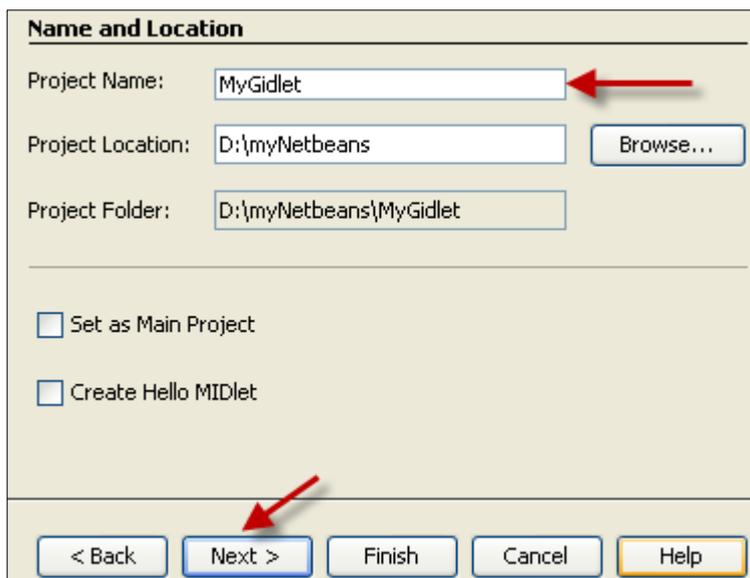
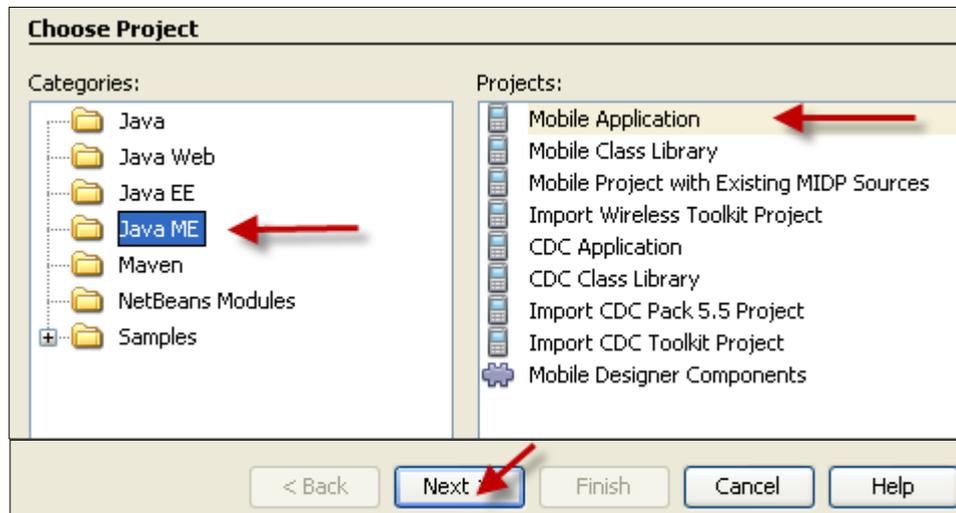


Gidlet mit Netbeans

Für jede Gidlet-Applikation muss ein neues Projekt erstellt werden.

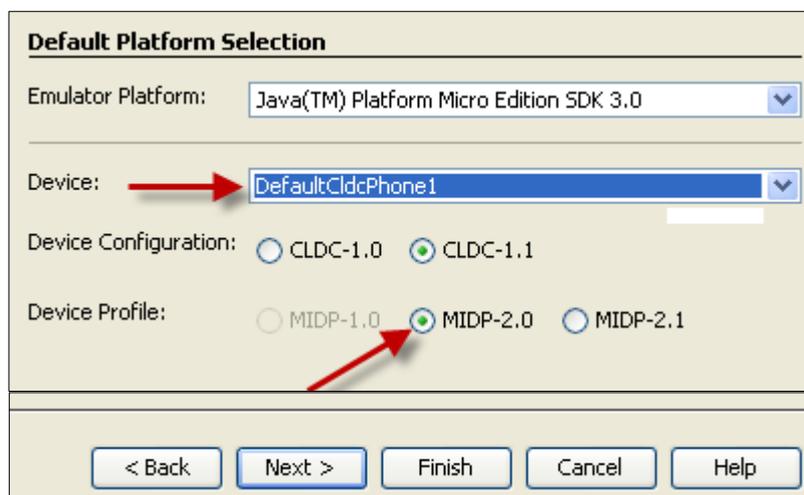
Wählen Sie *File - New Project*.

Unter Categories **JavaME**, unter Projects **Mobile Application** und anschliessend **Next**



Geben Sie den **Projektname** ein und bestimmen Sie, wo das Projekt gespeichert werden soll.

Set as Main Projekt und *Create Hello MIDlet* abwählen.

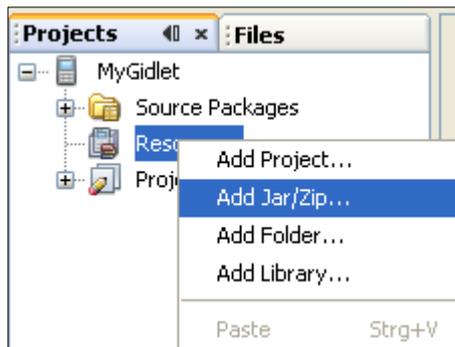


Wählen Sie unter *Device* den **DefaultCldcPhone1**

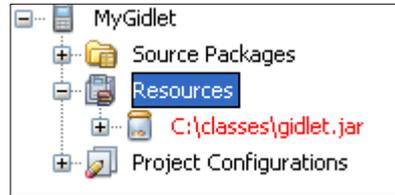
und unter *Device Profile* **MIDP-2.0**

Klicken Sie auf **Finish**

Klassenbibliothek Gidlet hinzufügen (download: <http://www.aplu.ch/gidlet>)

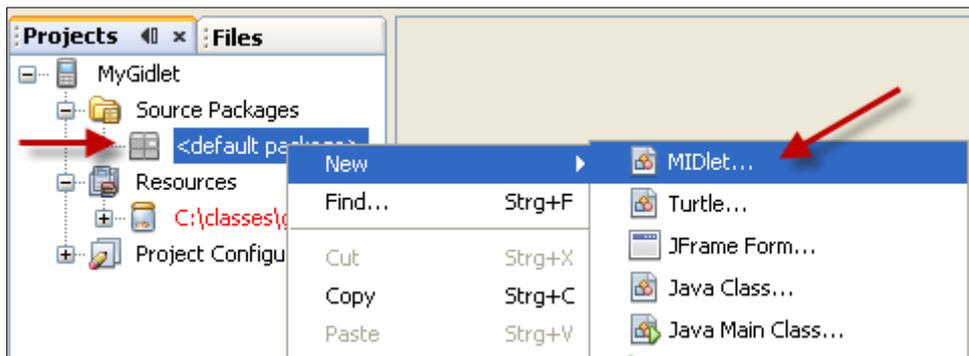


Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf *Ressorces* und wählen Sie **Add Jar/Zip** und *gidlet.jar*.



Eine Applikations-Klasse erstellen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf **<default Package>** . Wählen Sie **New** und **MIDlet**



Geben Sie im nächsten Fenster den Programmnamen ein und klicken Sie auf Finish.

Geben Sie den File Name ein und klicken Sie auf Finish.

Name and Location

File Name: ←

Project:

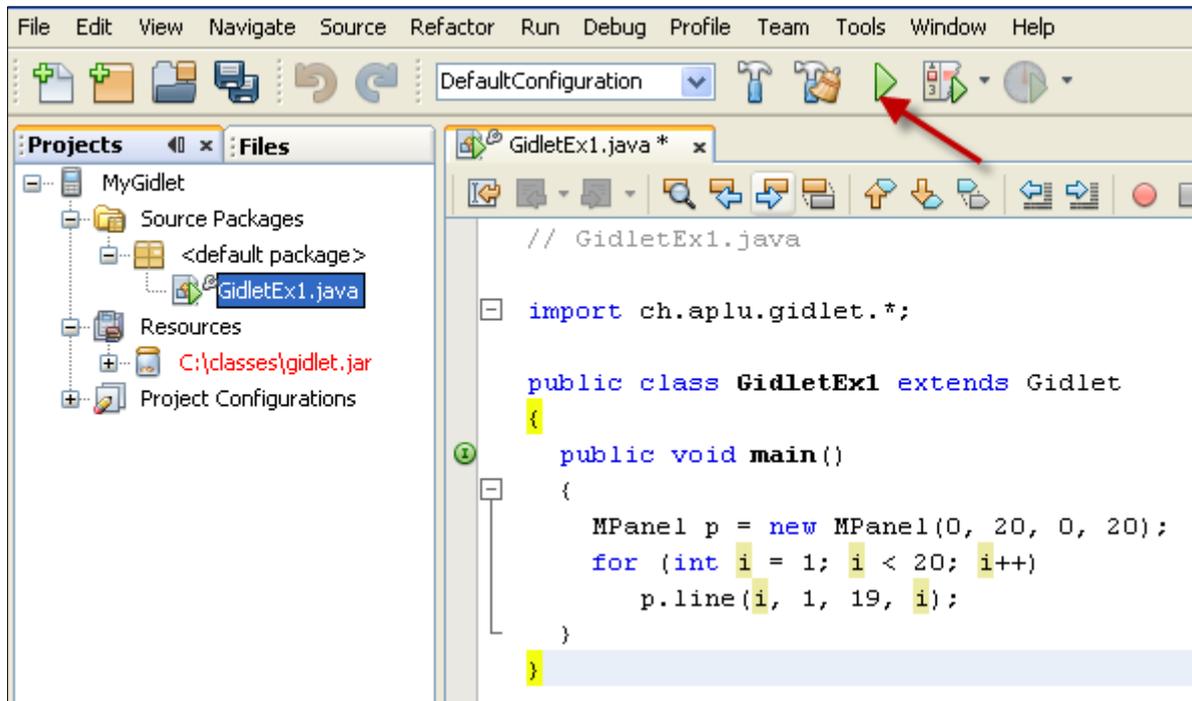
Folder:

Created File:

Die Datei GidletEx1.java erscheint unter <default package> und im Editor-Fenster erscheint der Programmcode, der auf Grund des Templates MIDlet erstellt wurde. Das Template MIDlet kann bei der Installation von Netbeans so angepasst werden, dass ein Gidlet-Skelett erscheint.

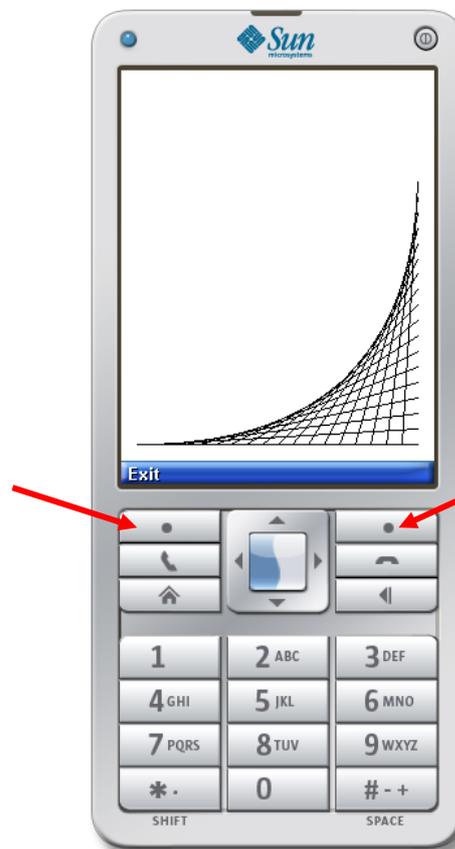
Geben Sie im Editorfenster Ihr Programm ein oder kopieren Sie ein beliebiges Beispiel aus dem Lernprogramm Gidlet, wobei Sie selbstverständlich den Klassennamen ändern müssen.

Mit Klick auf den **grünen Startbutton** (oder mit *Clean & Build* aus dem Kontext-Menü der rechten Maustaste) wird das Programm kompiliert und mit dem Emulator ausgeführt.



Die Bedienung des Emulators erfolgt über die Handy-Tasten

Programm beenden



Programm starten

Datei auf das Handy kopieren

Im Projektordner auf der Festplatte entstehen zwei Dateien:

MyGidlet.jad und *MyGidlet.jar*

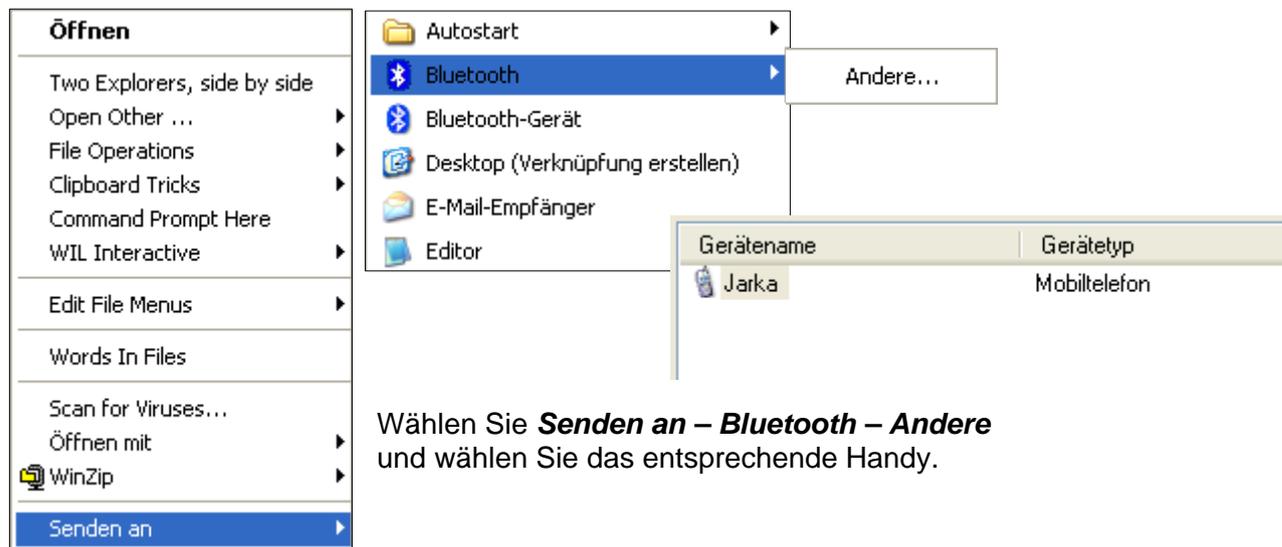


In der Datei *MyGidlet.jar* sind die kompilierten Programmdateien verpackt, die *jad*-Datei enthält die Applikation-Beschreibung.

```
MIDlet-1: GidletEx1,,GidletEx1
MIDlet-Jar-Size: 99116
MIDlet-Jar-URL: MyGidlet.jar
MIDlet-Name: MyGidlet
MIDlet-Vendor: Vendor
MIDlet-Version: 1.0
MicroEdition-Configuration: CLDC-1.1
MicroEdition-Profile: MIDP-2.0
```

MyGidlet.jad

Auf das Handys muss die Datei *MyGidlet.jar* kopiert werden, einige Handy (z.B. Nokia) brauchen beide Dateien. Das Kopieren auf Handy erfolgt am einfachsten über **Bluetooth**. Klicken Sie mit der **rechten Maustaste** auf *MyGidlet.jar*



Wählen Sie **Senden an – Bluetooth – Andere** und wählen Sie das entsprechende Handy.

Bei der ersten Bluetooth-Verbindung muss in der Regel der Sicherheitscode eingegeben werden.

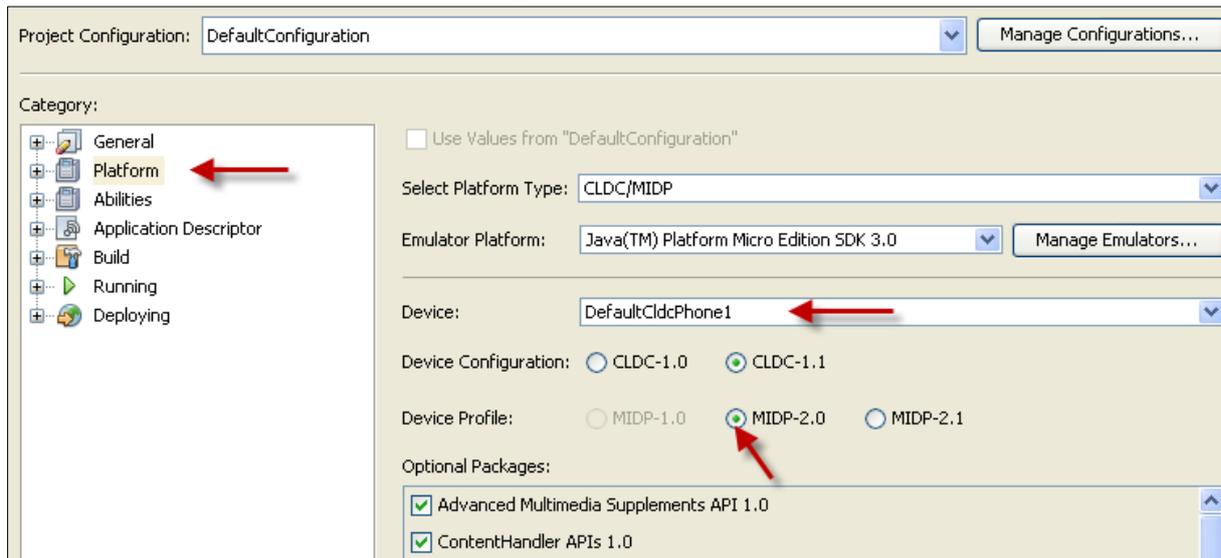
Anmerkung 1: Diese Anleitung setzt voraus, dass Netbeans bereits installiert und konfiguriert ist. Eine Anleitung zur Netbeans-Konfiguration finden Sie unter http://www.aplu.ch/home/download/nbinstall_6_5_win_de.pdf

Anmerkung 2: Falls beim Compilieren des Programms keine Fehler eintreten sind und die Ausführung im Emulator misslingt, müssen Sie folgende Einstellungen kontrollieren.

Klicken Sie im Projektfenster mit der rechten Maustaste auf den Projektnamen *MyGidlet* und wählen Sie **Properties**

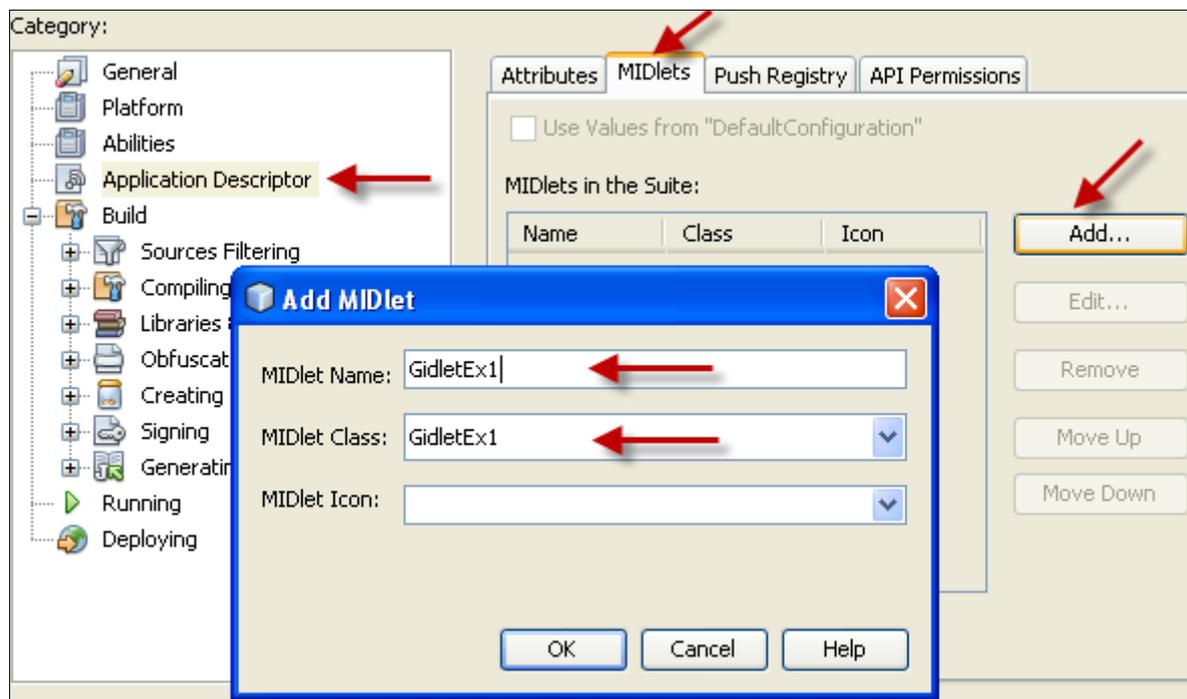


1) Kontrollieren Sie die **Plattform Konfiguration**



2) Kontrollieren Sie die Einstellungen **beim Applikation Descriptor**

Wählen Sie **Application Descriptor**, Register **MIDlets** und **Add**. Falls der Klassenname noch nicht angezeigt wird, geben Sie diesen ein.



Falls es immer noch nicht funktioniert, müssen Sie die Netbeans-Konfiguration überprüfen.