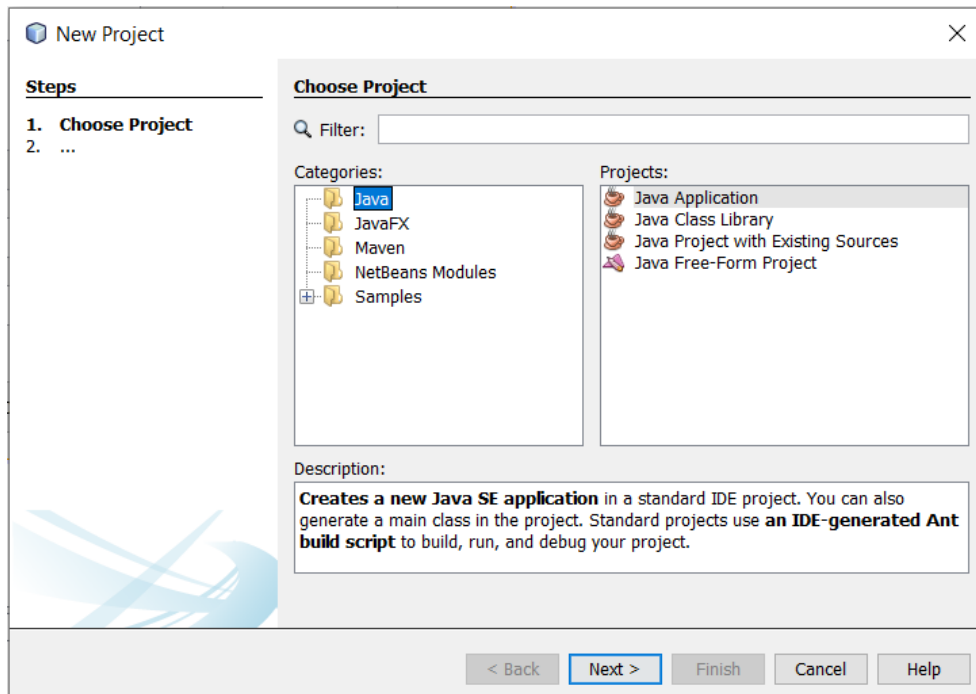




Práctica guiada “Conociendo la librería Swing de Java”

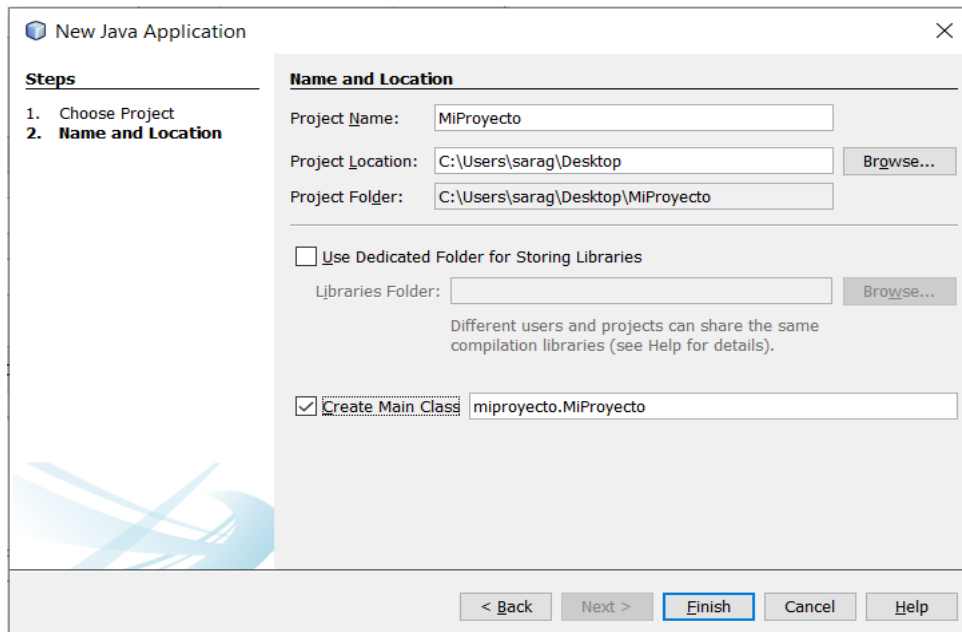
1. Crear una carpeta en el escritorio con el nombre **Programas_Java**.
2. Abrir desde la carpeta programas del escritorio de tu máquina la aplicación de NetBeans.
3. Una vez abierta se va a crear un proyecto.
 - a) En la pestaña File.
 - b) New Project.
 - c) seleccionar Java- Java Application y oprimir Next.



- d) En Project Name: dar el nombre de nuestro proyecto: MiProyecto.
- e) En Project Localisation: Se puede seleccionar a través del browse la dirección de nuestra carpeta creada anteriormente.
- f) Dejamos la casilla Create Main Class chequeada.



g) Dar Finish.



4. Automáticamente se crea una clase con el nombre que le pusimos al proyecto, que ese será el nombre de la Clase en Java a lo largo de todo el proceso **MiProyecto.java**.

```
1  /*
2   * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3   * To change this template file, choose Tools | Templates
4   * and open the template in the editor.
5   */
6   package miproyecto;
7
8   /**
9    *
10   * @author sarag
11   */
12   public class MiProyecto {
13
14       /**
15        * @param args the command line arguments
16        */
17       public static void main(String[] args) {
18           // TODO code application logic here
19       }
20
21   }
22
```

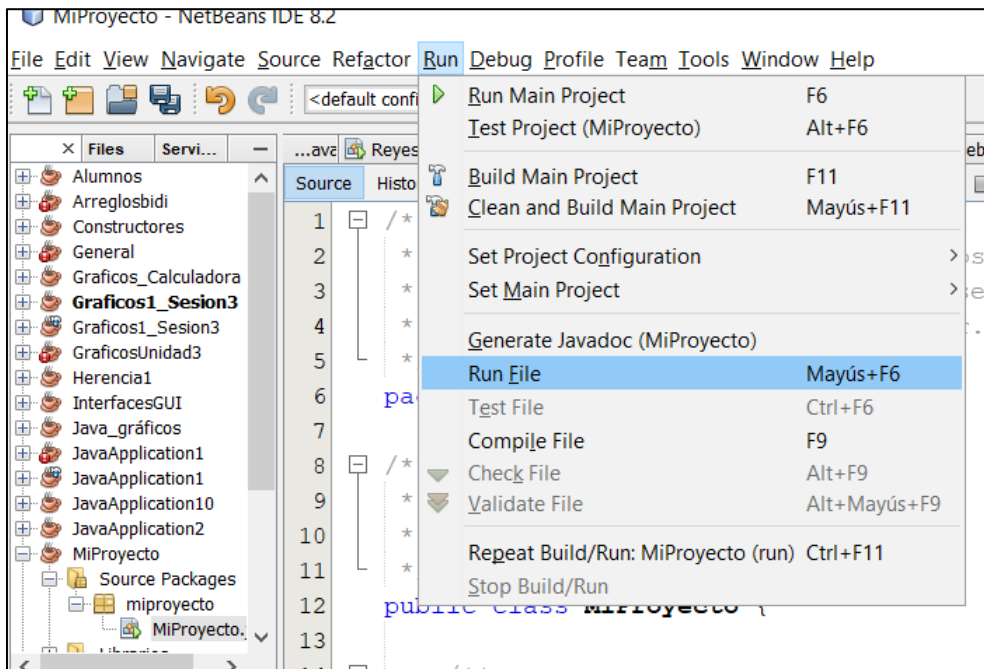


5. Una vez aclarado el punto y siguiendo las indicaciones del profesor, agregar el código siguiente, dentro del **método main**:

`System.out.println("Hola, Te doy la bienvenida al curso de Java!!!");`

```
1  /*
2   * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3   * To change this template file, choose Tools | Templates
4   * and open the template in the editor.
5   */
6   package miproyecto;
7
8   /**
9    *
10   * @author sarag
11   */
12   public class MiProyecto {
13
14       /**
15        * @param args the command line arguments
16        */
17       public static void main(String[] args) {
18           System.out.println("Hola, Te doy la bienvenida al curso de Java!!!");
19       }
20
21   }
```

6. Compilamos la Clase a través de las opciones RUN – Run File seguido de Enter.



7. Si todo está bien aparecerá el mensaje de bienvenida.



8. Fin de actividad.

```
1  /*
2   * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3   * To change this template file, choose Tools | Templates
4   * and open the template in the editor.
5   */
6   package miproyecto;
7
8   /**
9    *
10   * @author sarag
11   */
12   public class MiProyecto {
13
14       /**
15        * @param args the command line arguments
16        */
17       public static void main(String[] args) {
```

Output x

S3AIGui_OaxacaLeonardo (run) x MiProyecto (run) x

run:

Hola, Te doy la bienvenida al curso de Java!!!

BUILD SUCCESSFUL (total time: 1 second)

Práctica Guiada “Conociendo los componentes de Java Swing”

9. Crea un nuevo proyecto que se llame Proyecto1, ve a file, New Project.

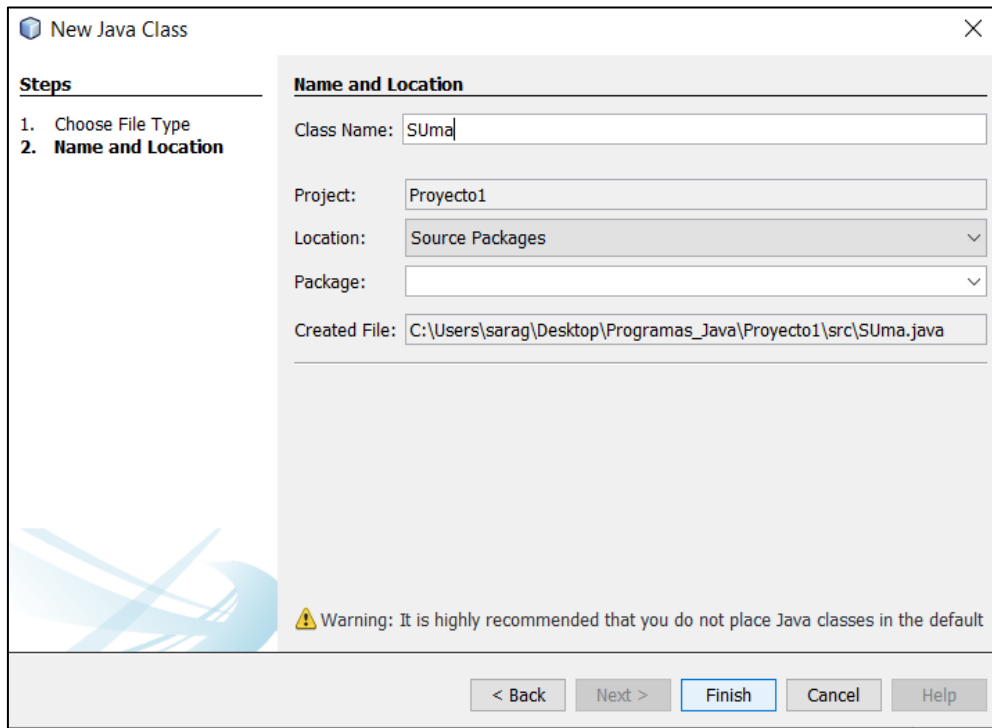
Categoría: Java project: Java Application.

ProjectName: Proyecto1.

La opción Create Main Class deberás deseleccionarla y dar Finish.



10. En este punto se crearán 2 clases, la clase llamada: Suma y otra llamada prueba_Suma, para tal motivo deberás ir a la parte superior izquierda y seleccionar Source Packages, posteriormente ve a File, selecciona New File. El nombre del proyecto fue el que creaste Proyecto1, la categoría debe ser java y el file Type debe ser File Class, oprime el botón Next, en Class Name pon Suma y oprime el botón Finish.



11. Si observas la aparece algo así:

```
public class Suma {  
  
}
```

Entonces vamos a empezar a diseñar nuestra clase suma.

- a) Incorporar la palabra import de la clase Scanner antes de la definición de la clase:

```
Import java.util.Scanner;  
public class Suma {  
  
}
```



- b) Declarar dos atributos que son el sumando1 y sumando2 deben de ser de tipo double para que acepten números decimales:

```
Import java.util.Scanner;

public class Suma {

    double sumando1;

    double sumando2;

}
```

- c) Declarar el objeto Scanner para poder usar el teclado:

```
Import java.util.Scanner;

public class Suma {

    double sumando1;

    double sumando2;

    Scanner teclado = new Scanner(System.in);

}
```

- d) Declarar un método que requiera los datos que como lo habíamos definido se llama Pedirsumandos(), este método debe mandar mensaje al usuario y requerir los datos por teclado:

```
Import java.util.Scanner;

public class Suma {

    double sumando1;

    double sumando2;

    Scanner teclado = new Scanner(System.in);

    // método Pedirdumandos

    public void Pedirsumandos()

    {

        System.out.println("Dame el sumando1: ");

        sumando1=teclado.nextDouble();

        System.out.println("Dame el sumando2: ");

        Sumando2=teclado.nextDouble();

    }

}
```



- e) Declarar un método que muestre los datos como lo definimos y se llamará `mostrar_Suma()`

```
import java.util.Scanner;

public class Suma {

    double sumando1;

    double sumando2;

    Scanner teclado = new Scanner(System.in);

    // método Pedirdumandos

    public void Pedirsumandos()

    {

        System.out.println("Dame el sumando1:");

        sumando1=teclado.nextDouble();

        System.out.println("Dame el sumando2: ");

        sumando2=teclado.nextDouble();

    }

    public void mostrar_Suma()

    {






        double Res=sumando1+sumando2; // variable solo para cálculo

        System.out.println("La suma es:"+Res);

    }

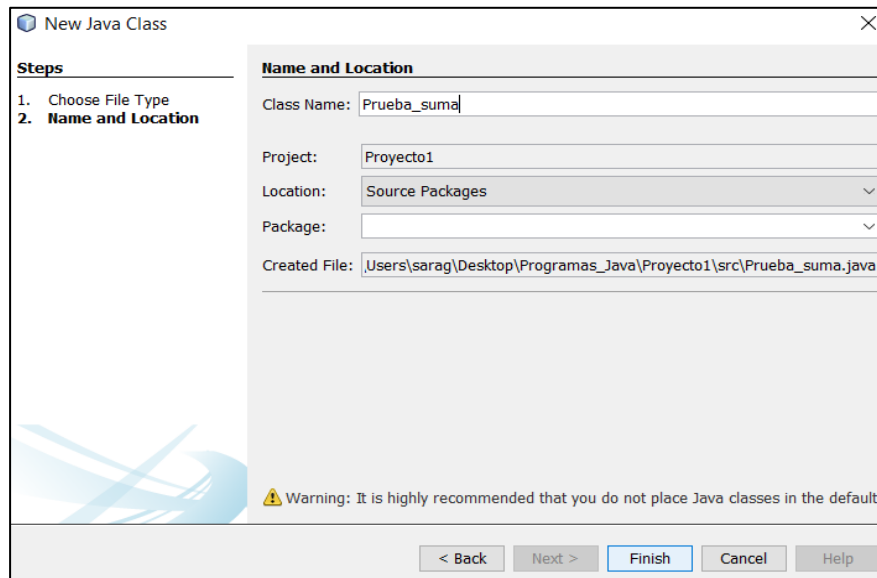
}
```

- f) Compilar la clase, ir a `Compile` (F9) y si no hay errores continuar con paso 7.

	Run Main Project	F6
	Test Project (Proyecto1)	Alt+F6
	Build Main Project	F11
	Clean and Build Main Project	Mayús+F11
	Set Project Configuration	>
	Set Main Project	>
	Generate Javadoc (Proyecto1)	
	Run File	Mayús+F6
	Test File	Ctrl+F6
	Compile File	F9
	Check File	Alt+F9
	Validate File	Alt+Mayús+F9
	Repeat Build/Run: Proyecto1 (compile-single)	Ctrl+F11
	Stop Build/Run	



- g) Crear una clase con el nombre de Prueba_suma, ir a File, New File, Next.
- h) En Class Name poner Prueba_suma y dar Finish.



- i) Ahora vamos a crear el objeto MiSuma para que pueda hacer uso de todos los atributos y métodos de la clase Suma.
- j) Para poder ejecutar esta clase es necesario incluir el método main (principal):

```
public class Prueba_suma {  
    public static void main(String[] args) {  
  
    }  
}
```

- k) Crear el objeto MiSuma escribir: Suma MiSuma = new Suma();

```
public class Prueba_suma {  
    public static void main(String[] args)  
    {  
        Suma MiSuma = new Suma();  
    }  
}
```

En este momento estoy creando un objeto MiSuma de la plantilla Suma y puedo hacer uso de todo lo que ahí declaré.

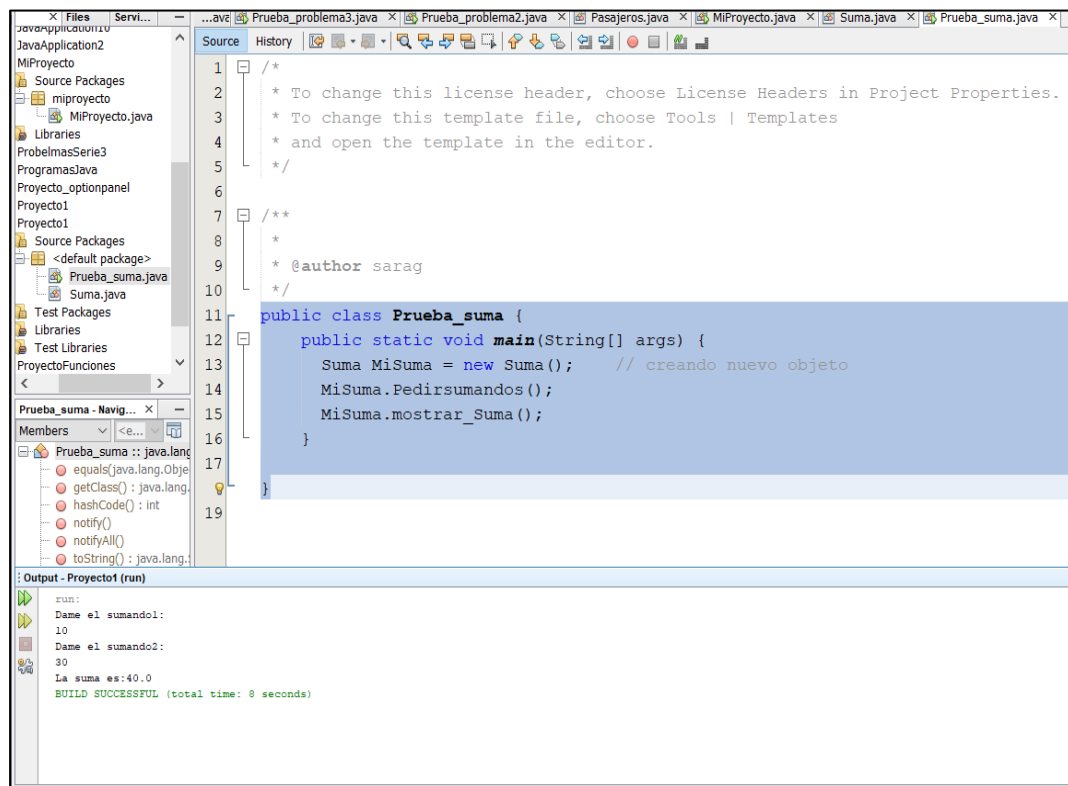


- l) Para poder pedir datos y mostrar el resultado de la suma debo hacer uso de los métodos que declaré para tal fin:

```
public class Prueba_suma {  
    public static void main(String[] args) {  
        Suma MiSuma = new Suma(); // creando nuevo objeto  
        MiSuma.Pedirsumandos();  
        MiSuma.mostrar_Suma();  
    }  
}
```

- m) Probar nuestra clase, para ello ir a Run- Run File.

Si todo es correcto te deberá de solicitar los datos y mostrarte el resultado.



- n) La práctica ha finalizado, espero hayas logrado comprender el lenguaje java y su entorno.