

- Tarea 4 UT02 -

Entorno de Desarrollo: NetBeans con Python

Enunciado

Introducción

Según lo visto en esta unidad, los objetivos son los siguientes:

- Instalar un entorno de desarrollo libre (NetBeans)
- Depurar un código de ejemplo en Java
- Instalar plugins necesarios
- Compilar y ejecutar el código depurado

Tarea

Se tendrán que realizar los siguientes puntos en un SO **Linux**.

1. Instala el entorno de desarrollo Apache NetBeans (Sí ya está instalado incluir una captura de la versión).
2. Crea un nuevo proyecto, que será una aplicación de **Java**, cuyo nombre será "EDDE02_**Tarea 4_Nombre y Apellidos**". Todos los archivos del proyecto se guardarán en una carpeta EDDE02_**Tarea 4_Nombre Apellidos**. Analiza la estructura de carpetas del proyecto creado.

Personaliza la configuración del IDE, creando una configuración nueva, llamada **personalizada** para ese proyecto de la siguiente manera:

- Los errores aparecerán en color magenta.
- Los comentarios en color orange.

3. Copia los ficheros de código fuente Java que encontrarás en el siguiente enlace: <https://github.com/Barriose01/AhorcadoJava>

Compila y ejecuta el programa.

¿Dónde se encuentran los ficheros compilados?

4. ¿Puedes crear un nuevo proyecto Python? Si no es el caso, instala los plugins necesarios disponibles en el catálogo de plugins de la versión 8.1 de NetBeans .

[https://cwiki.apache.org/confluence/display/NETBEANS/Where+to+download+](https://cwiki.apache.org/confluence/display/NETBEANS/Where+to+download+plugins+for+NetBeans+10.0+and+earlier)

[plugins+for+NetBeans+10.0+and+earlier](https://cwiki.apache.org/confluence/display/NETBEANS/Where+to+download+plugins+for+NetBeans+10.0+and+earlier)

Compila y ejecuta el siguiente ejemplo de código:

<https://github.com/supermavster/python-ahorcado>

Finalmente **desactiva** el plugin instalado.

5. Ejecuta el código java o python anterior en el entorno de desarrollo online **codeanywhere** u otro de tu elección.

Criterios de puntuación. Total 10 puntos

- a. Instalación de NetBeans y crea el proyecto java con su personalización. 1 puntos.
 - b. Ejecuta el fichero java. 2 puntos.
 - c. Instalación de un plugin Python. 2 puntos.
 - d. Ejecución código y desactivación del plugin. 2 puntos.
 - e. Ejecución código en el entorno de desarrollo online. 2 puntos
 - f. Uso de vocabulario específico, redacción clara, ideas fundamentales y orden en la secuencia de pasos: 1 puntos.
-

Indicaciones de entrega

Una vez realizada la tarea elaborarás un único documento PDF con las capturas de pantalla correspondientes a CADA punto de la tarea correctamente IDENTIFICADAS Y EXPLICADAS (MÁXIMO 10 PÁGINAS). Se valorará negativamente, hasta un máximo de 1 punto de la nota de la tarea, la mala presentación del documento.

El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas

En el supuesto que tengas/quieras adjuntar un documento de texto con explicaciones adicionales, o con la solución a alguno de los puntos pedidos, debes de seguir las siguientes consideraciones que se explican en el siguiente [documento](#).

Crea una carpeta para la entrega y adjunta los archivos creados, y renombra la carpeta siguiendo las siguientes pautas:

apellido1_apellido2_nombre_EDDE_Tarea04

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna Begoña Sánchez Mañas debería nombrar esta tarea como...

sanchez_manas_begona_EDDE_Tarea04