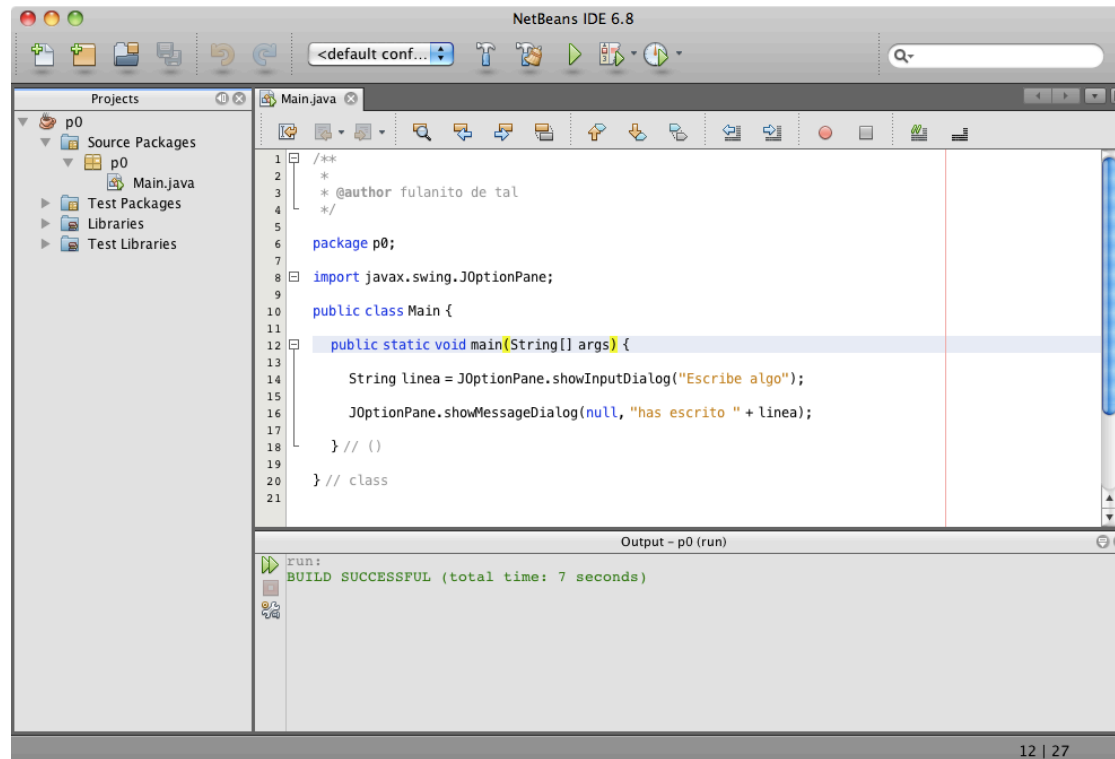
2

Entorno de desarrollo netbeans

- ▷ Para trabajar en casa: el entorno `netbeans` debe instalarse en el ordenador personal de cada alumno. Primero se instala el Java standard edition development kit: `Java SE JDK`). y posteriormente el entorno: `netbeans.org`
- ▷ Para trabar en el aula informática: si `netbeans` no está instalado localmente, se puede acceder a través de la unidad de red `g:` (de `arena.gnd.upv.es`) en `g:/dsic_gan/bat/netbeans`
- ▷ Las documentación de las clases de biblioteca de Java se pueden consultar en línea en `biblioteca estándar de Java`

2.1

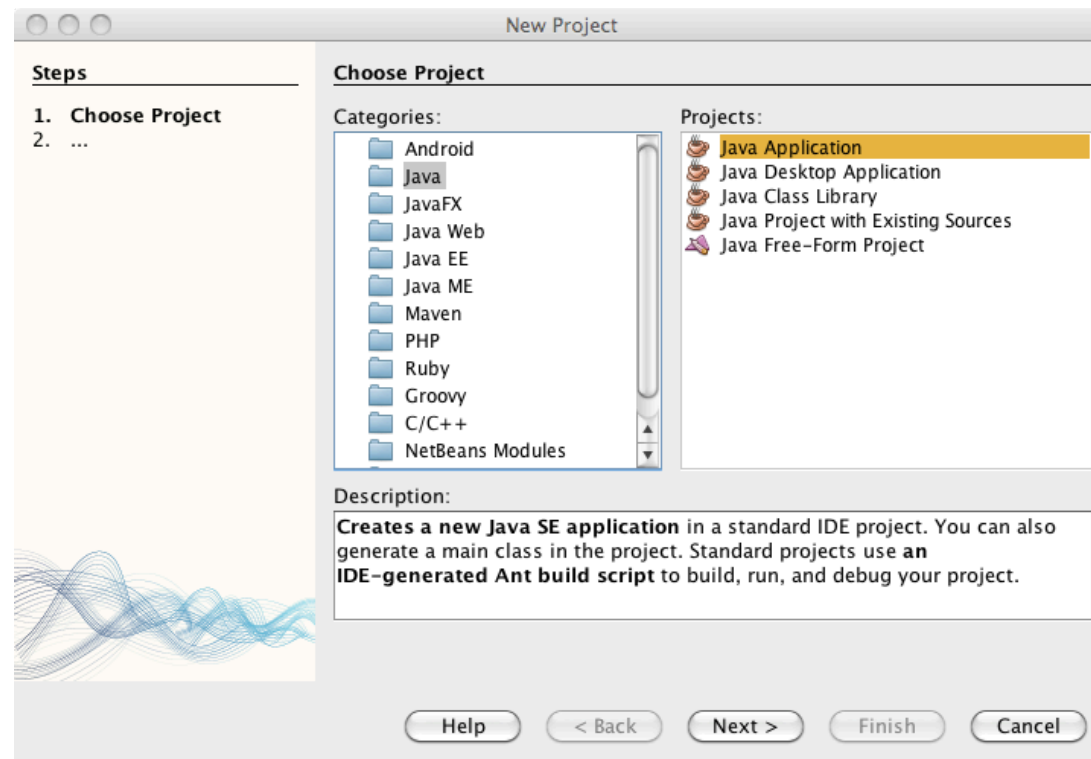
Utilización: crear o abrir proyectos, compilar, ejecutar, depurar

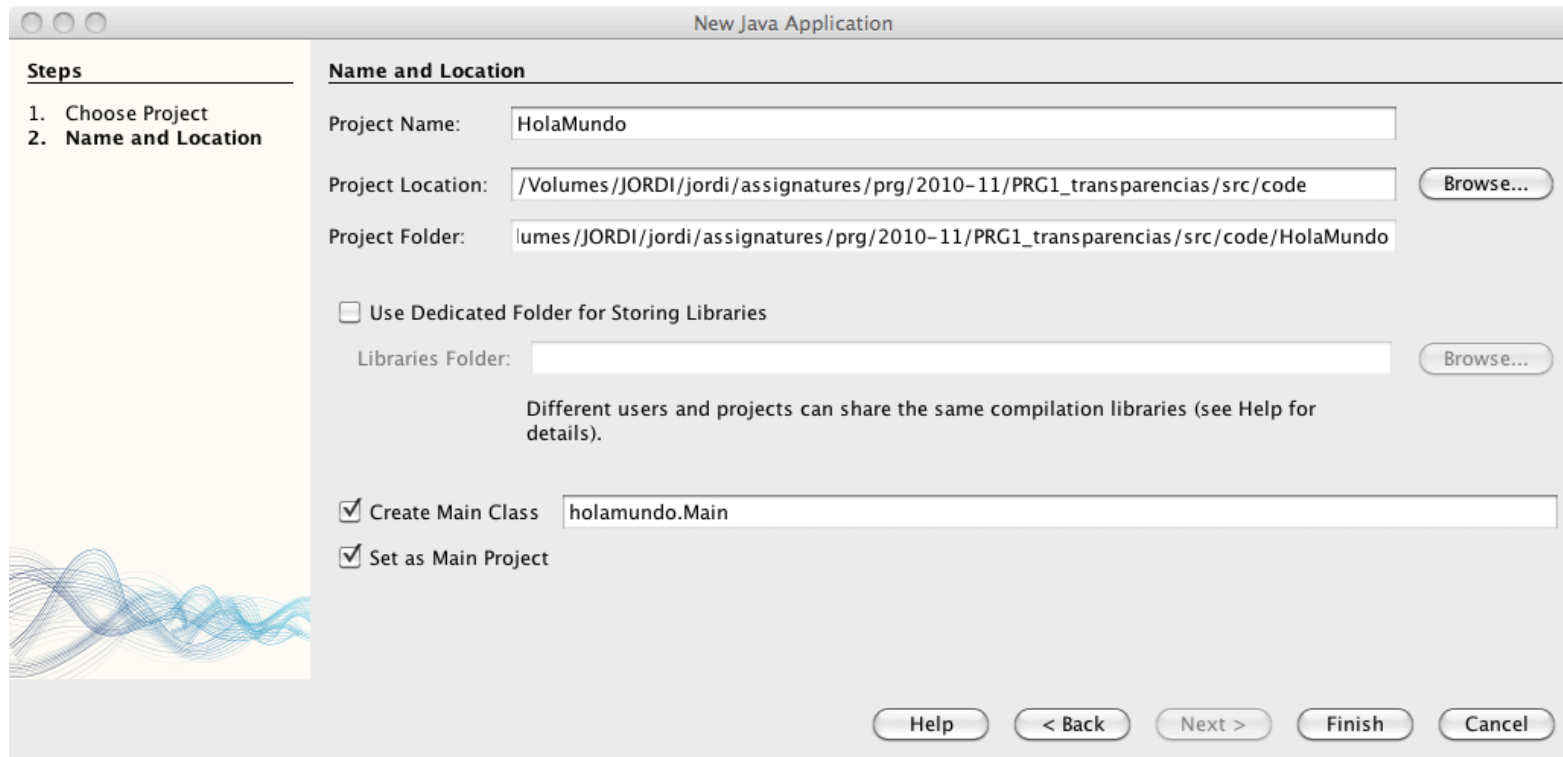


- Crear un proyecto (sólo la primera vez, y si no se da ya creado).

Archivo → Nuevo Proyecto o







Steps

1. Choose Project
2. **Name and Location**

Name and Location

Project Name:

Project Location:

Project Folder:

☐ Use Dedicated Folder for Storing Libraries

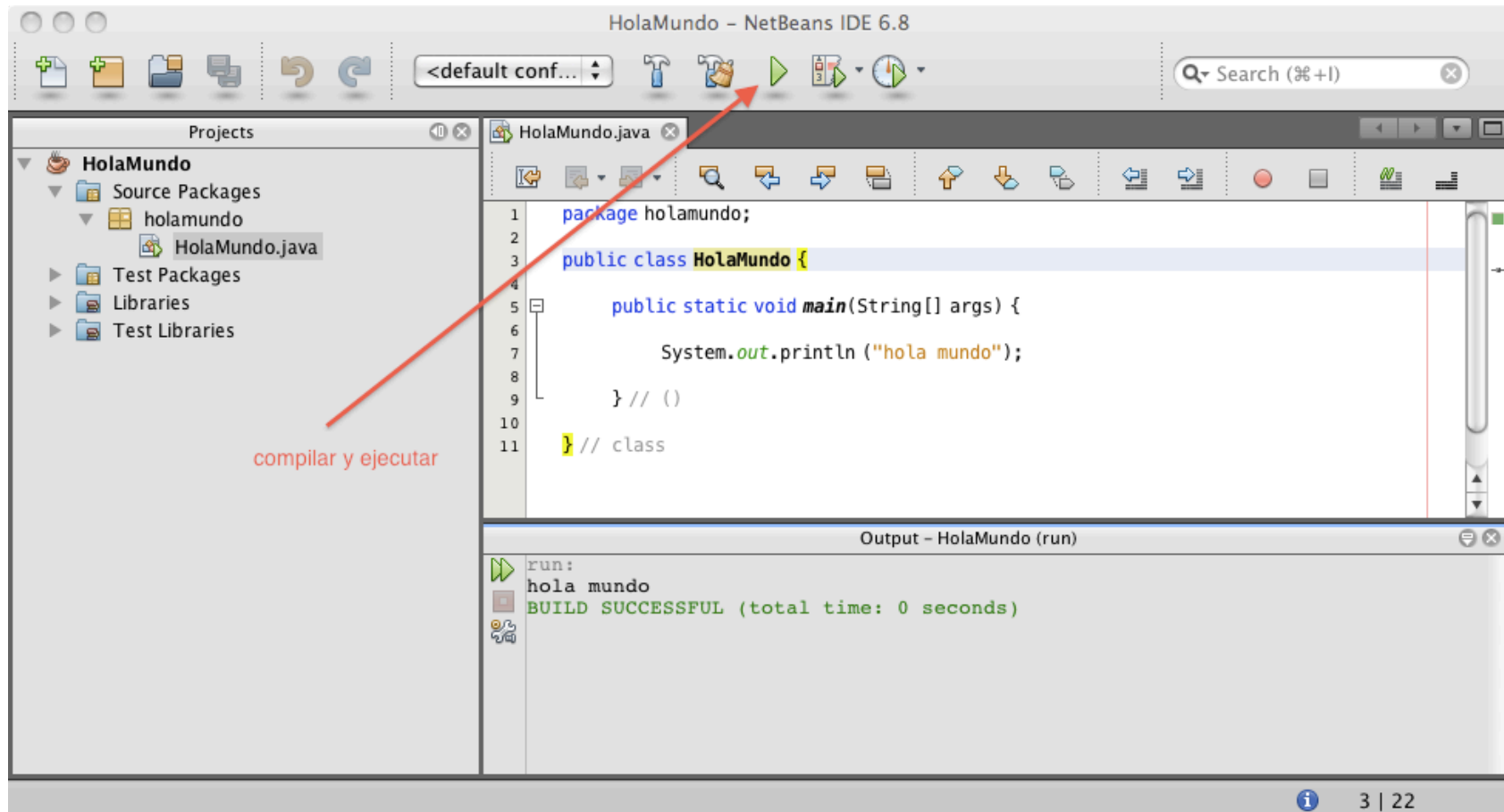
Libraries Folder:

Different users and projects can share the same compilation libraries (see Help for details).

☒ Create Main Class

☒ Set as Main Project

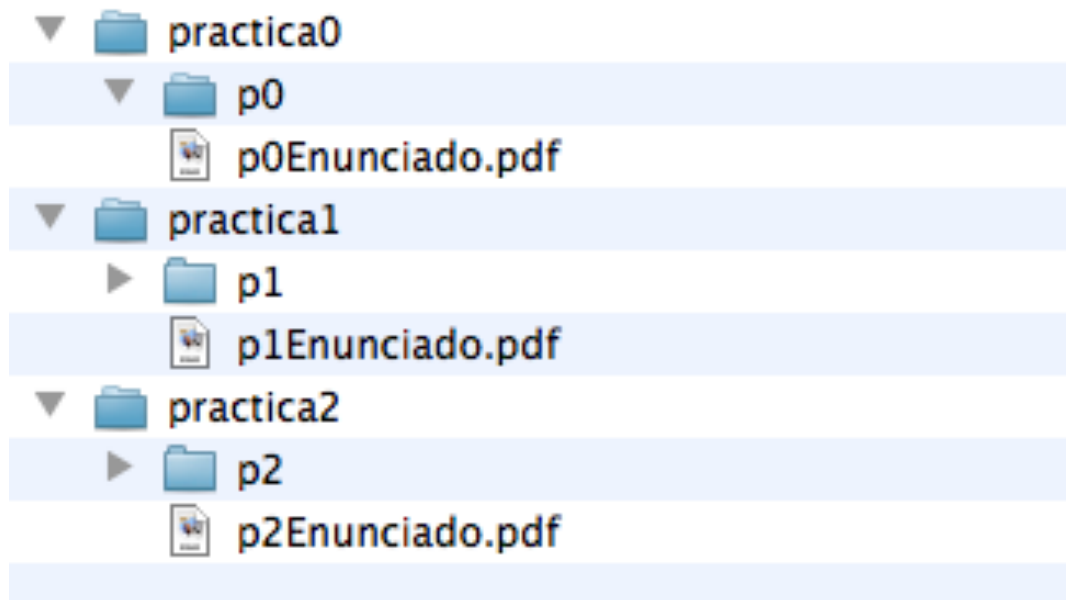
- Editar, compilar y ejecutar



3

Organización de las carpetas de prácticas de programación

► Cada alumno debe mantener las prácticas de programación organizadas en carpetas de la siguiente forma:



4

Resumen del trabajo a desarrollar en el aula informática

1. Acceder a poliformaT y descargar el enunciado de la práctica y el fichero p0.zip (que contiene un proyecto completo de netbeans).
2. Arrancar netbeans y crear un nuevo proyecto para escribir un programa "hola mundo" en Java.
3. Abrir el proyecto descargado, p0. Ejecutarlo para ver qué hace y realizar algún cambio sencillo en el código.
4. Comprimir el directorio donde está el proyecto¹ p0 en el fichero p0.zip y entregarlo en la tarea correspondiente.

¹ Ambos se llaman igual.

11 septiembre 2012