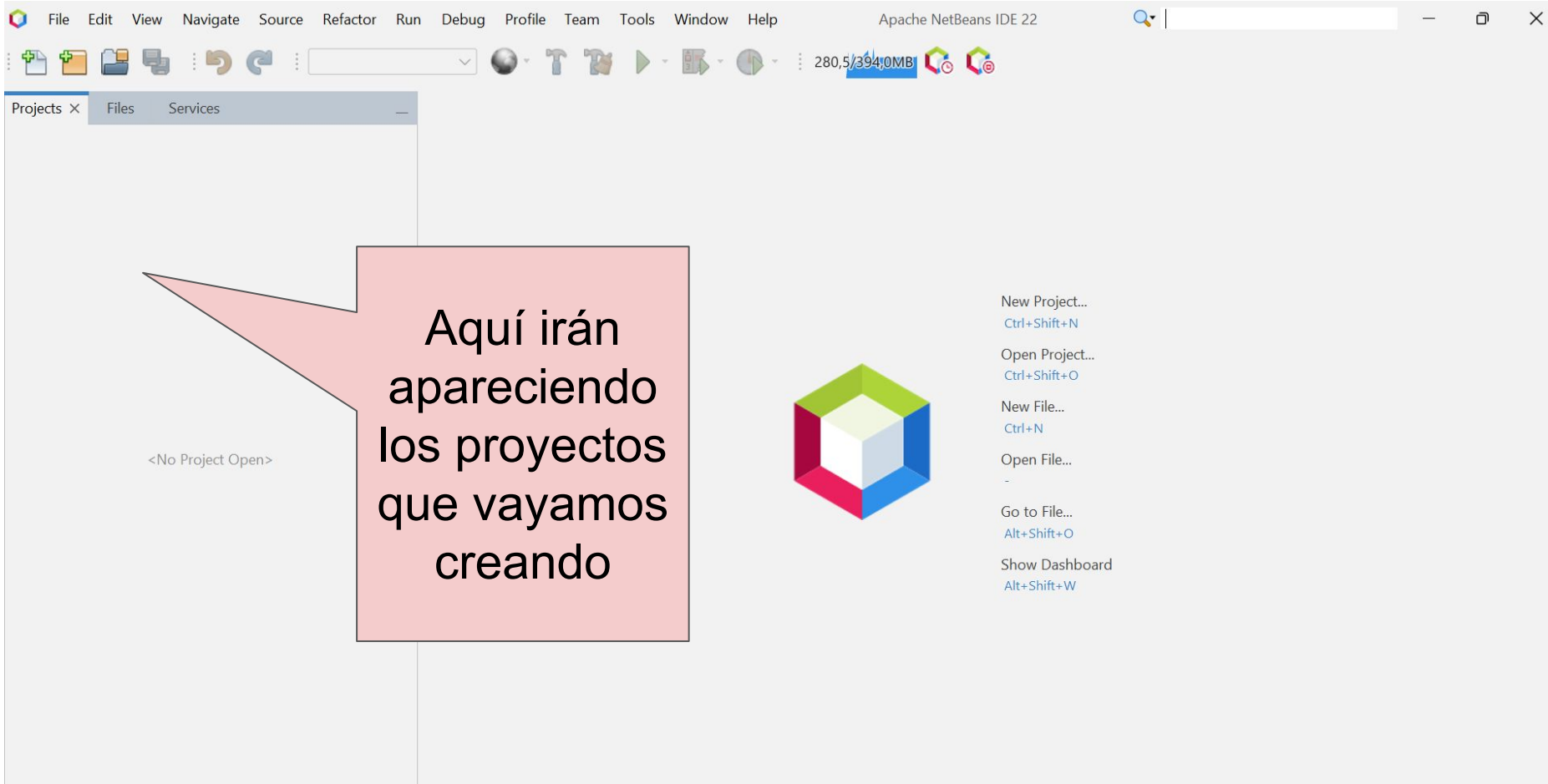


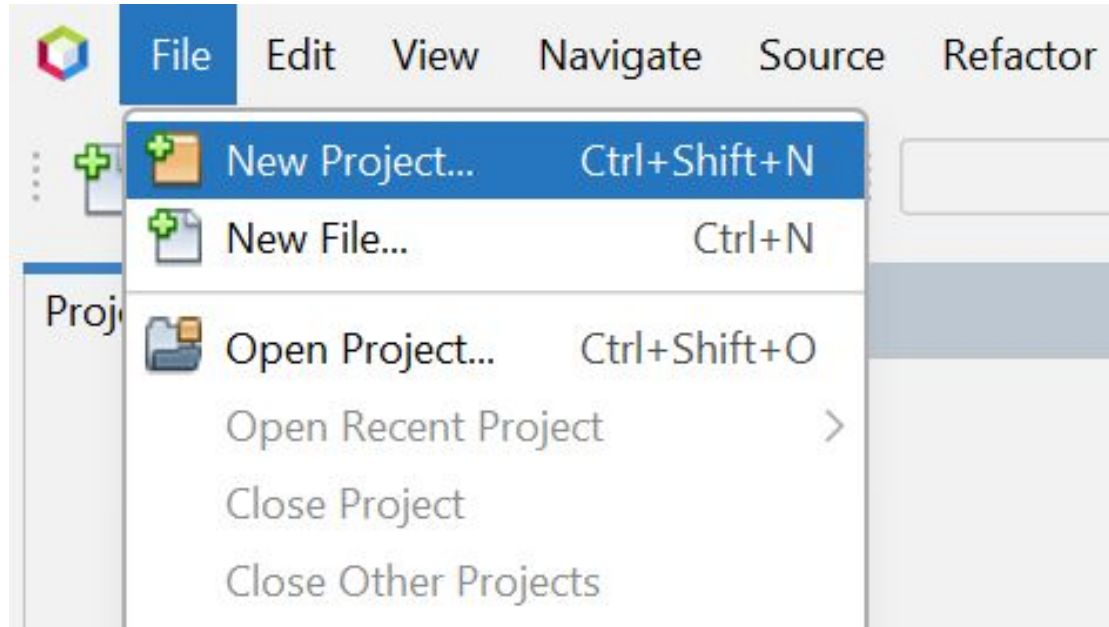
Primeros pasos con NetBeans



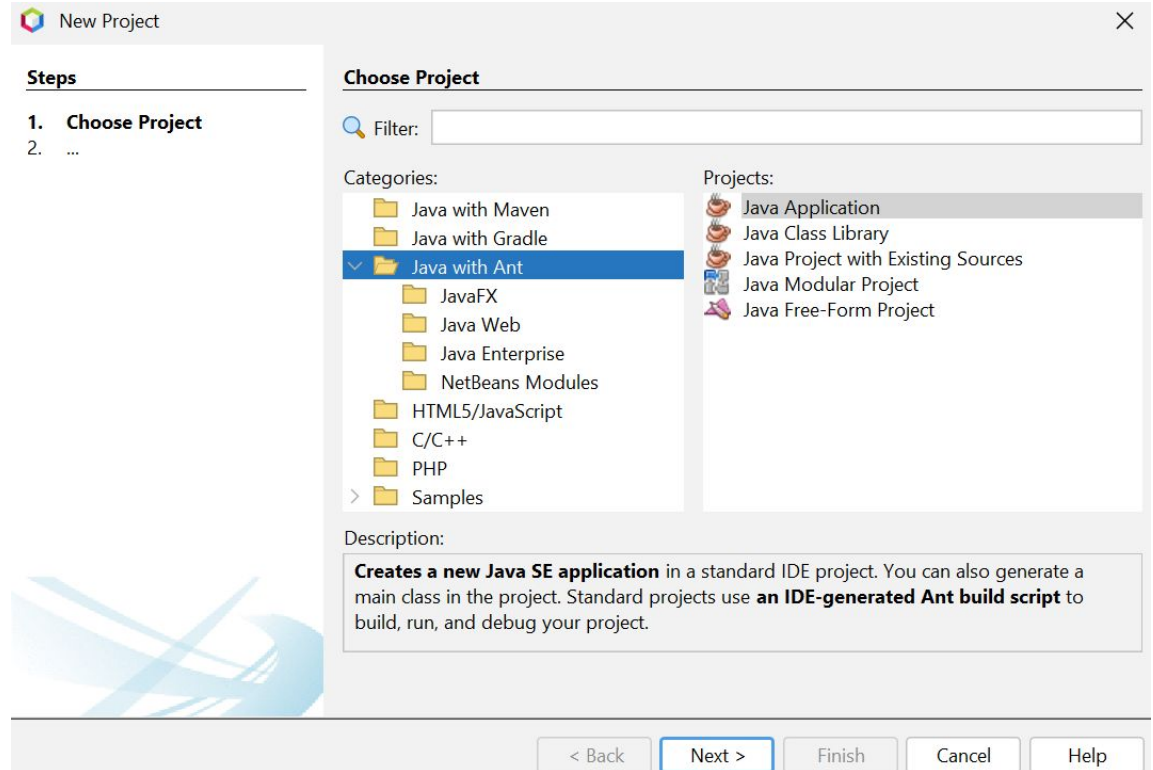
Para cada proyecto nuevo que se cree...

marcar una nomenclatura para los nombres que incluya
Unidad y ejercicio y si puede ser temática

Creación de nuevo proyecto



Java with Ant



Steps

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

Name and Location

Project Name:

Project Location:

[Browse...](#)

Project Folder:

☐ Use Dedicated Folder for Storing Libraries

Libraries Folder:

Different users and projects may use different compilation libraries (see Help for details).

☐ Create Main Class

Especificar un nombre para el proyecto

Especificar la carpeta donde se almacenarán los proyectos

Desactivar la creación de la clase Main

< Back

Next >

Finish

Cancel


Help

Projects X

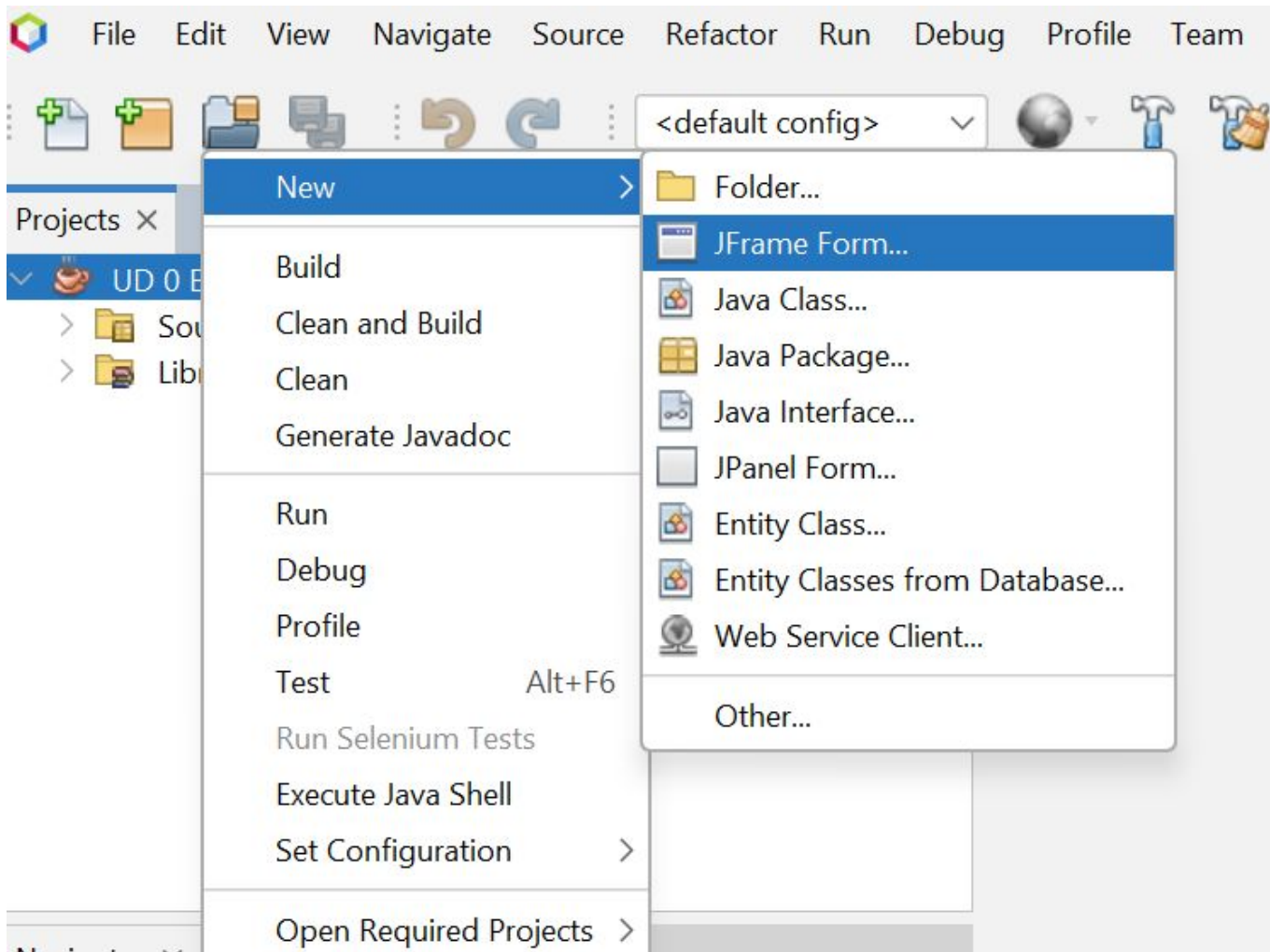
Files

Services

▼  UD 0 Ej 0

>  Source Packages

>  Libraries





Steps

1. Choose File Type
2. **Name and Location**

Name and Location

Class Name:

Project:

Location:

Package:

Created File:

Superclass:

Browse...

Interfaces:

Browse...

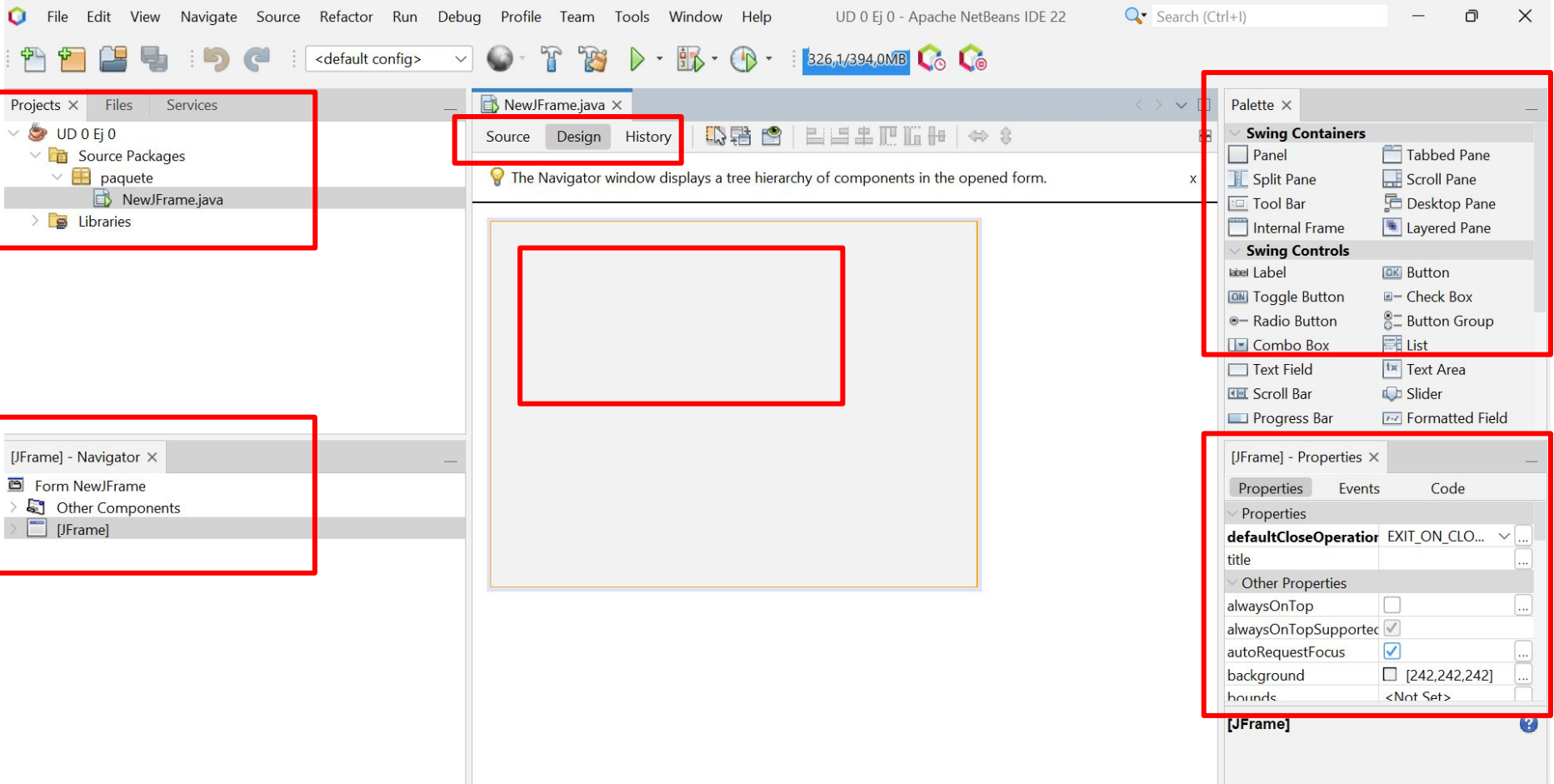
< Back

Next >

Finish

Cancel

Help

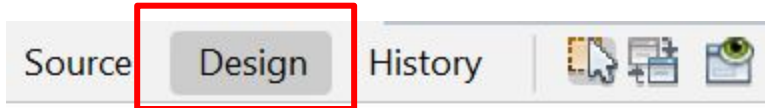


Añadir un control

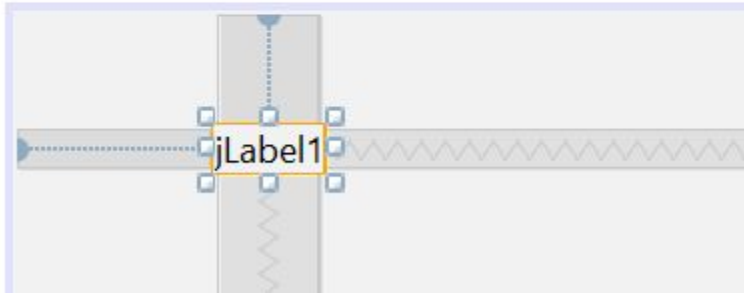
Arrastrar el control hasta el JFrame

- Properties
 - Foreground, Background, text, font...
- Event
- Code
 - **Variable name**

Pestañas *Design* y *Source*



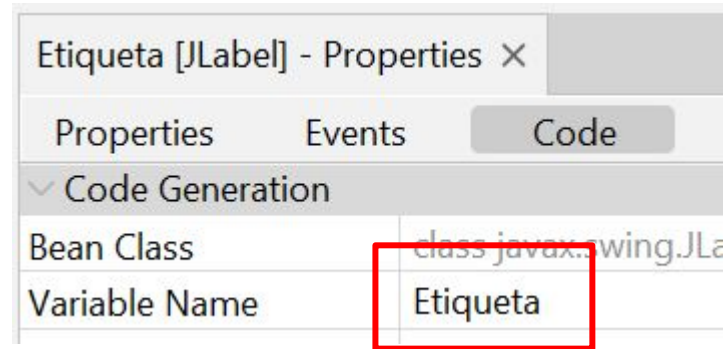
💡 The Navigator window displays a tree hierar



Texto y Nombre de variable

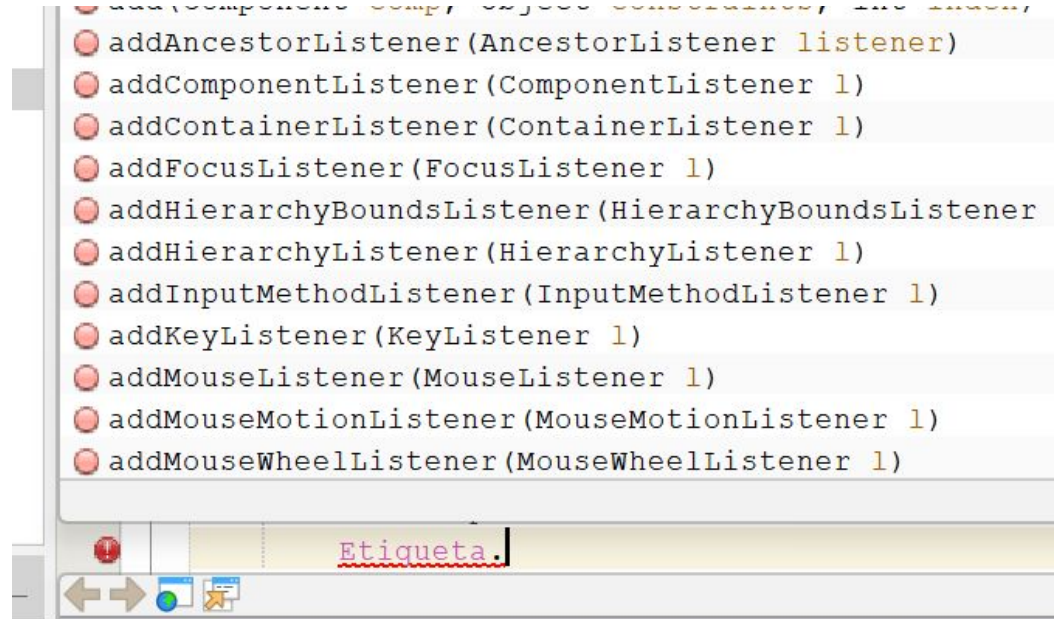
Properties / Text → Texto del botón

Code / Variable Name → Nombre interno del botón



Utilizar métodos asociados a objetos

- Escribir el nombre del objeto y teclear un .
- Aparecerá entonces un listado de métodos que podemos utilizar



Llamadas a métodos

Llamadas a métodos sin parámetros

```
ciudad.removeAll();
```

Llamadas a métodos con parámetros

```
ciudad.setText("Teruel");
```

Valores de retorno de las llamadas a métodos

```
Nombre = ciudad.getName();
```

Prueba inicial

Parte I

```
    ^/  
    public JFrame() {  
        initComponents();  
    }
```

Parte II

Doble clic sobre el botón para que genere la función que ejecuta el código incluido cuando se pulsa el botón