

# En körbar jar-fil

## 1 Inledning

I denna instruktion ska du bygga en körbar jar-fil, dvs. en fil som innehåller en applikation vilken startas då filen dubbelklickas.

### 1.1 Utrustning

Verktyg som behövs för denna instruktion:

- Eclipse
- PaintWindow\_GU2\_V3.jar
- mp3plugin.jar
- java-filerna i katalogen fp2

## 2 Att göra

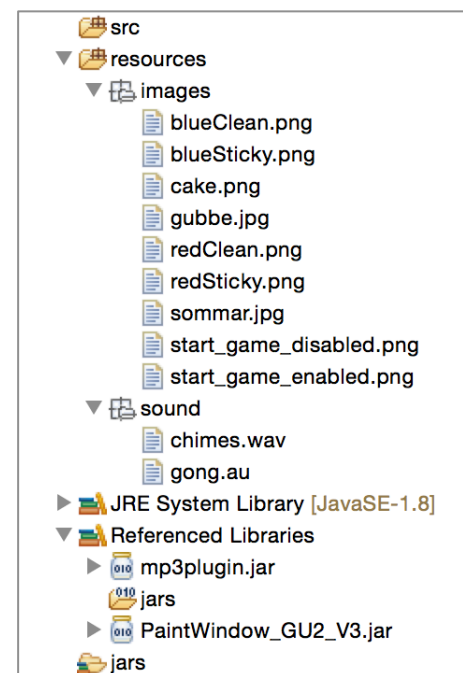
Skapa ett nytt projekt i Eclipse.

### 2.1 Lägg till Source Folder

- Högerklicka projektet och välj *New – Source Folder*. Katalogen ska innehålla bildfiler och ljudfiler. Du kan t.ex. kalla den *resources*. (benämns *resources* nedan)
- Högerklicka katalogen *resources* och välj *New – Folder*. Ge katalogen namnet *images*. Placera bildfilerna (9 st) i katalogen *images*.
- Högerklicka katalogen *resources* och välj *New – Folder*. Ge katalogen namnet *sound*. Placera *gong.au* och *chimes.wav* i katalogen *sound*.

### 2.2 Lägg till jar-filer

- Högerklicka projektet och välj *New – Folder*. Ge katalogen namnet *jars*.
- Kopiera filen *PaintWindow\_GU2\_V3.jar* till katalogen *jars*.
- Kopiera filen *mp3plugin.jar* till katalogen *jars*.
- Markera båda jar-filerna i katalogen *jars* och välj *Build Path – Add to Build Path*



Projektinnehåll när punkt 2.2 är färdig

### 2.3 Lägg till källkod

Högerklicka projektet och skapa katalogen *fp2*. Kopiera källkodsfilerna till *fp2*.

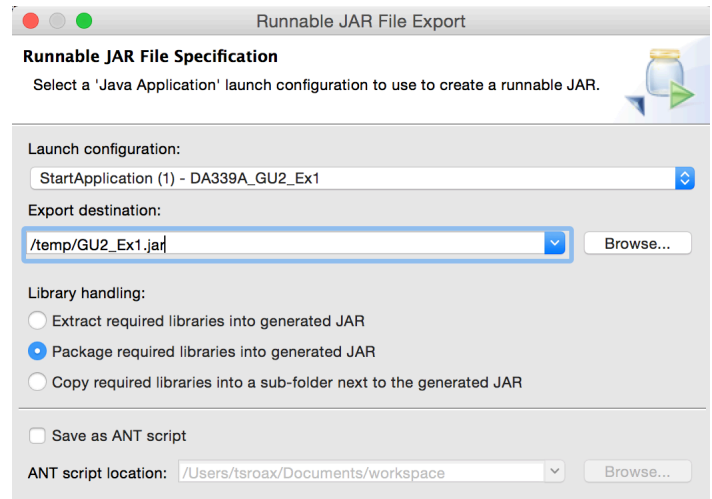
### 2.4 Testa applikationen

Testkör programmet. Main-metoden är i klassen *StartApplication*. Det ska höras ett ljud (*chimes.wav*) strax efter klick på *Start* och ett ljud (*gong.au*) då ett huvud träffas av tårtan.



## 2.5 Bygga körbar jar-fil

- Högerklicka projektet och välj Export... - Runnable JAR file och klicka på Next >.
- Launch configuration:  
Välj *StartApplication* – <Projektnamn>
- Export destination:  
Klicka på *Browse*, välj plats på hårddisken, mata in ett namn som avslutas med .jar och klicka slutligen på *Save*.
- Se till att *Package required libraries into generated JAR* är markerad.
- Klicka på *Finish*.



## 2.6 Testa jar-filen

Leta upp jar-filen som du just skapat och dubbel-klicka filen. Om allt gått bra ska programmet startas.

## 3 Att lägga märke till

Sättet att hämta resursfiler (bilder och ljud). Detta sker genom klassmetoder i klassen *StartApplication*. Använd samma metoder i ert projekt men ersätt

URL url = *StartApplication1.class.getResource(filename);*

med

URL url = *NamnErKlass.class.getResource(filename);*

När sökvägen till resursen anges ska man inleda med */*:

*ImageIcon icon = NamnErKlass. getIcon("/images/blueClean.png");*

Om du använder mp3-filer i applikationen ska *mp3plugin.jar* användas i projektet (se punkt 2.2 ovan)