

Créer une Proglet

Edition du fichier proglet.pml

Sélection du titre, de l'auteur et de l'icône :

title="progBot»"

author="IRIS2"

icon="test.png"

Note : test.png ne doit pas dépasser la dimension 128x128.

Edition du fichier help.xml

Fichier écrit en xml, servant de documentation à l'utilisateur. Création possible de plusieurs fichiers d'aides, alors convertis en HTML (.htm)

Edition fichier Panel.java

Fichier contenant la description de l'objet graphique de la proglet. Implémente le code et s'exécute au lancement.

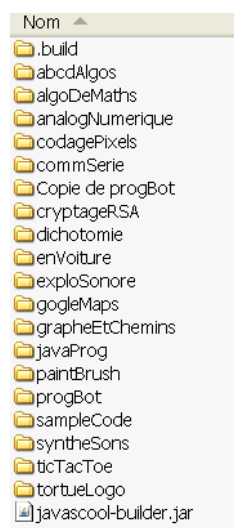
Besoin d'un héritage de composant graphique. Exemple : javax.swing.JPanel.

Méthode "start()" permettant de lancer la démonstration.

Edition du fichier Fonction.java

Permet l'interaction avec la proglet.

Créer la proglet

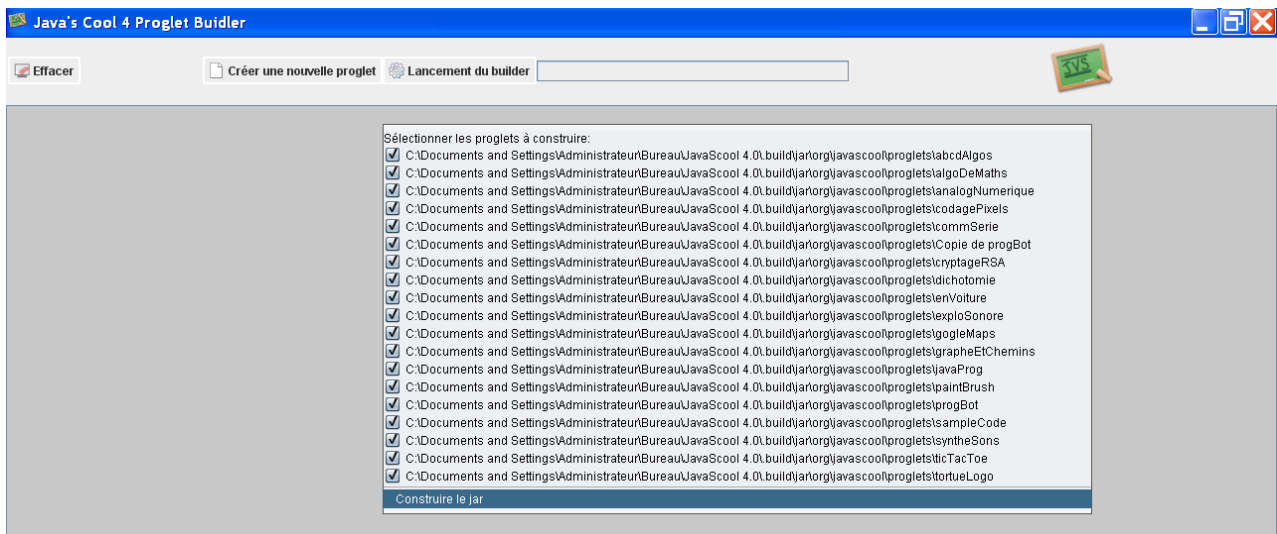


Les fichiers du proglet sont dans un unique répertoire, où ils seront compilés avec Java's Cool, ce dossier s'appelle "sketchbook".

Lancer Javascoolbuilder dans le "sketchbook"

Copier le fichier Javascoolbuilder.jar dans votre sketchbook, puis lancez-le.

Cliquez sur "Lancement du builder", vous obtenez quelque chose de ce genre. Sélectionner celui ou ceux nécessaire(s), puis "Construire le jar".



Si il y a des erreurs, ce sera indiqué dans cette même fenêtre, si tout ce passe bien, le fichier javascool-proglet.jar sera créé.