



INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN por objetos en Java

MÓDULO 1: CLASES Y OBJETOS

ANTES DE EMPEZAR

Descompresión, importación y ejecución de proyectos en Eclipse (Windows)

ETAPA 1: Descarga

En algunas de las actividades de este curso usted encontrará los archivos de los proyectos comprimidos en “.zip”. Haga clic sobre ellos para iniciar la descarga.

ETAPA 1: PREPARACIÓN DEL ENTORNO DE DESARROLLO

Para realizar la presente actividad, siga las instrucciones dadas a continuación:

1. Descargue el archivo comprimido **m1_caso_lineasTelefonicas** que contiene el proyecto.
m1_caso_lineasTelefonicas.zip
2. Descomprima el archivo e impórtelo en el entorno de Eclipse.

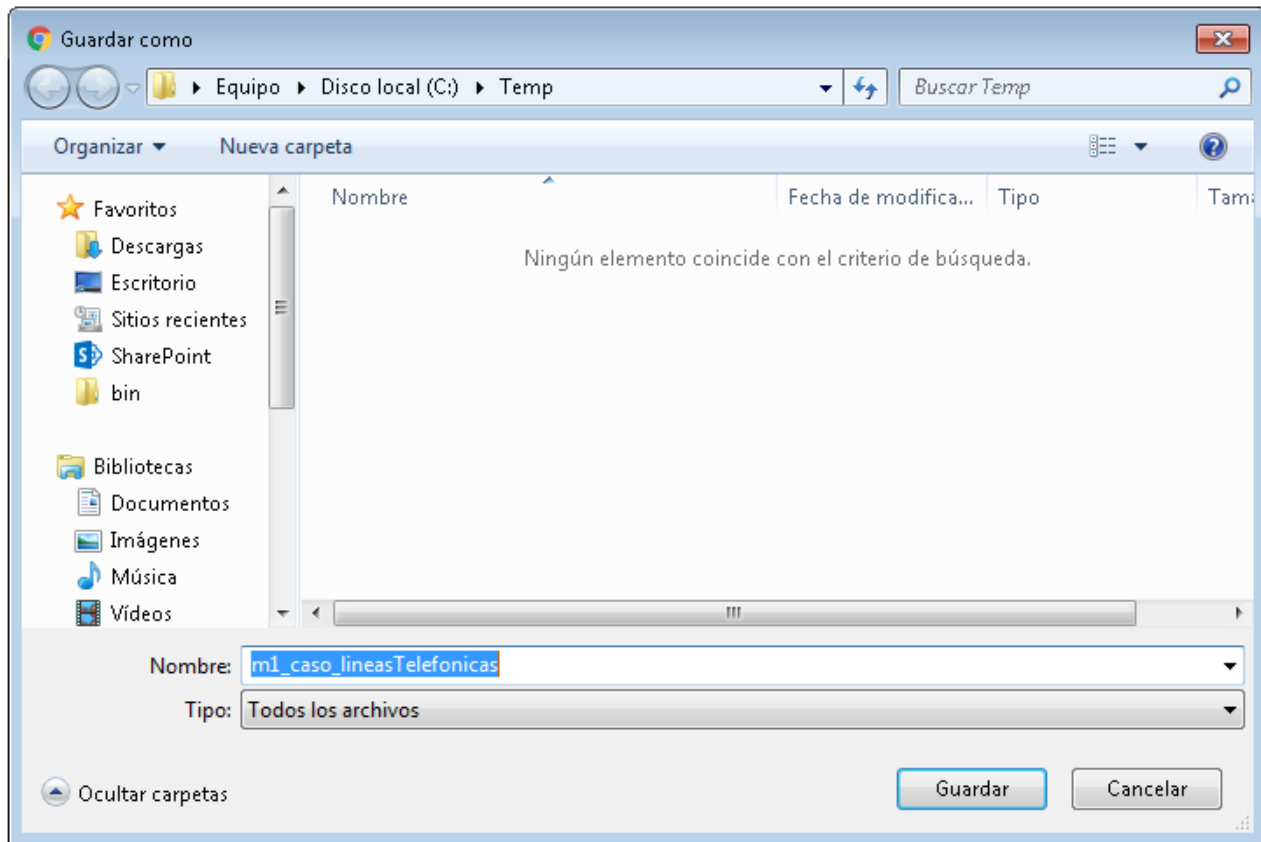
Nota: Es muy importante que se familiarice con estos ejemplos en cada parte del curso. Los mismos están diseñados para afianzar su proceso de aprendizaje y facilitar el estudio y desarrollo de las evaluaciones.

ETAPA 2: Descarga, descompresión y compresión de un ejemplo

1. Guarde el archivo en el que de ahora en adelante será el directorio de trabajo: **C:/Temp** por ejemplo (o el directorio creado en anteriores guías de configuración de las herramientas).



INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN por objetos en Java

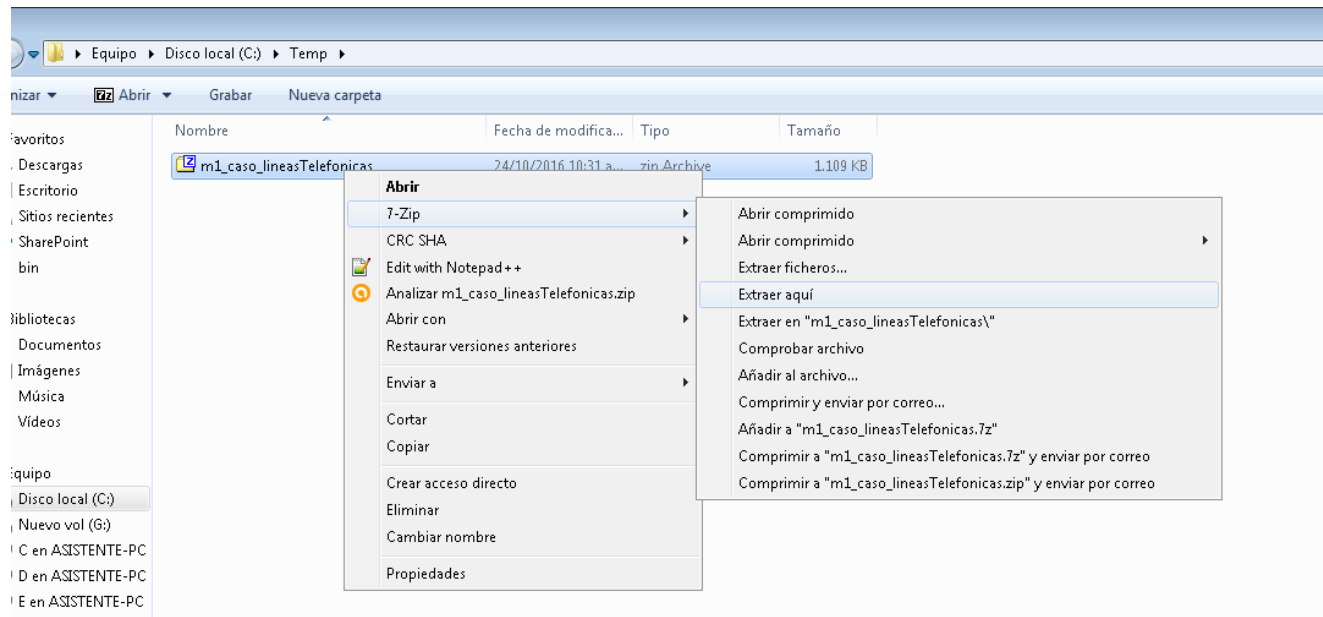


Nota: Si el navegador web no le deja seleccionar el directorio destino, corte y pegue la descarga al directorio de trabajo.

2. Diríjase al directorio de trabajo: **C:/Temp** o el directorio que ha designado como directorio de trabajo, y de clic derecho sobre el archivo: **m1_caso_lineasTelefonicas.zip**. En el menú que aparece seleccione la opción de descompresión: **7-zip** → **Extraer aquí** (si están disponibles, también se podrían usar otros gestores de archivos como WinRAR, WinZip, etc.). Este procedimiento creará el directorio: **m1_caso_lineasTelefonicas** al descomprimir el archivo: **m1_caso_lineasTelefonicas.zip**



INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN por objetos en Java



Nota: Se recomienda el uso de 7-zip como gestor de archivos. Este gestor lo puede descargar desde la siguiente página: <http://www.7-zip.org/>. Sin embargo, es posible utilizar otros gestores como los antes mencionados.

3. Una vez termine la descompresión, elimine el archivo: **m1_caso_lineasTelefonicas.zip**

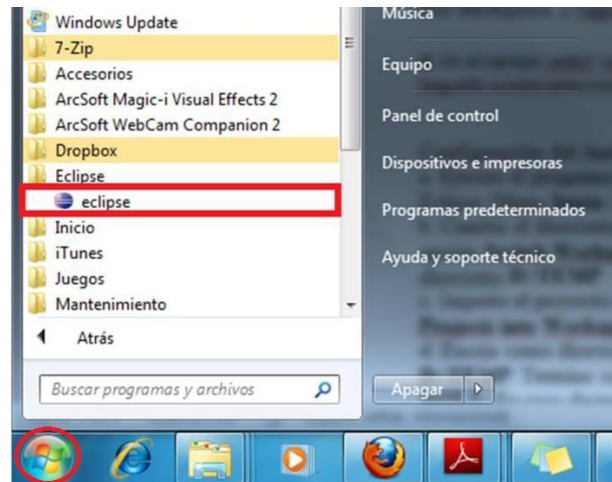
Nota: Para volver a comprimir la información, bastaría con seleccionar el directorio: **m1_caso_lineasTelefonicas** haciendo clic derecho sobre el mismo y seleccionando la opción de compresión: **7-zip** → **Añadir a "m1_caso_lineasTelefonicas.zip"**, o la opción correspondiente según el gestor de archivos que utilice o tenga disponible.

ETAPA 3: Uso del ambiente de desarrollo del curso (Eclipse)

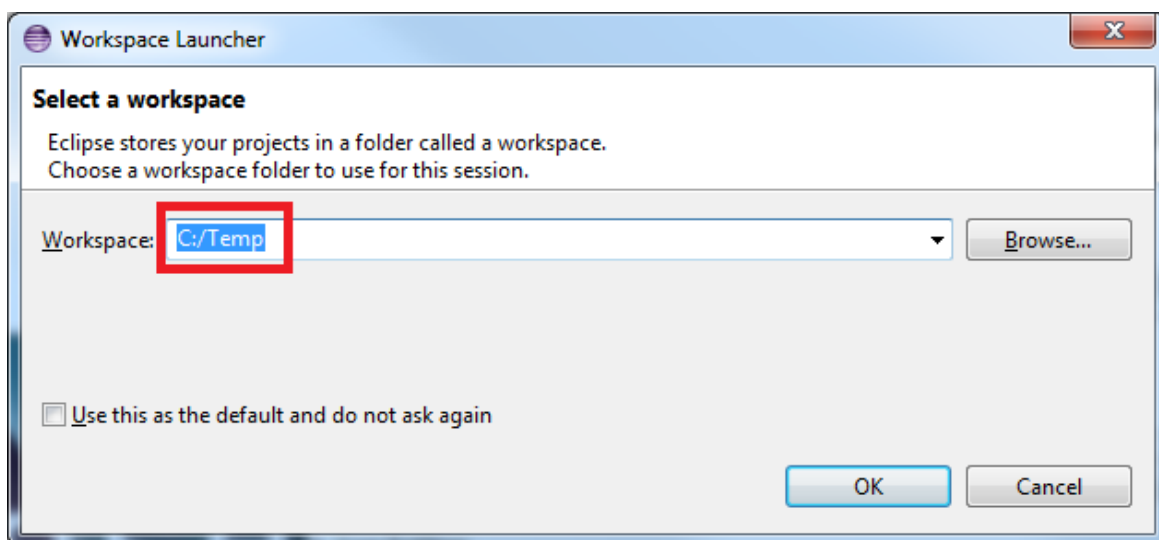
1. Para ejecutar el ambiente de desarrollo Eclipse, de clic en el **icono del menú inicio de Windows**, diríjase a: **Todos los programas** y seleccione: **Eclipse o Eclipse Java Neon**.



INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN por objetos en Java



2. En la siguiente pantalla, configure el directorio de trabajo de Eclipse como: **C:/Temp** o según el directorio de trabajo previamente establecido en anteriores guías.

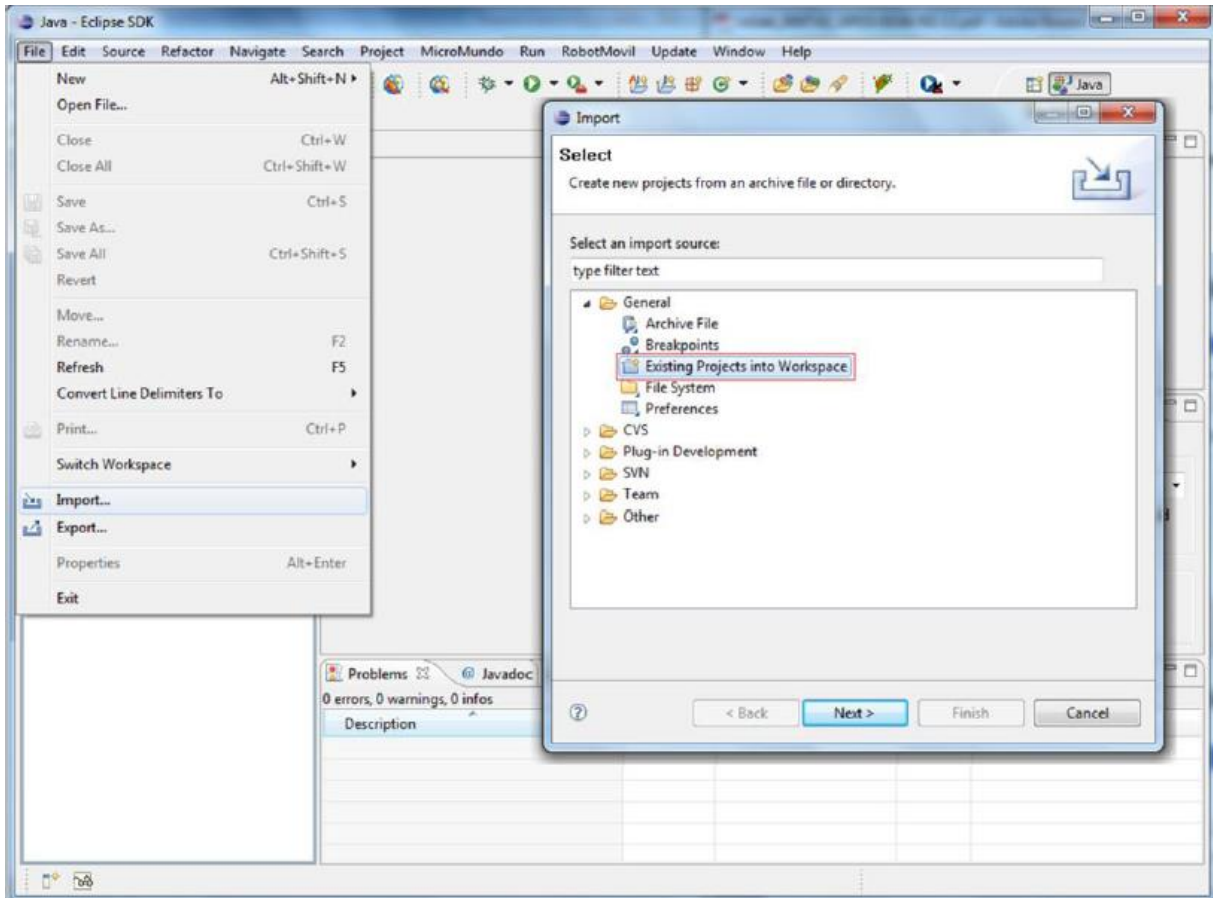


Nota: Si la pantalla mostrada no aparece, verifique que el espacio de trabajo sea: **C:/Temp** o el directorio de trabajo previamente establecido. Para ello seleccione en Eclipse: **File** → **Switch Workspace** y elija: **C:/Temp** o su directorio de trabajo previo o, si no se encuentra ya en la lista, seleccione: **Other...** y en la ventana emergente, escriba: **C:/Temp** o su directorio de trabajo previo. Esta acción reiniciará Eclipse.

3. Importe el proyecto: **m1_caso_lineasTelefonicas** haciendo clic en: **File** → **Import** → **General** → **Existing Projects into Workspace** → **Next**.



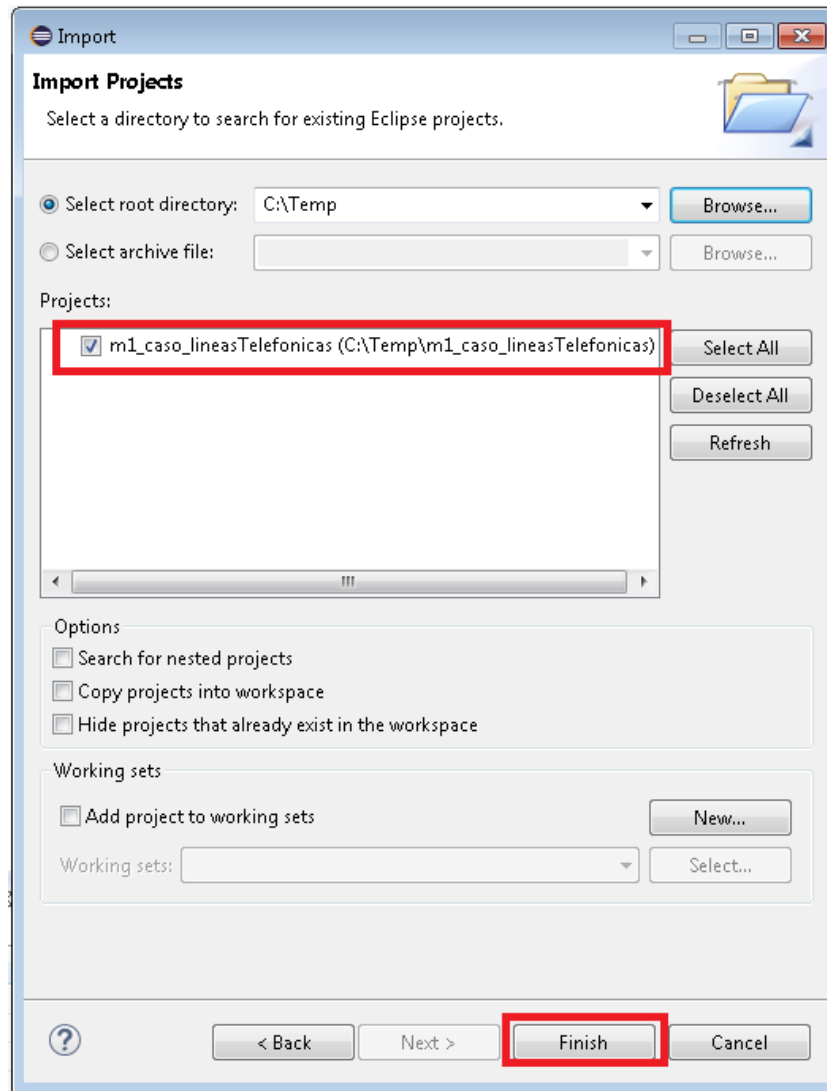
INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN por objetos en Java



4. Elija el directorio raíz como: **C:/Temp** o el directorio de trabajo donde se realizó la descompresión y verifique que el proyecto: **m1_caso_lineasTelefonicas** esté seleccionado. Posteriormente haga clic en la opción **Finish**



INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN por objetos en Java

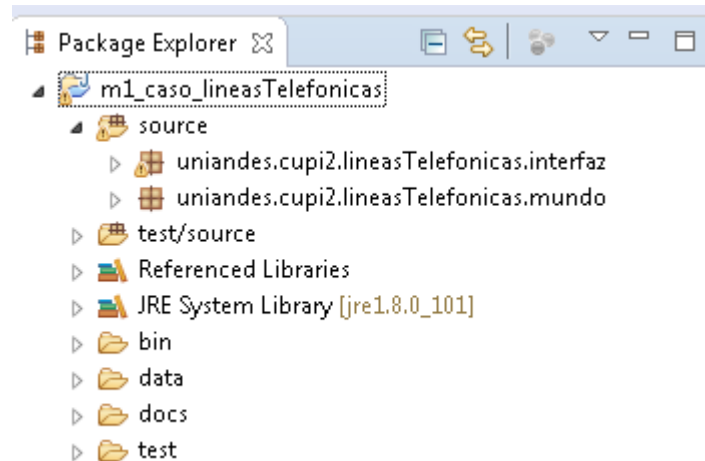


ETAPA 4: Exploración del contenido de un ejemplo

1. En el menú de la izquierda de Eclipse: **Package Explorer** ubique el proyecto: **m1_caso_lineasTelefonicas** y navegue por su estructura para conocerla. Todos los ejemplos y ejercicios del curso siguen esta misma estructura.



INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN por objetos en Java



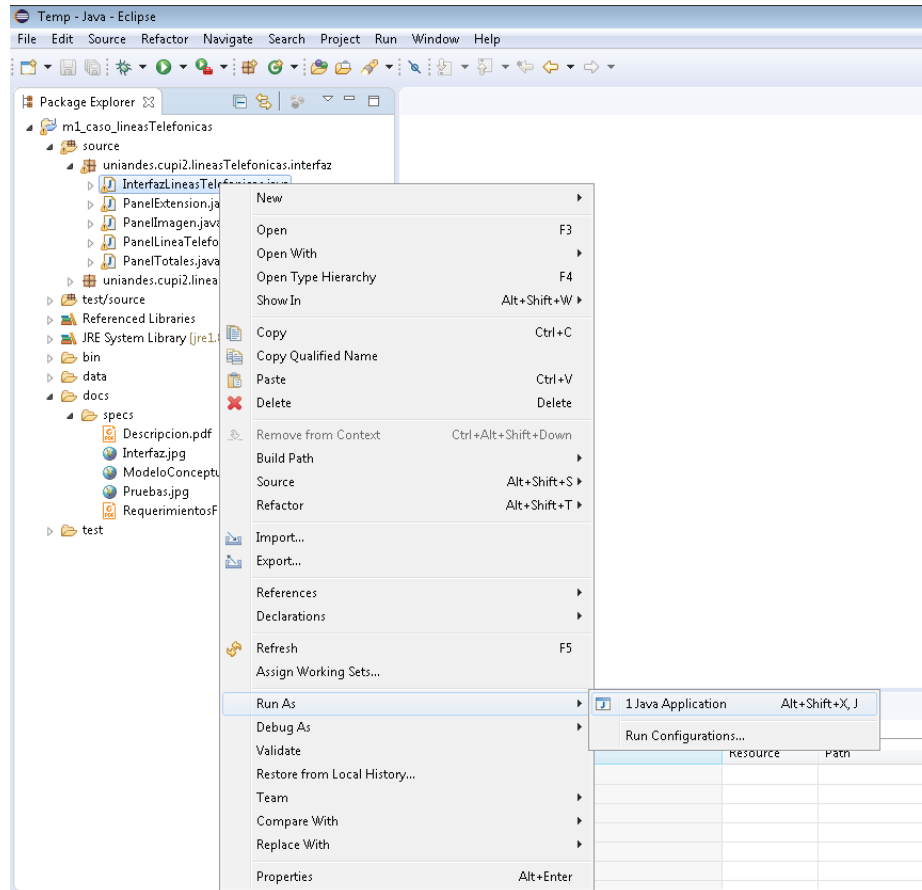
Nota: Si no aparece el **Package Explorer**, ábralo en Eclipse de la siguiente forma: **Window** → **Show View** → **Package Explorer**

ETAPA 5: Ejecución de un ejemplo

1. En la estructura del ejemplo, ubique y seleccione el directorio: **source** y dentro del mismo seleccione el paquete denominado: **uniandes.cupi2.lineasTelefonicas.interfaz**. Al hacer clic sobre este último, se desplegará un listado de las clases que componen la interfaz gráfica del ejemplo.
2. Dentro del listado, seleccione la clase: **InterfazLineasTelefonicas.java** y haciendo clic derecho sobre su nombre, seleccione en el menú emergente la opción: **Run as** y luego seleccione la opción: **Java Application**.



INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN por objetos en Java




3. Interactúe con el programa. En particular, verifique cómo funciona el mismo y que capacidades tiene. Debería observar la interfaz mostrada en siguiente imagen.



INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN por objetos en Java

MiEmpresa - Manejo Líneas Telefónicas

Manejo Líneas Telefónicas



MiEmpresa
Manejo Líneas Telefónicas

Totales

\$ 0,00


Total Llamadas: 0
Total Minutos: 0
Costo promedio por minuto: N/A

Línea #1

 **\$ 0,00**


Número Llamadas: 0
Número de Minutos: 0

Línea #2

 **\$ 0,00**

Número Llamadas: 0
Número de Minutos: 0

Línea #3

 **\$ 0,00**

Número Llamadas: 0
Número de Minutos: 0

Opciones

<input type="button" value="Reiniciar"/>	<input type="button" value="Opción 1"/>	<input type="button" value="Opción 2"/>
--	---	---