



- Tarea 3 UT02 -

Entorno de Desarrollo: NetBeans

Enunciado

La empresa BK ha recibido un nuevo encargo de software.

En esta ocasión, todo el software que se desarrolle debería estar integrado en algún entorno de desarrollo libre. Ada ha elegido trabajar con NetBeans.

Una vez planteado el análisis de requerimientos y el diseño de la aplicación (tal y como hicimos en la unidad anterior), se requiere tener un buen entorno para el diseño y ejecución de los programas.

Por ello, tendrás que instalar y configurar el entorno NetBeans, y añadir algunas funcionalidades extra mediante los plugins y los módulos que te hagan falta. Tendremos también que ir actualizándolos cuando el IDE nos lo pida.

Esencialmente, el proyecto se divide en los siguientes apartados:

1. Instala el Kit de Desarrollo de Java (JDK 23) y Apache NetBeans 23.
2. Crea un nuevo proyecto, que será una aplicación de Java, cuyo nombre será "**Tarea EDDE02_TuNombreApellidos**".
3. Personaliza la configuración del IDE, creando una configuración nueva, llamada **personalizada** para ese proyecto de la siguiente manera:
 - o Todos los archivos del proyecto se guardarán en la carpeta **EDDE02_Tarea 3_NOMBRE_APELLIDOS**, que estará situada en el escritorio.
 - o Los errores aparecerán en color azul.
4. Instala, de forma **off-line**, un plugin que se encuentre disponible en la web oficial de NetBeans.

Instala, de forma **on-line**, el plugin que desees.

Tendrás que indicar qué utilidad añaden ambos módulos a la plataforma y dónde se muestran situados en la ventana principal del IDE.

5. Copia el siguiente código en la ventana de navegación:

```
public class
Main extends
JFrame { public
Main() {

    JLabel lblSaludo = new JLabel("Hola Mundo. Creando mi
primer ejemplo"); add(lblSaludo);
this.setSize(400,200);

    this.setTitle("JFrame");
this.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT
_ON_CLOSE); this.setVisible(true);

}

public static void main(String[]
args){    Main main = new
Main();
    }
}
```

Nota: precaución con las comillas "" (si copias y pegas en el editor, ten cuidado de que no estén curvadas).

Compila el programa y corrige los errores sintácticos. Incluye las librerías que sean necesarias.

Realiza la depuración y posterior ejecución del programa.

6. Tras ello, **desinstala** el plugin instalado de forma off-line y **desactiva** el plugin instalado de forma on-line.
7. Actualiza todos los complementos del IDE cuando el sistema te lo pida durante la realización de la tarea

Tendrás que entregar a tu tutor o tutora un documento con las **capturas de pantalla**.

Se entregará un documento Word o Ppoint con un máximo de 10 páginas, siendo una (1) captura de pantalla por página y explicando debajo de cada captura los que estás haciendo, en que paso de encuentras o dificultad que has tenido.

Criterios de puntuación. Total 10 puntos

1. Instalación de JDK y de NetBeans: 1 punto.
2. Configuración personalizada del IDE: 1 puntos.
3. Instalación on-line y off-line de los plugins: 3 puntos.
4. Edición de código, adición de librerías, compilación y ejecución: 3 puntos.
5. Desinstalación y desactivación de plugins y actualización de complementos: 2 puntos.

Recursos necesarios para realizar la Tarea.

- JDK 23
- NetBeans 23
- Conexión a internet

Consejos y recomendaciones.

Se pretende poner en práctica los conceptos aprendidos, de la forma más clara posible.

Para ello, se recomienda tener claros los pasos a seguir y realizar todas las capturas de pantalla necesarias para justificar el trabajo realizado.

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_Tarea03

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_Tarea03