

Eclipse Tutorial: Eine einfache Applikation mit Eclipse entwickeln

Von Michael Koran

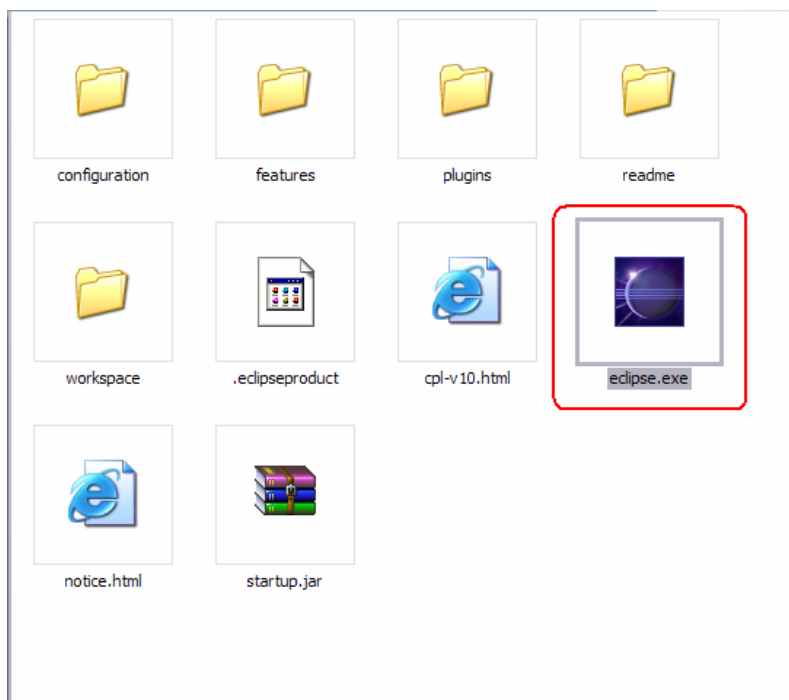
Im Folgenden wird schrittweise eine kleine Java-Applikation mittels Eclipse entwickelt. Ich habe eine Vorgehensweise gewählt, die sich für Einsteiger empfiehlt, natürlich steht es jedem frei nach diesem Tutorial die weiteren alternativen Bedienelemente auszuprobieren. Bei jedem Schritt wird kurz auf einige der Abkürzungsmöglichkeiten hingewiesen.

Vor dem Start

Es wird davon ausgegangen, dass ein Java SDK und Eclipse erfolgreich installiert wurden, falls dem nicht so ist, dann ist nun Gelegenheit dies nachzuholen ;). Alles was ihr braucht, findet Ihr auch auf dieser Java CD.

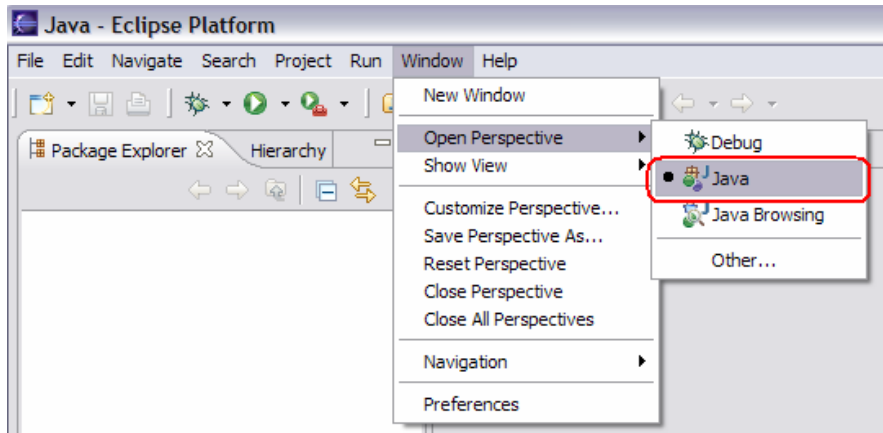
1.) Eclipse starten

Starte Eclipse (hier Version 3.0.1) mit einem Doppelklick auf eclipse.exe



2.) Sicht wechseln

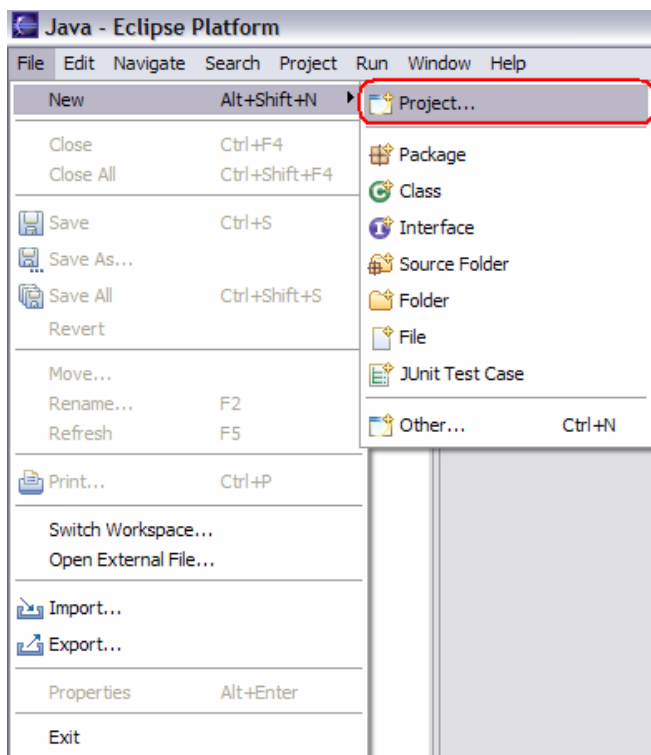
Falls wir uns nicht in der Java-Perspektive befinden, solltest Du nun dahin schalten. Wähle dazu *Window – Open Perspective – Java*




3.) Neues Projekt

Java-Applikationen werden in Eclipse als Projekte organisiert, daher sollten wir nun ein neues Projekt erstellen.

3.1) Öffne *File – New – Project...*

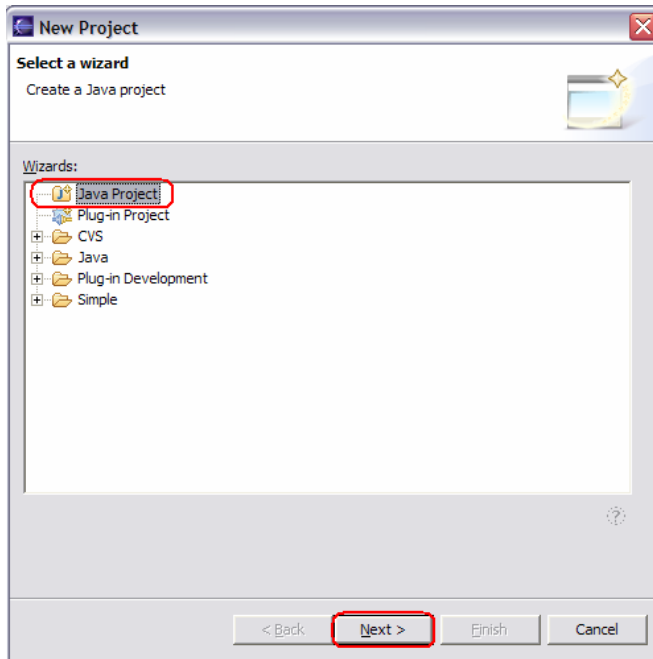


Abk.: - Rechtsklick auf Inhaltsfenster des Package-Explorers

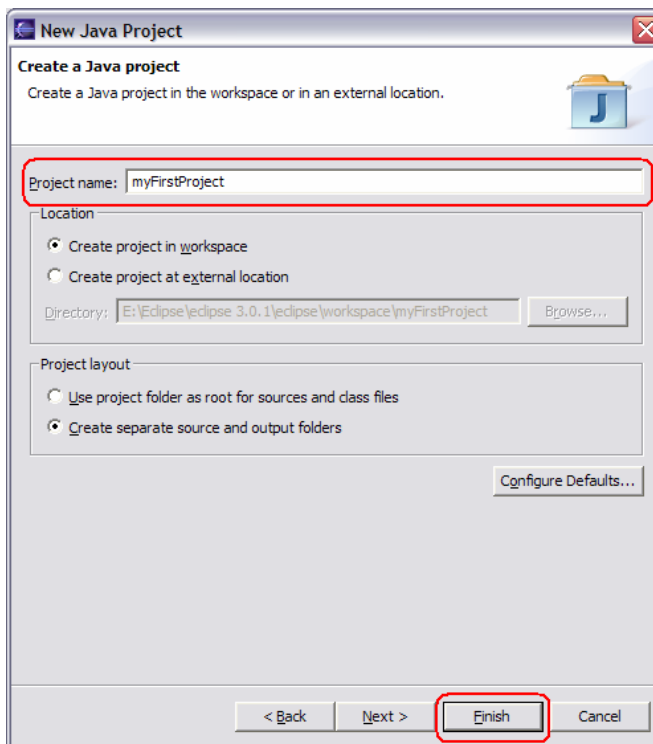
- Klick auf: 

- Tastaturkürzel *Alt+Shift+N*

3.2) Wähle *Java Project* und klicke auf *Next*.

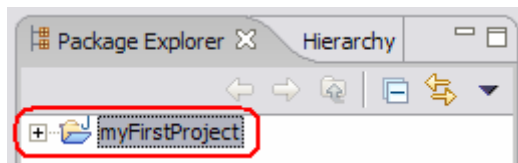


3.3) Nun geben wir unserem Projekt einen Namen (bspw. „myFirstProject“). Da unsere Applikation mit einfachen Mitteln auskommt, können wir danach direkt auf *Finish* klicken und Standardwerte beibehalten.



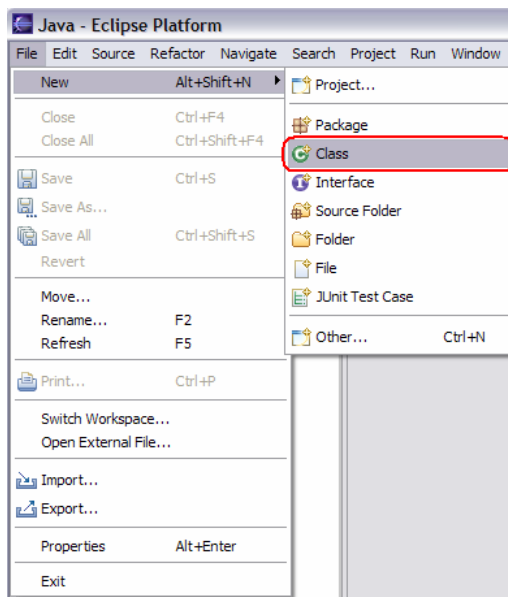
4.) Neue Klasse erstellen

Im *Package Explorer* sollten wir nun unser vorerst leeres Projekt vorfinden.



Wir werden nun eine erste Klasse erzeugen.

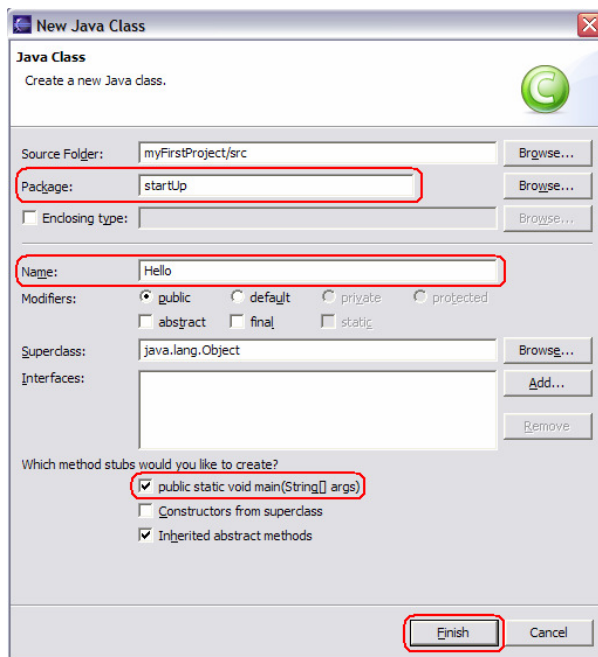
4.1) Öffne *File – New – Class*



Abk.: - Dieselben wie unter 3.1 vermerkt

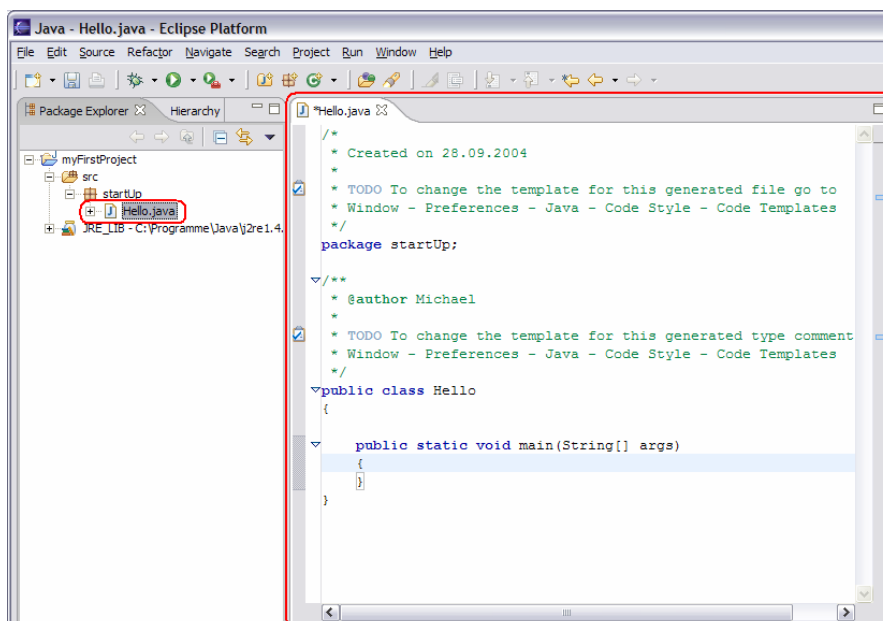
- Klick auf: 

- 4.2) Die Klasse können wir nun in ein Package legen – dazu geben wir den Namen des neuen Packages im *Textfeld „Package“* ein (hier „startUp“). Wird kein Name eingegeben, so entsteht kein neues Package und die Klasse befindet sich per Standard direkt in unserem Projekt-Ordner. Im *Textfeld „Name“* kann man den Namen der Klasse festlegen (hier „Hello“). Schreibfaule aktivieren noch die *Checkbox* für *public static void main(String[] args)*, um sich Schreibarbeit zu ersparen.

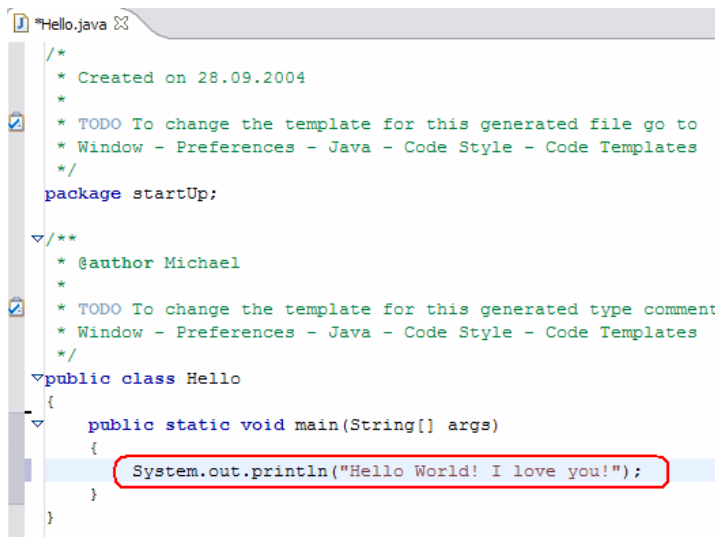


5.) Klasse implementieren

Der Package Explorer sollte nun unsere Klasse in der Hierarchie anzeigen und im Java Editor sehen wir einige Zeilen automatisch erstellten Standard-Code. Wir erweitern nun den Code unserer Applikation.



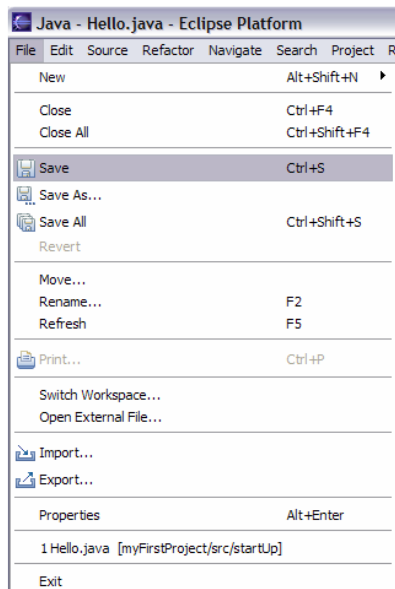
5.1) Wir ergänzen die main-Methode, um eine einfache Ausgabe auf die Konsole.



```
/*
 * Created on 28.09.2004
 *
 * TODO To change the template for this generated file go to
 * Window - Preferences - Java - Code Style - Code Templates
 */
package startUp;

/**
 * @author Michael
 *
 * TODO To change the template for this generated type comment
 * Window - Preferences - Java - Code Style - Code Templates
 */
public class Hello
{
    public static void main(String[] args)
    {
        System.out.println("Hello World! I love you!");
    }
}
```

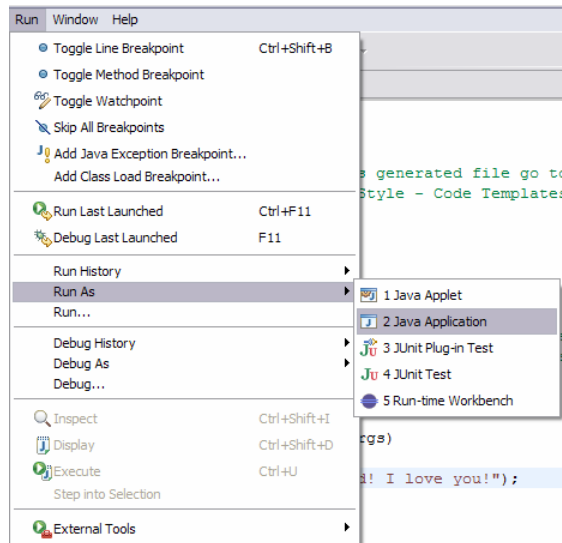
5.2) Speichere die Änderungen, indem du *File – Save* anklickst. Beachte, dass dabei gleich die Klasse kompiliert wird.



Abk.: Tastaturkürzel *Ctrl+S*

6.) Starten der Applikation

Nun ist es soweit, wir können das Programm starten. Wähle *Run – Run As – Java Application*.



Abk.: Klick auf: 

Im Konsolenfenster steht nun die Ausgabe und unsere Applikation ist damit fertig.

