

UT3. Entornos de desarrollo Práctica 1. Entornos de desarrollo

PRÁCTICA 1. ENTORNOS DE DESARROLLO

Elaborar un documento de texto resolviendo las siguientes actividades. El formato del documento deberá tener en cuenta lo establecido en la plataforma.

Actividad 1. En una máquina virtual con Windows 10 (el nombre de la máquina se llamará w10, seguido de las iniciales de vuestro nombre, p.e. win10_jsss); realizar la instalación de Eclipse y NetBeans. Realizar capturas de todo el proceso, incluyendo explicaciones de los pasos más importantes. En las capturas deberá aparecer el nombre de la máquina virtual.

Actividad 2. En una máquina virtual con OpenSuse (el nombre de la máquina se llamará suse, seguido de las iniciales de vuestro nombre, p.e. suse_jsss), realizar la instalación de Eclipse y Netbeans. Realizar capturas de todo el proceso, incluyendo explicaciones de los pasos más importantes. En las capturas deberá aparecer el nombre de la máquina virtual o un archivo con vuestro nombre.

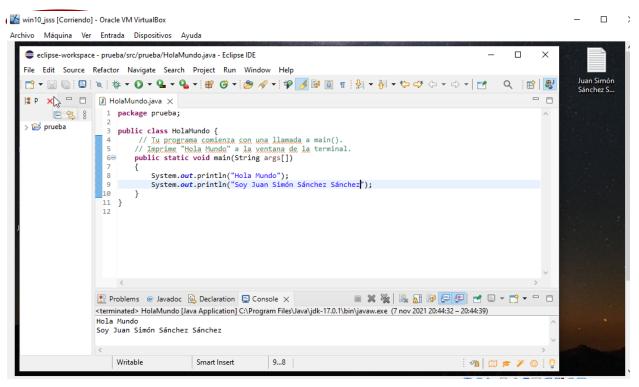


Figura 1: Captura de imagen donde aparece el nombre de la máquina y un archivo. Solo es necesaria una de las dos cosas

Actividad 3. Realizar la instalación de otro entorno de desarrollo de los comentados en los apuntes (da igual la plataforma). Realizar capturas de todo el proceso, incluyendo explicaciones de los pasos más importantes. En las capturas deberá aparecer el nombre de la máquina virtual o un archivo con vuestro nombre.

Entornos de desarrollo



UT3. Entornos de desarrollo Práctica 1. Entornos de desarrollo

Actividad 4. Para los entornos de desarrollo instalados en las actividades anteriores completar la siguiente información:

Nombre del IDE: xxxxx

Versión: yyy

Tipo de licencia: Libre / Freeware / Comercial

Plataformas para las que está disponible: Windows / Linux / Mac / Solaris / Otras

Soporte de programación visual: Sí / No

Debug integrado: Sí / No

Función autocompletar: Sí / No

Browsers: De clases / archivos / proyectos / métodos y propiedades / recursos

Lenguajes de programación que soporta: xxxxx

Capacidad de code coverage: Sí / No

Capacidad de refactorización del código: Sí / No

Actividad 5. En Eclipse y en Netbeans instalar un plugin. Realizar capturas de todo el proceso, incluyendo explicaciones de los pasos más importantes. En las capturas deberá aparecer el nombre de la máquina virtual.

Actividad 6. Dado el siguiente código, crear el ejecutable tanto en Netbeans como en Eclipse.

```
public class HolaMundo {
    public static void main (String[] args) {
        System.out.println("Hola, mundo!");
        System.out.println("Mi nombre es Juan Simón Sánchez Sánchez");
    }
}
```

Cuyo resultado será:

```
Hola, mundo!
Mi nombre es Juan Simón Sánchez Sánchez
```

Realiza una captura como en los ejercicios anteriores. Se debe visualizar la ejecución desde la consola del archivo **jar**

Actividad 7. Dados los siguientes códigos, en los lenguajes C++ y Python, ejecutarlos en el entorno Eclipse.

```
// Primer programa de ejemplo en C++

#include <iostream>
int main ()
{
   std::cout << "Hola, mundo";
   std::cout << "Mi nombre es Juan Simón Sánchez Sánchez";
   return 0;
}
```

Entornos de desarrollo



UT3. Entornos de desarrollo Práctica 1. Entornos de desarrollo

Primer programa de ejemplo en Python print("Hola Mundo"); print("Mi nombre es Juan Simón Sánchez Sánchez");

La entrega de la tarea se realizará por la plataforma Moodle Centros. Se subirá el documento generado en formato PDF.

Criterio de Evaluación del RA2. Evalúa entornos integrados de desarrollo analizando sus características para editar código fuente y generar ejecutable.

- a) Se han instalado entornos de desarrollo, propietarios y libres.
- b) Se han añadido y eliminado módulos en el entorno de desarrollo.
- c) Se ha personalizado y automatizado el entorno de desarrollo.
- d) Se ha configurado el sistema de actualización del entorno de desarrollo.
- e) Se han generado ejecutables a partir de código fuente de diferentes lenguajes en un mismo entorno de desarrollo.
- f) Se han generado ejecutables a partir de un mismo código fuente con varios entornos de desarrollo.
- g) Se han identificado las características comunes y específicas de diversos entornos de desarrollo.