

Eclipse 3.0 (Mac)

1. Eclipse installieren

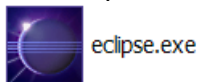
Eclipse kann man von der Webseite <http://www.eclipse.org/downloads/index.php> herunterladen. Eclipse ist für Windows, Mac und Linux erhältlich. Systemvoraussetzungen: 256 MB RAM (512 MB empfohlen).

Die wichtigsten Schritte während der Installation:

- Ein Unterverzeichnis *classes* auf der Festplatte erstellen, z.B. *library/classes*

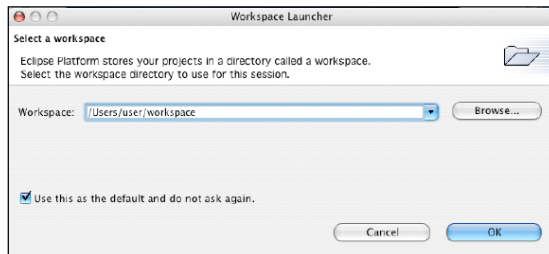
Die neueste Version der Klassenbibliotheken kann von der Webseite www.aplu.ch im ZIP-Format (*Utility- und Turtleklassen (Bytecode, JAR)*) heruntergeladen werden. Die Datei *aplu.jar* in das Verzeichnis *classes* kopieren. Unbedingt darauf achten, dass die Gross-Kleinschreibung erhalten bleibt.

- Danach kann Eclipse installiert werden. Es gibt kein eigentliches Installationsprogramm. Man entpackt die Datei *eclipse-sdk-1.0-win32.zip* und ein Klick auf das Eclipse Icon



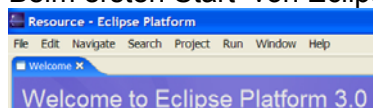
genügt und Eclipse wird gestartet.

- Beim ersten Start kann der Ordner ausgewählt werden, in dem standardmässig alle zukünftigen Projekte gespeichert werden:



2. Welcome Projekt schliessen

Beim ersten Start von Eclipse ist ein Projekt offen.

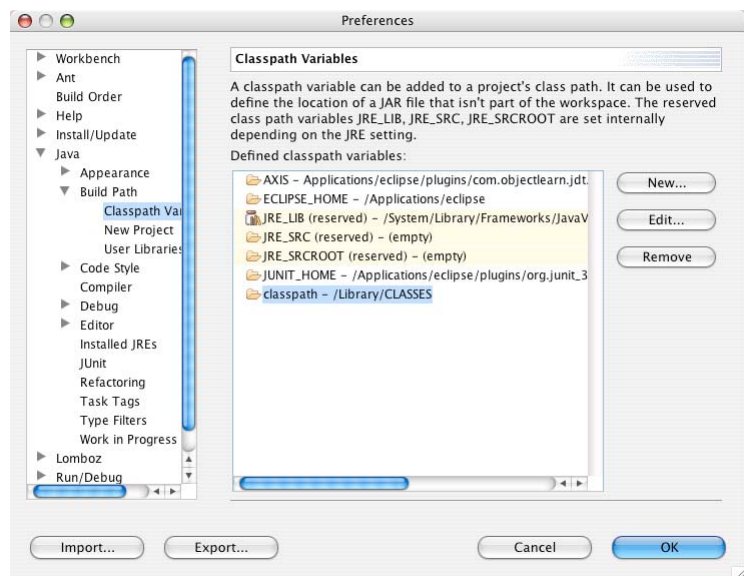
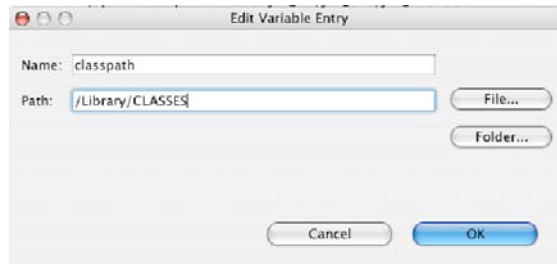


Es kann geschlossen werden, indem man auf das Kreuz  klickt.

3. Standardeinstellungen

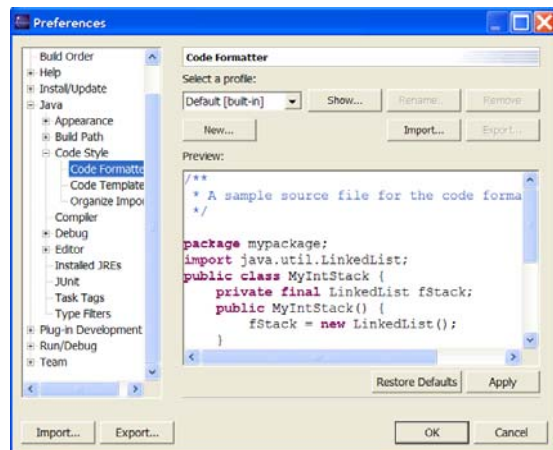
A) Variablennamen für schnellen Zugriff auf Klassenbibliotheken erstellen

- Überprüfen, ob sich der Ordner *classes* mit den Klassenbibliotheken *turtle* und *util* auf der Festplatte befindet. Die Installation ist auf der Seite 1 beschrieben.
- Im Menü "Windows" wählt man "Preferences", "Java", "Build Path", "ClassPath Variables". Unter "New" wählt man mittels "Folder..." das Verzeichnis mit den *classes* aus und gibt den Variablennamen *classespath* ins Feld "Name" ein
- "OK" klicken, dann sollte man folgendes Menü erhalten.

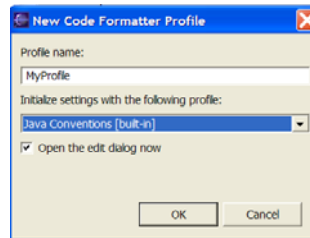


B) Formatierungen

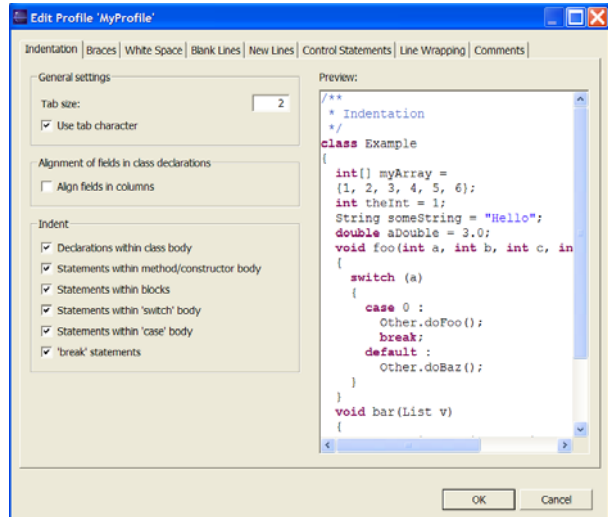
- "Window" - "Preferences" - "Code Style" - "Code Formatter" wählen:



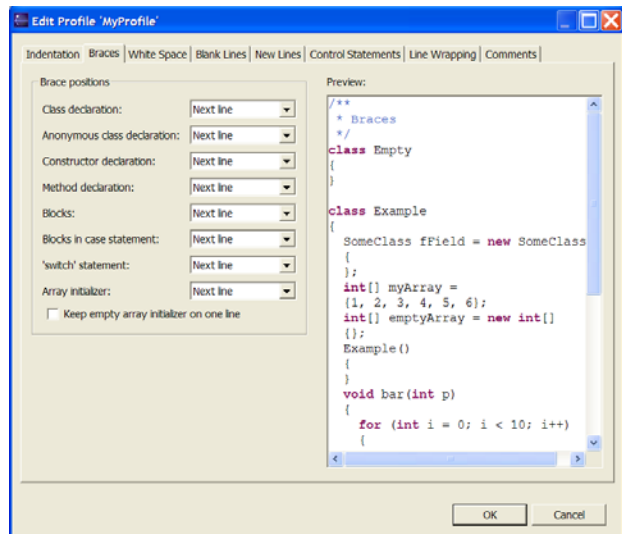
- Auf "New" klicken und die nachstehenden Einstellungen vornehmen:



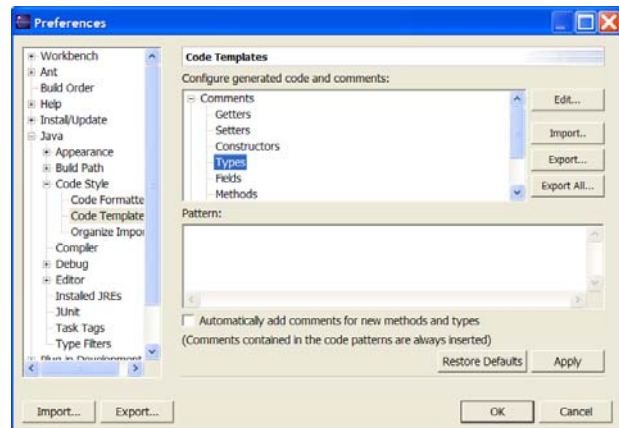
- Auf "OK" klicken und im Register "Indentation" den "Tab Size" auf 2 setzen:



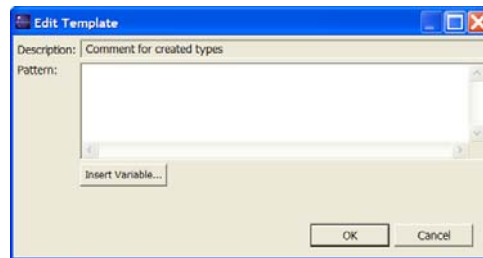
- Im Register "Braces" überall "Next line" auswählen. Dann auf "OK" klicken.



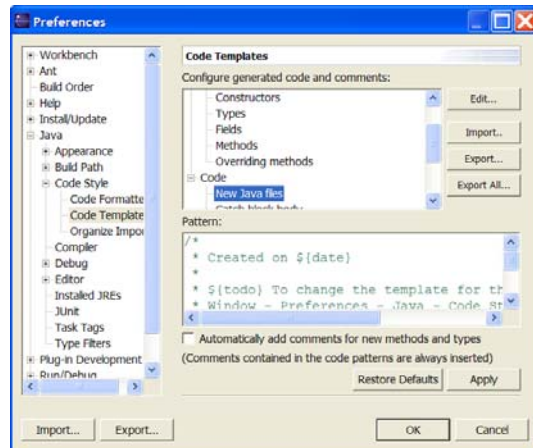
- "Window" - "Preferences" - "Code Style" - "Code Template" wählen. In der rechten Fensterhälfte "Types" selektieren.



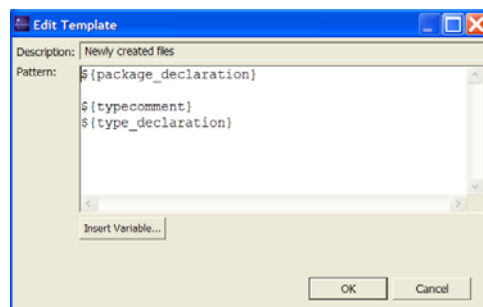
- "Edit" wählen und den ganzen Inhalt im "Pattern" Textfeld löschen, dann "OK" wählen.



- Dann unter "Code" den Knoten "New Java Files" wählen



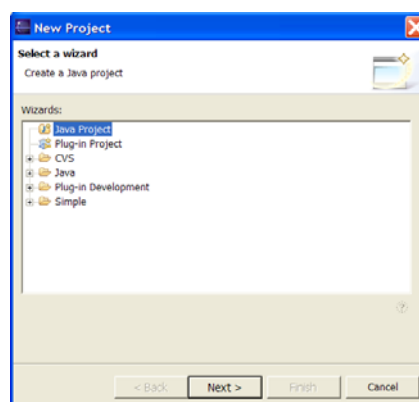
- Nun wie bereits vorher den "Edit" Button anklicken, aber nun nicht den ganzen Inhalt im "Pattern" Textfeld löschen, sondern nur den Kommentar und dann "OK" klicken, danach nochmals auf "OK".



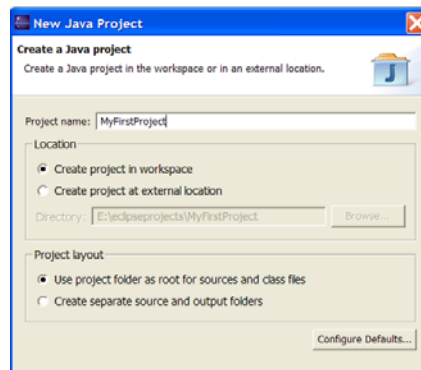
4. Ein erstes Java-Programm mit Eclipse erstellen

A) Ein neues Projekt erstellen

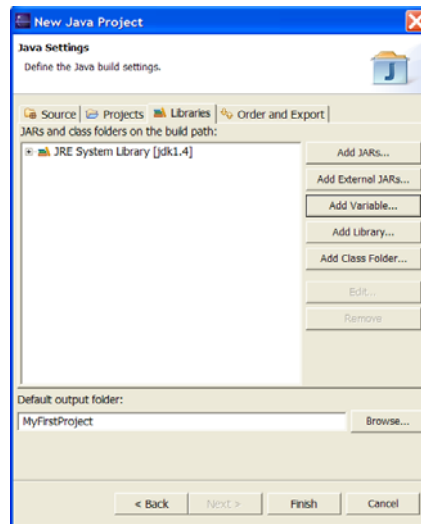
- "File", "New", "Project..." , "Java Project" selektieren und "Next" drücken



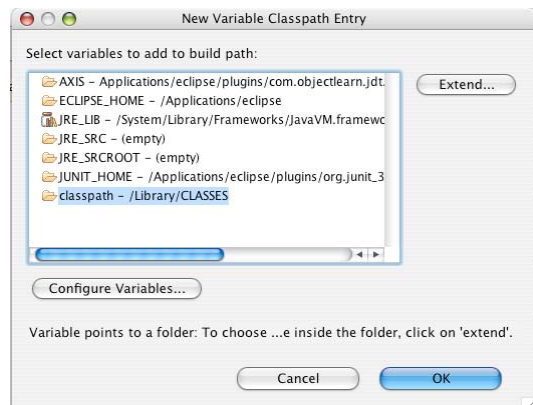
- Einen Projektnamen wählen, z.B. turtle. Dann "Next" drücken.



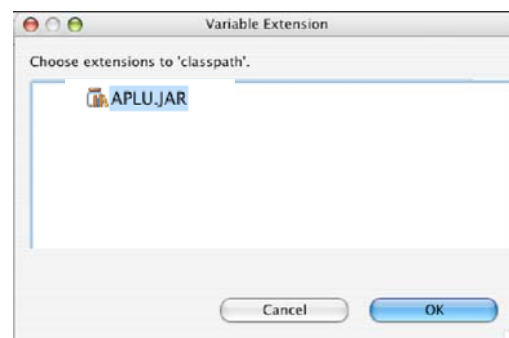
- Den Register "Libraries" wählen.



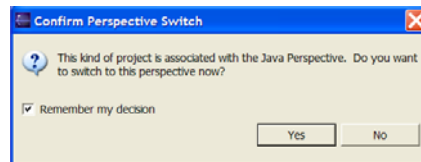
- "Add Variable" wählen, dann öffnet sich das "New Variable Classpath Entry" Menü. Dann die Variable "classpath" selektieren



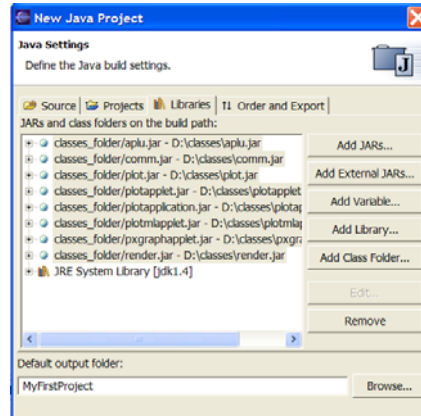
- "Extend" wählen, dann öffnet sich das "Variable Extension Menu". Alles selektieren und "OK" klicken.



- Im folgenden Dialog das Häkchen setzen.

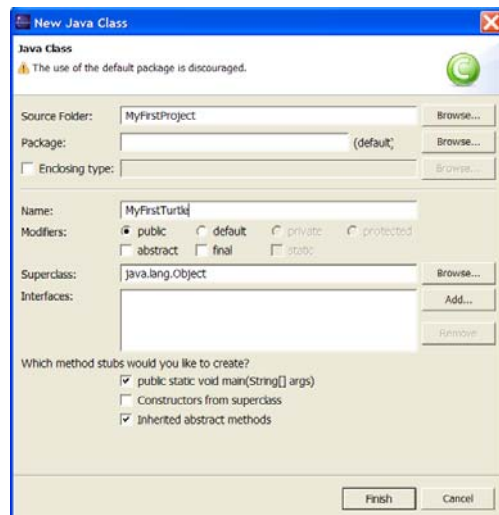


- Dann erhält man folgenden Register. Nun auf "Finish" klicken.

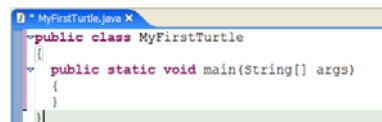


B) Eine neue Klasse erstellen

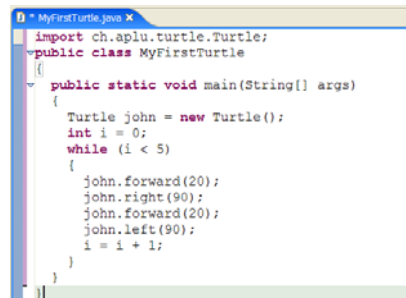
- "File" – "New Class" wählen, im Feld "Name" *MyTurtle* eingeben und im unteren Teil ein Häkchen bei "public static void main(String[] args)". Dann auf "Finish" klicken.



- Jetzt öffnet sich ein Fenster in dem man den Quellcode der Klasse *MyFirstTurtle* bearbeiten kann



- Man ergänze die Klasse um folgenden Code:



- Das Programmausführen:
Mit der rechten Maustaste im Package Explorer den Knoten MyFirstTurtle.java anklicken, dann unter "Run" den Eintrag "Run Java Application" wählen

