

מדריך להפעלת JAVA FX ב־VS CODE

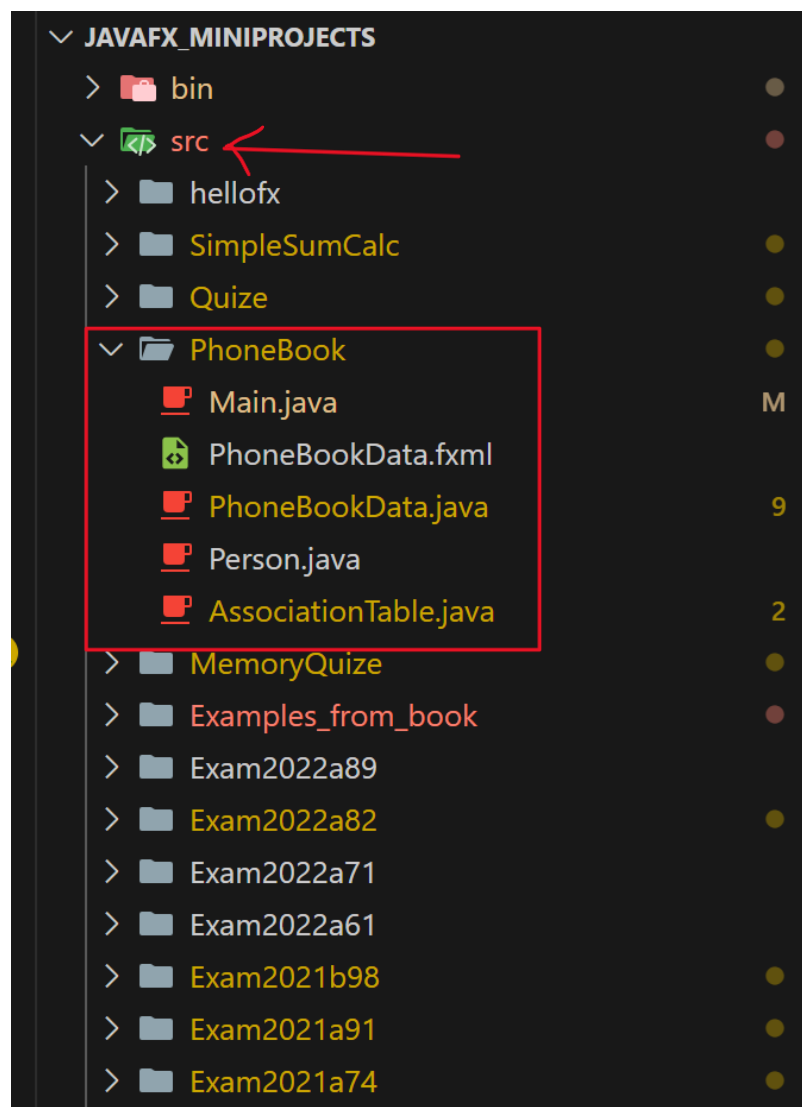
1) קודם יש לבדוק שהוגדר JAVA בוינדוס\לינוקס . עבור גירסאות ווינדוס יש לעקוב שלב אחר שלב במדריך הבא :

<https://www.youtube.com/watch?v=SQykK40fFds&t=170s>

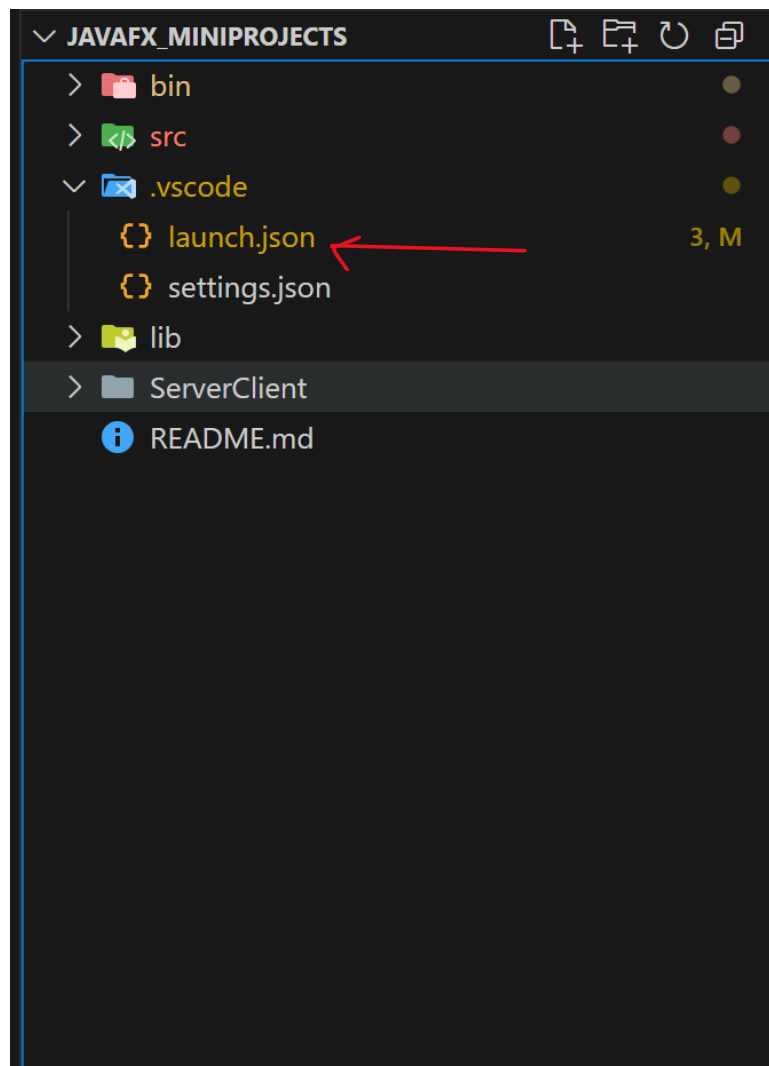
2) כעת יש לעקוב אחריי המדריך הבא בשביל להתקין ה־JAVA FX על גבי VSCODE .

<https://www.youtube.com/watch?v=AubJaosfI-0>

3) כעת בכל פעם שפותחים פרוייקט חדש ב־JAVA כפי שהוסבר בשלב 2, חייב לפתוח תיקייה חדשה ובתוכה לכלול את קבצי ה־FXML . כאשר הקובץ שממנו נפעיל את התוכנית חייב להיות בשם MAIN (באותיות גדולות) . למשל עבור פרוייקט שכולל ספר טלפונים תהיה בתוך תיקיית ה־SRC . ה־DIRECTORY חייב להיראות כך :



4) לאחר מכן יש להיכנס לתקיית `vscode`. ולהיכנס לקובץ `launch.json`.



5) קובץ ה `launch.json` נראה כך :

```
1 {
2   "version": "0.2.0",
3   "configurations": [
4     {
5       "type": "java",
6       "name": "Main",
7       "request": "launch",
8       "mainClass": "PhoneBook.Main",
9       "vmArgs": "--module-path \"C:/Program Files/Java/javafx-sdk-24/lib\" --add-modules javafx.controls,javafx.fxml"
10    }
11  ]
12 }
13
14
```

כאשר השורה 8 -mainClass- מייצגת את קובץ ה-MAIN של הפרוייקט שאנו רוצים להריץ.

ושורה 9-מייצגת את המיקום של קובץ ה-LIB באותו המחשב. חשוב מאד לבדוק שה-DIRECTORY של קבצי ה-lib, הם נכונים וחשוב לרשום אותו בדיוק באותו סגנון כמו בתמונה .

6) לאחר שבחרנו קובץ ה-MAIN, יש לפתוח את קובץ ה-MAIN וללחוץ על המקש F5 .

```
launch.json x Main.java x
src > PhoneBook > Main.java > Main
1 package PhoneBook;
2
3 import javafx.application.Application;
4 import javafx.fxml.FXMLLoader;
5 import javafx.scene.Parent;
6 import javafx.scene.Scene;
7 import javafx.stage.Stage;
8
9 //! this code is used for creating PhoneBook
10 public class Main extends Application {
11     public void start(Stage stage) throws Exception {
12         Parent root = FXMLLoader.load(getClass().getResource("PhoneBookData.fxml"));
13
14         Scene scene = new Scene(root);
15         stage.setTitle("PhoneBook");
16         stage.setScene(scene);
17         stage.show();
18     }
19
20     public static void main(String[] args) {
21
22         launch(args);
23     }
24 }
25
26 }
```