

3.E. Librerías y paquetes.

Marcar como hecha

1. Librerías de objetos (paquetes).

1.6. Proceso de creación de un paquete.

Para crear un paquete en Java te recomendamos seguir los siguientes pasos:

1. **Poner un nombre al paquete.** Suele ser habitual utilizar el dominio de Internet de la empresa que ha creado el paquete. Por ejemplo, para el caso de **miempresa.com**, podría utilizarse un nombre de paquete **com.miempresa**.
2. **Crear una estructura jerárquica de carpetas equivalente a la estructura de subpaquetes.** La ruta de la raíz de esa estructura jerárquica deberá estar especificada en el **ClassPath** de Java.
3. **Especificar a qué paquete pertenecen la clase** (o clases) de el archivo .java mediante el uso de la sentencia **package** tal y como has visto en el apartado anterior.

Este proceso ya lo has debido de llevar a cabo en unidades anteriores al compilar y ejecutar clases con paquetes. Estos pasos simplemente son para que te sirvan como recordatorio del procedimiento que debes seguir a la hora de clasificar, jerarquizar y utilizar tus propias clases.

◀ 3.D. Métodos.

Ir a...

3.F. Entrada y salida de datos por consola. ▶

