

Programação em Java:  
Teoria e Prática

Prof.: Riccioni

UNIVALI - São José

http://www.univali.br

# Pacote .Jar

riccioni@univali.br

1

Especialização em Desenvolvimento de Software para Web - J2EE

---

---

---

---

---

---

---

Programação em Java:  
Teoria e Prática

Prof.: Riccioni

UNIVALI - São José

http://www.univali.br

## Criando um arquivo .jar

- Para criar um arquivo executável jar, antes de mais nada é preciso ter o Kit de Desenvolvimento Java (J2SDK) instalado em sua máquina.  
Agora basta seguir os passos abaixo:

Este programa feito em Java, será usado como exemplo para criarmos um arquivo executável jar.

2

Especialização em Desenvolvimento de Software para Web - J2EE

---

---

---

---

---

---

---

Programação em Java:  
Teoria e Prática

Prof.: Riccioni

UNIVALI - São José

http://www.univali.br

## Criando um arquivo .jar

```
package sisMat;

public class Principal {

    public static void main(String[] args) {
        new criarFrame();
    }

package sisMat;
import javax.swing.*;

public class criarFrame extends JFrame {

    public criarFrame() {
        super("Frame de exemplo . JAR");
        show();
    }

}
```

3

Especialização em Desenvolvimento de Software para Web - J2EE

---

---

---

---

---

---

---

## Criando um arquivo .jar

É preciso ficar atento a um detalhe no código, a primeira linha `"package sisMat"`, isto quer dizer, que os arquivos executáveis pela JVM, os arquivos `.class`, estarão empacotados na pasta `"sisMat"`.

**Isto é fundamental para o funcionamento do arquivo executável jar.**

**Feito isso, vamos para o próximo passo. Agora teremos que criar um arquivo texto (.txt) um diretório acima do sisMat.**

---

---

---

---

---

---

## Criando um arquivo .jar

**No meu caso a minha estrutura de diretórios está deste jeito:**

**C:/Sistema de Matricula**

**E o sisMat está:**

**C:/Sistema de Matricula/sisMat**

**O arquivo texto (no meu caso é manifest.txt) deverá ficar no diretório " Sistema de Matricula", ele poderá receber qualquer nome, porem seu conteúdo deverá ser o seguinte:**

**Main-Class: sisMat.Principal**  
**Name: sisMat/Principal.class**  
**Java-Bean: True**

---

---

---

---

---

---

## Criando um arquivo .jar

Na primeira linha, "Main-Class: sisMat.Principal" está a indicação de onde está o método `main(String[ ] args)`, que deverá ser chamado pela JVM.

Na segunda linha, "Name: sisMat/Principal.class" está a indicação de qual arquivo .class, será executado.

Na terceira linha, "Java-Bean: true" é indicado a JVM que a opção Bean será ativada.

**A corretude deste arquivo é fundamental para o correto funcionamento do seu arquivo executável jar.**

[illegible]

## Criando um arquivo .jar

**Agora vamos ao próximo passo. A criação propriamente dita do arquivo executável jar.**

**Para criarmos o arquivo executável jar, é preciso que o diretório "bin" do J2SDK esteja no PATH do Sistema Operacional.**

**Se tudo estiver correto, então vamos lá.**

```
jar cfm NOME_DO_ARQUIVO.jar manifest.txt sisMat.*.*
```

**Está a palavra mágica que o arquivo executável jar, mas vale lembrar que um detalhe importante não pode ser esquecido, a estrutura de diretórios. Olhe os passos abaixo:**

- \* Abra o prompt de comandos (DOS, bash, etc)
- \* Usarei o Command do DOS como exemplo
- \* Depois de aberto ficará assim:

---

---

---

---

---

---

## Criando um arquivo .jar

# c:/

## # cd Sistema de Matricula

## # c:/ Sistema de Matricula

```
# jar cfm NOME DO ARQUIVO.jar manifest.txt sisMat.*.*
```

**Vale lembrar que dentro do diretório "Sistema de Matrícula" está o diretório que é o "sisMat".**

**Depois de feito isso, o arquivo será gerado no diretório "Sistema de Matrícula".**

**Ele funciona como um arquivo executável .exe, com a vantagem de ser portátil e a desvantagem que só funciona se o J2SDK estiver instalado na máquina.**

---

---

---

---

---

---

## Executando arquivos jar

**Para executar um arquivo jar, você pode fazê-lo com um clique duplo do mouse, ou pelo prompt ou shell:**

## # c:/ Sistema de Matricula

```
# java -jar NOME DO ARQUIVO.jar
```

**Para conferir se o conteúdo do arquivo jar está certo, o comando é:**

```
# jar tf NOME DO AROQUIVO.jar
```

[illegible]