



**DIIES** Dipartimento di  
**INGEGNERIA**  
dell'INFORMAZIONE, delle INFRASTRUTTURE e dell'ENERGIA SOSTENIBILE

# Corso di Fondamenti di Informatica

Dispensa 1: L'ambiente ECLIPSE per JAVA

Prof. Domenico Rosaci

2014-15

## 1. L'ambiente JDK.

Scaricare il software da

<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/jdk8-downloads-2133151.html>

Scegliere il pacchetto corrispondente al proprio sistema operativo (ad es., WindowsX86 per qualunque versione di Windows a 32 bit).

**Java SE Development Kit 8u40**

You must accept the Oracle Binary Code License Agreement for Java SE to download this software.

Thank you for accepting the Oracle Binary Code License Agreement for Java SE; you may now download this software.

Product / File Description	File Size	Download
Linux x86	146.85 MB	<a href="#">jdk-8u40-linux-i686.rpm</a>
Linux x86	166.82 MB	<a href="#">jdk-8u40-linux-i686.tar.gz</a>
Linux x64	145.14 MB	<a href="#">jdk-8u40-linux-x64.rpm</a>
Linux x64	165.19 MB	<a href="#">jdk-8u40-linux-x64.tar.gz</a>
Mac OS X x64	221.89 MB	<a href="#">jdk-8u40-macosx-x64.dmg</a>
Solaris SPARC 64-bit (SVR4 package)	131.59 MB	<a href="#">jdk-8u40-solaris-sparcv9.tar.Z</a>
Solaris SPARC 64-bit	92.83 MB	<a href="#">jdk-8u40-solaris-sparcv9.tar.gz</a>
Solaris x64 (SVR4 package)	139.45 MB	<a href="#">jdk-8u40-solaris-x64.tar.Z</a>
Solaris x64	95.82 MB	<a href="#">jdk-8u40-solaris-x64.tar.gz</a>
Windows x86	175.71 MB	<a href="#">jdk-8u40-windows-i686.exe</a>
Windows x64	180.19 MB	<a href="#">jdk-8u40-windows-x64.exe</a>

**Java SE Development Kit 8u40 Demos and Samples Downloads**

You must accept the Oracle BSD License to download this software.

Accept License Agreement  Decline License Agreement

Product / File Description	File Size	Download
Linux x86	52.4 MB	<a href="#">jdk-8u40-linux-i686-demos.rpm</a>
Linux x86	52.25 MB	<a href="#">jdk-8u40-linux-i686-demos.tar.gz</a>
Linux x64	52.46 MB	<a href="#">jdk-8u40-linux-x64-demos.rpm</a>
Linux x64	52.32 MB	<a href="#">jdk-8u40-linux-x64-demos.tar.gz</a>
Mac OS X	52.8 MB	<a href="#">jdk-8u40-macosx-x86_64-demos.zip</a>
Solaris SPARC 64-bit	13.58 MB	<a href="#">jdk-8u40-solaris-sparcv9-demos.tar.Z</a>
Solaris SPARC 64-bit	9.32 MB	<a href="#">jdk-8u40-solaris-sparcv9-demos.tar.gz</a>
Solaris x64	13.58 MB	<a href="#">jdk-8u40-solaris-x64-demos.tar.Z</a>
Solaris x64	9.28 MB	<a href="#">jdk-8u40-solaris-x64-demos.tar.gz</a>

Trova nella pagina Evidenzia Maiuscole/minuscole

Java.com

**ORACLE**  
TECHNOLOGY NETWORK

**VIRTUAL TECHNOLOGY SUMMIT**

February 11th  
February 25th  
March 4th

**REGISTER!**

Webcast  
**Virtual Technology Summit**  
Content Now OnDemand

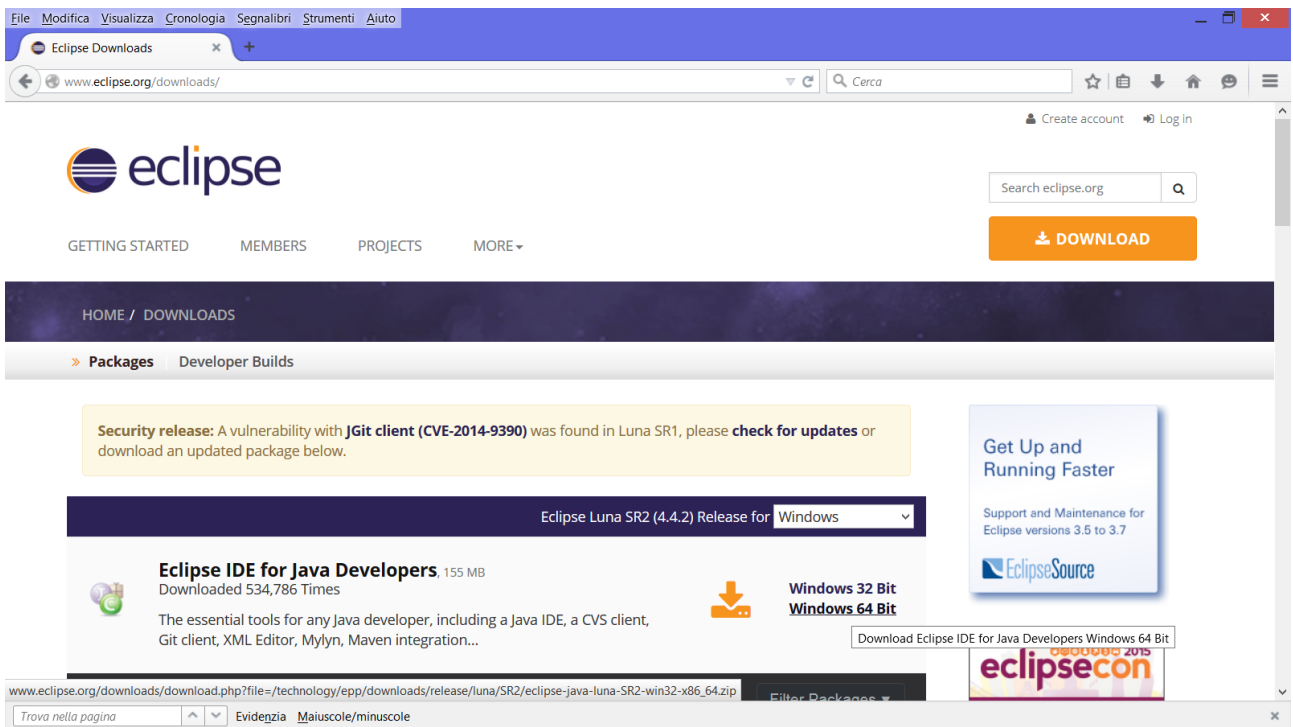
Watch Now

Java SE Advanced:  
Best Practices Webcast

Una volta scaricato il file autoinstallante, lanciare l'installazione.

## 2. L'ambiente Eclipse

Scaricarlo dal sito [www.eclipse.org](http://www.eclipse.org)



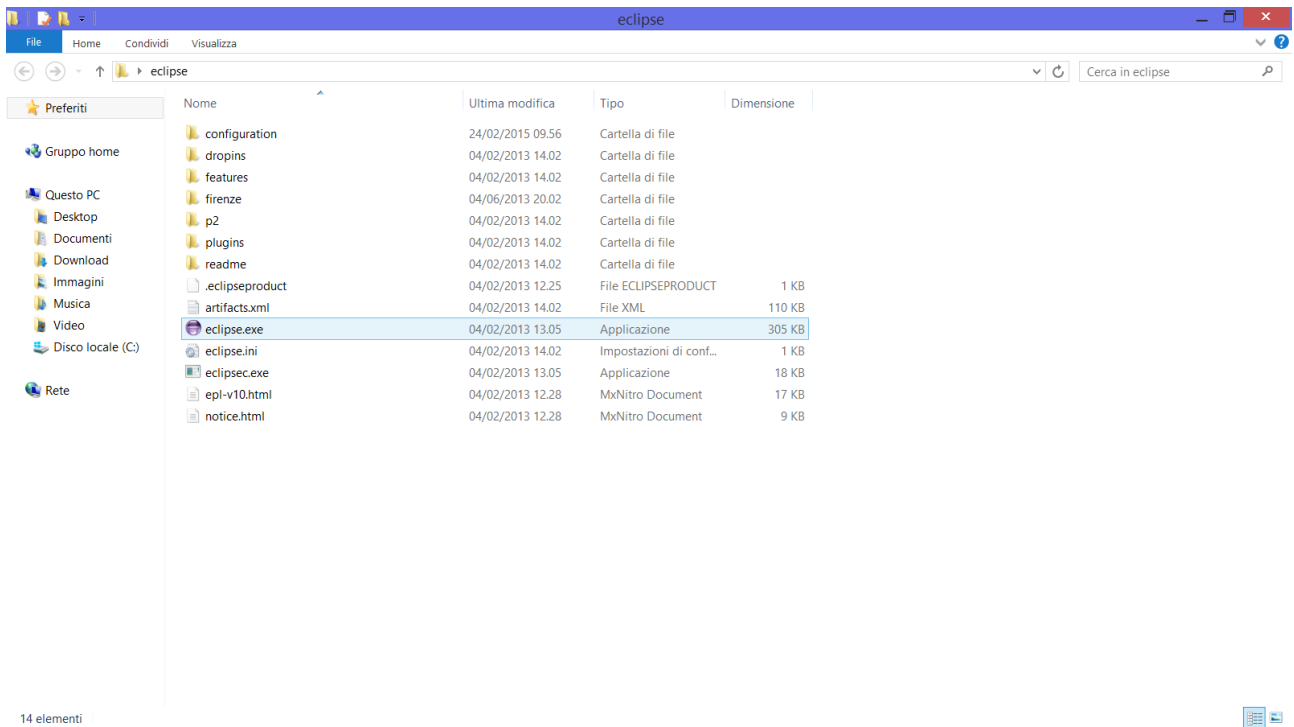
The screenshot shows a web browser window displaying the Eclipse Downloads page. The browser's address bar shows the URL [www.eclipse.org/downloads/](http://www.eclipse.org/downloads/). The page features the Eclipse logo and navigation links for 'GETTING STARTED', 'MEMBERS', 'PROJECTS', and 'MORE'. A prominent orange 'DOWNLOAD' button is visible. Below the navigation, there is a dark blue header with 'HOME / DOWNLOADS' and a breadcrumb trail for 'Packages' and 'Developer Builds'. A yellow security release banner is present, followed by a dropdown menu for 'Eclipse Luna SR2 (4.4.2) Release for Windows'. The main content area displays 'Eclipse IDE for Java Developers' with a download icon and options for 'Windows 32 Bit' and 'Windows 64 Bit'. A sidebar on the right contains a 'Get Up and Running Faster' section with 'EclipseSource' branding and a 'Download Eclipse IDE for Java Developers Windows 64 Bit' button. The browser's status bar at the bottom shows the file path: `www.eclipse.org/downloads/download.php?file=/technology/epp/downloads/release/luna/SR2/eclipse-java-luna-SR2-win32-x86_64.zip`.

Anche qui, scegliere la versione adatta al proprio sistema operativo.

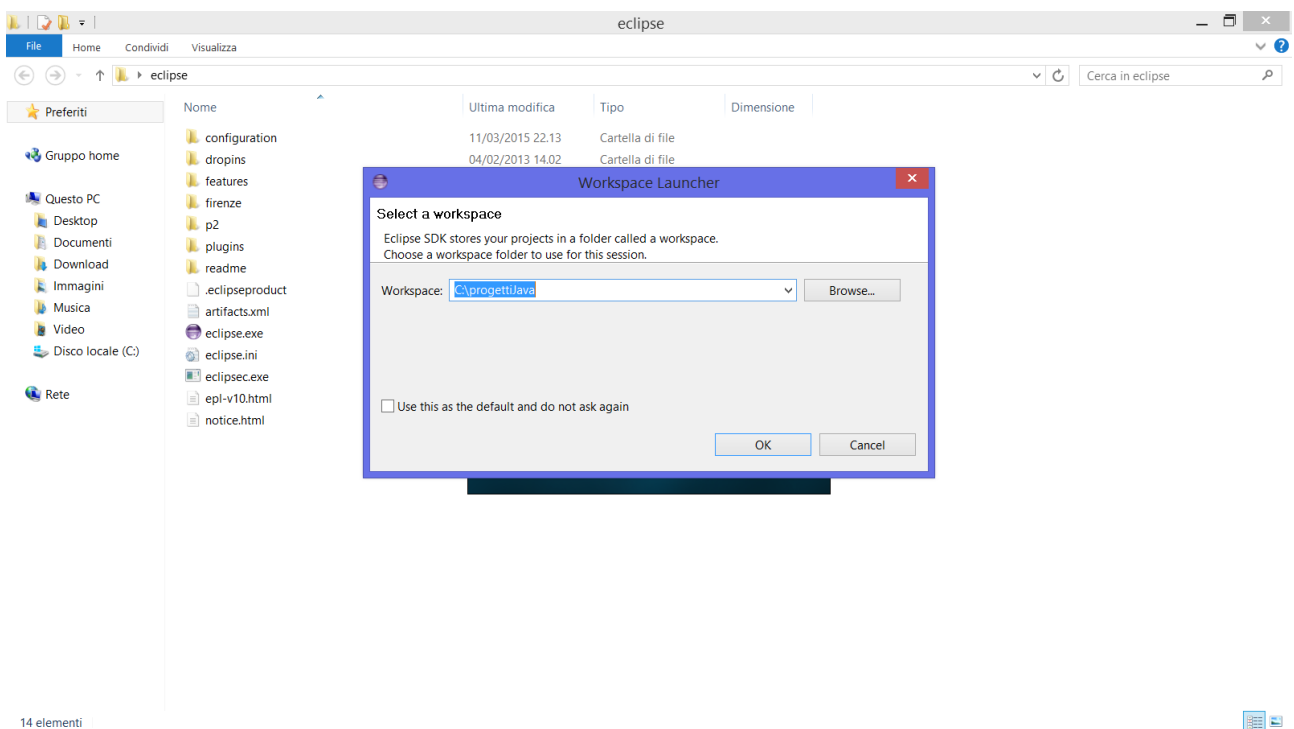
Una volta scaricato il file (zip) decomprimerlo in modo da creare sul desktop la cartella Eclipse.

### 3. Creare il primo progetto Java.

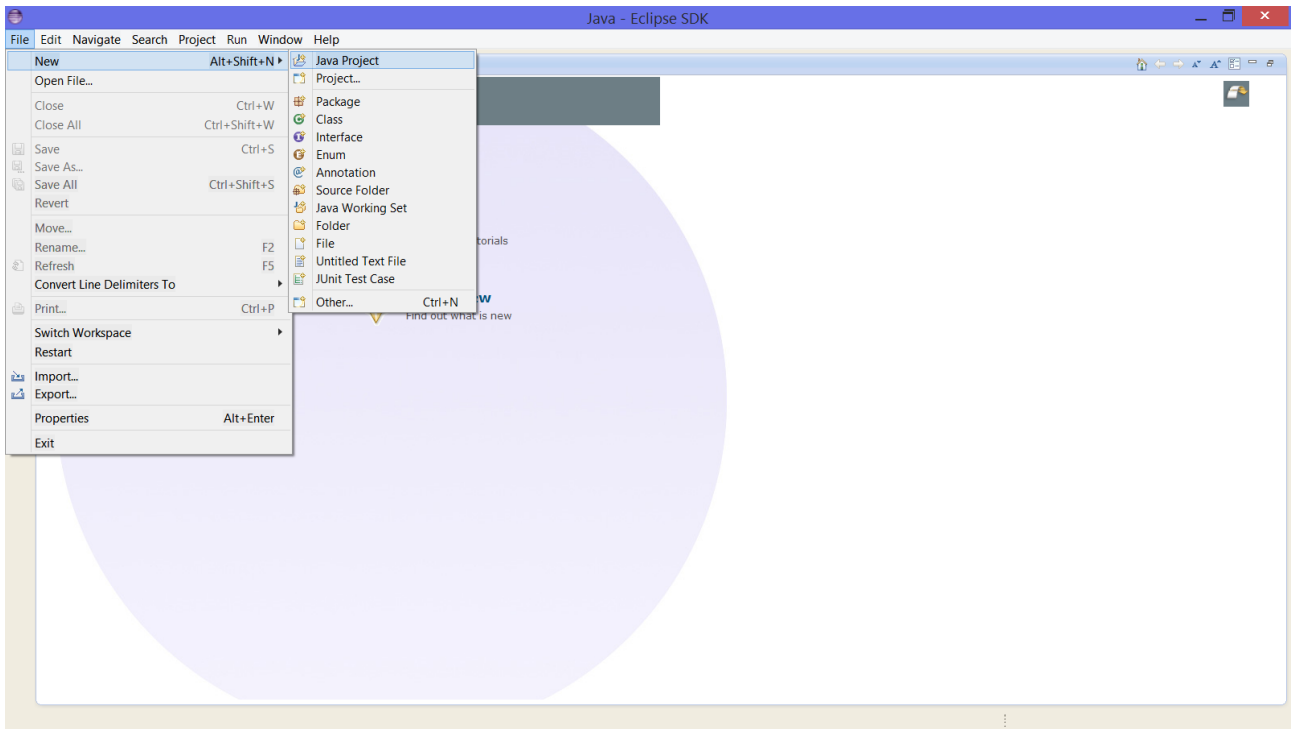
Entrare nella cartella Eclipse sul desktop e lanciare eclipse.exe.



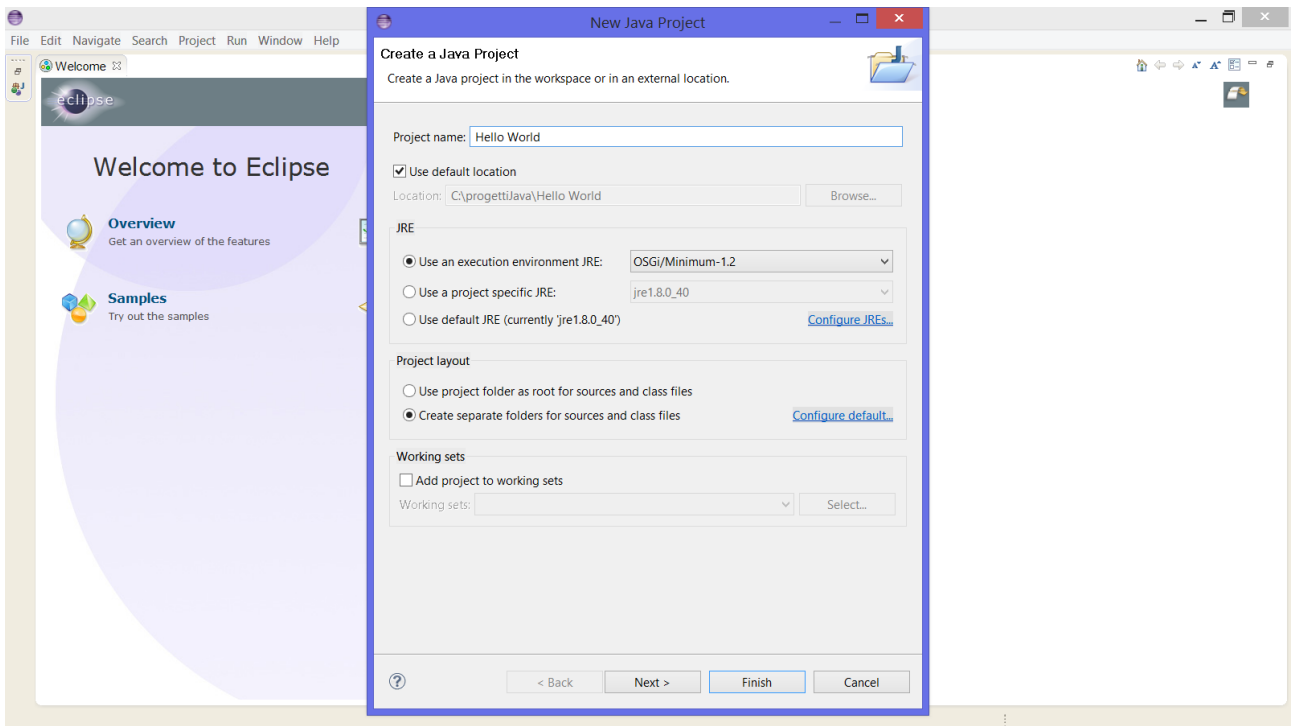
Quando vi verrà chiesto, scegliere una cartella (Workspace) per contenere i progetti che creerete.



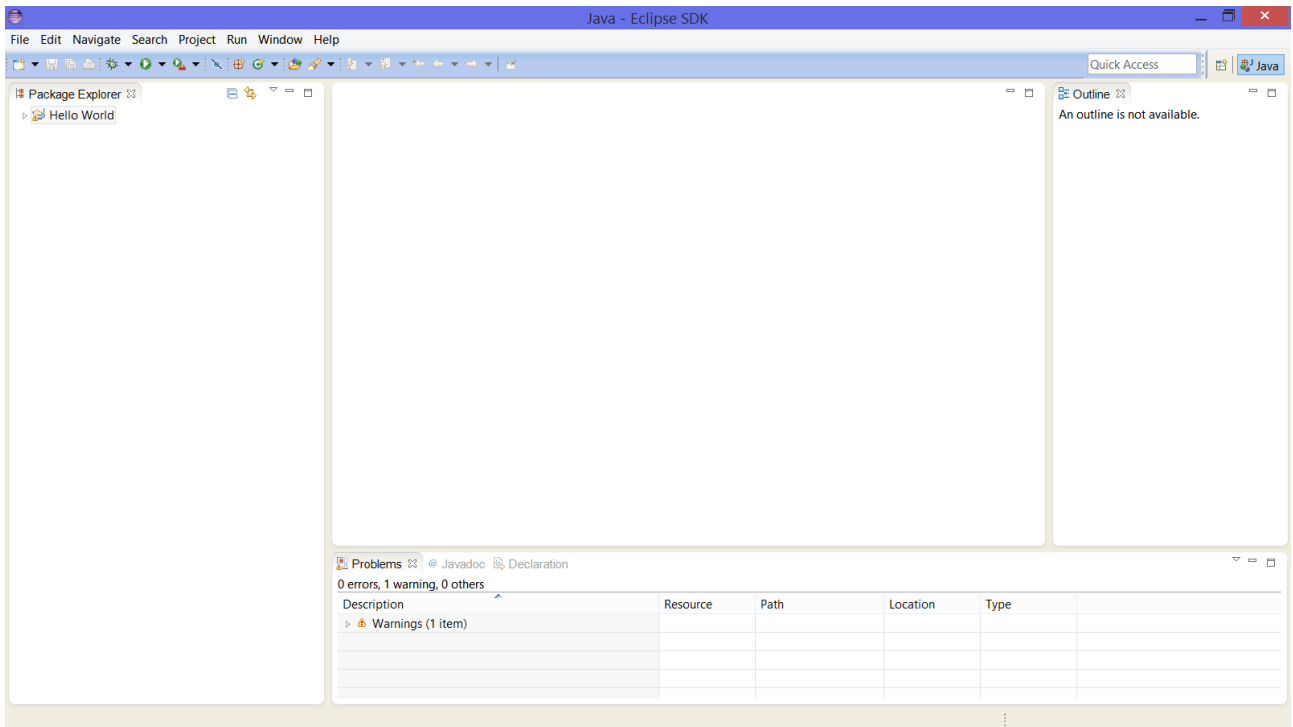
Quando Eclipse si avvierà, chiudere la finestra "Welcome" e scegliere File->New->Java Project



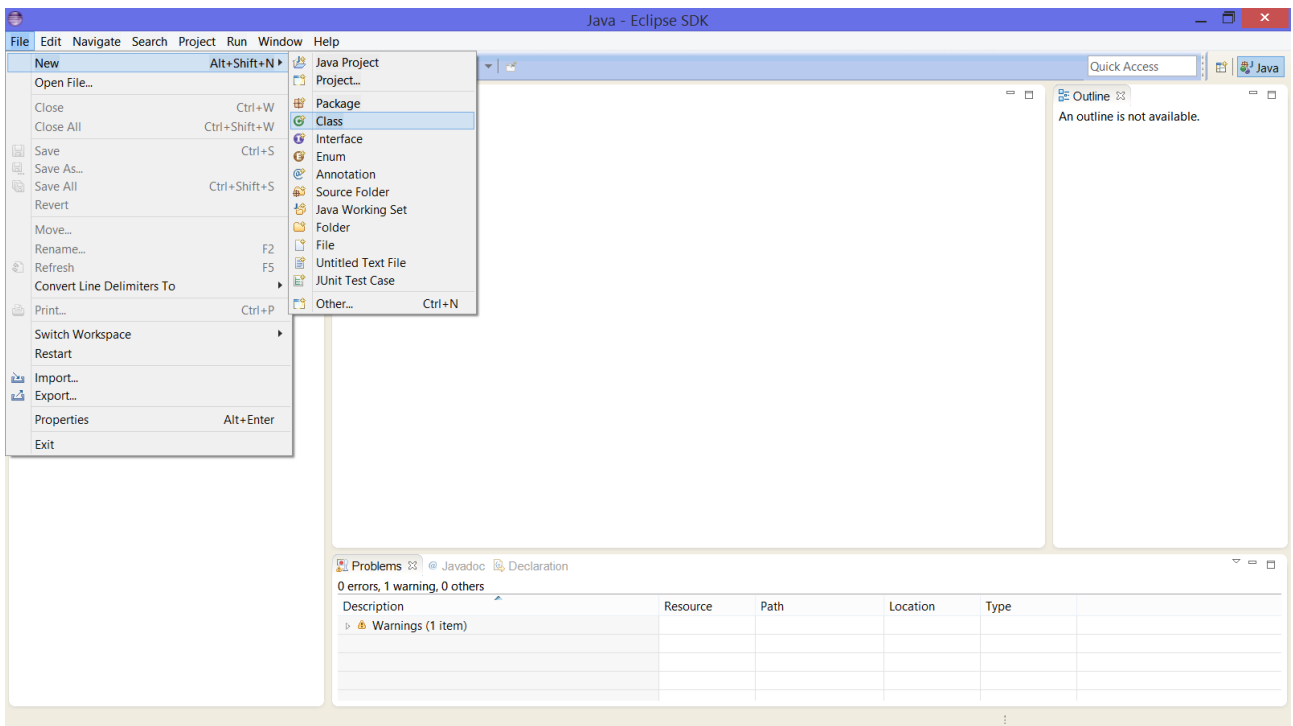
Successivamente dare un nome al nuovo progetto (es. "Hello World") e premere Finish:



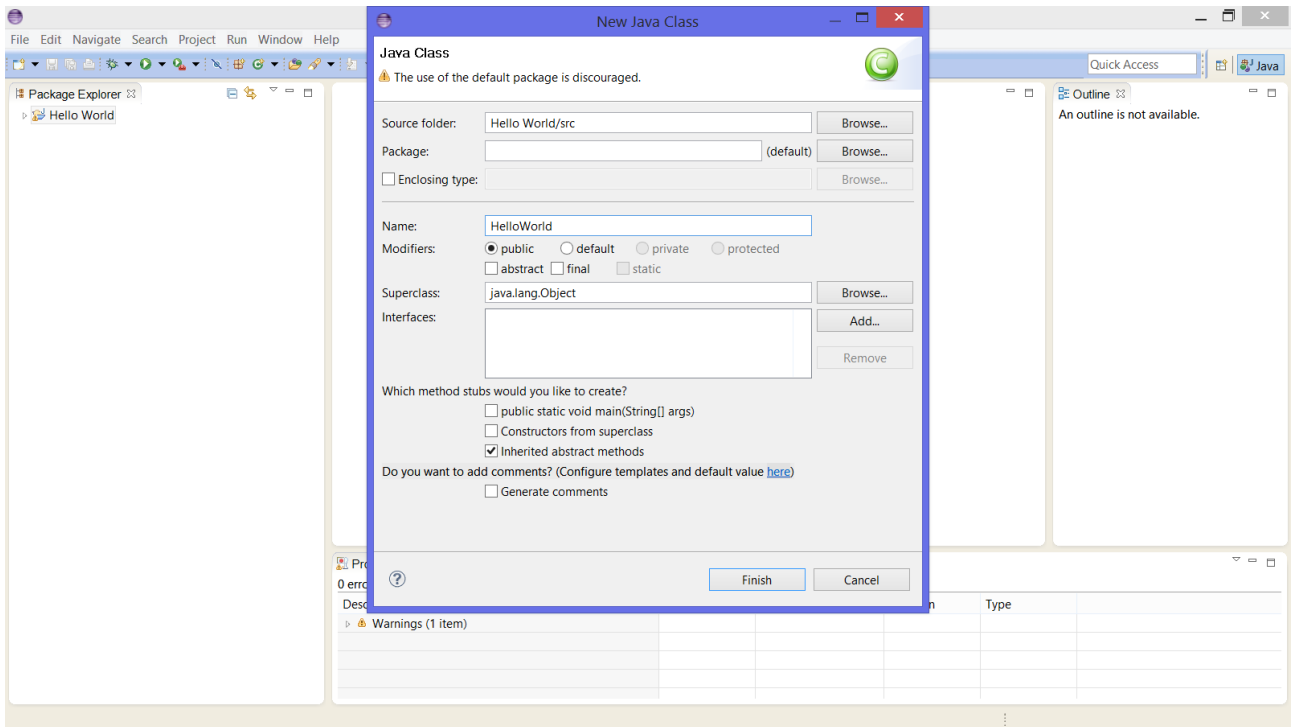
Ecco come si presenterà l'ambiente di lavoro a questo punto:



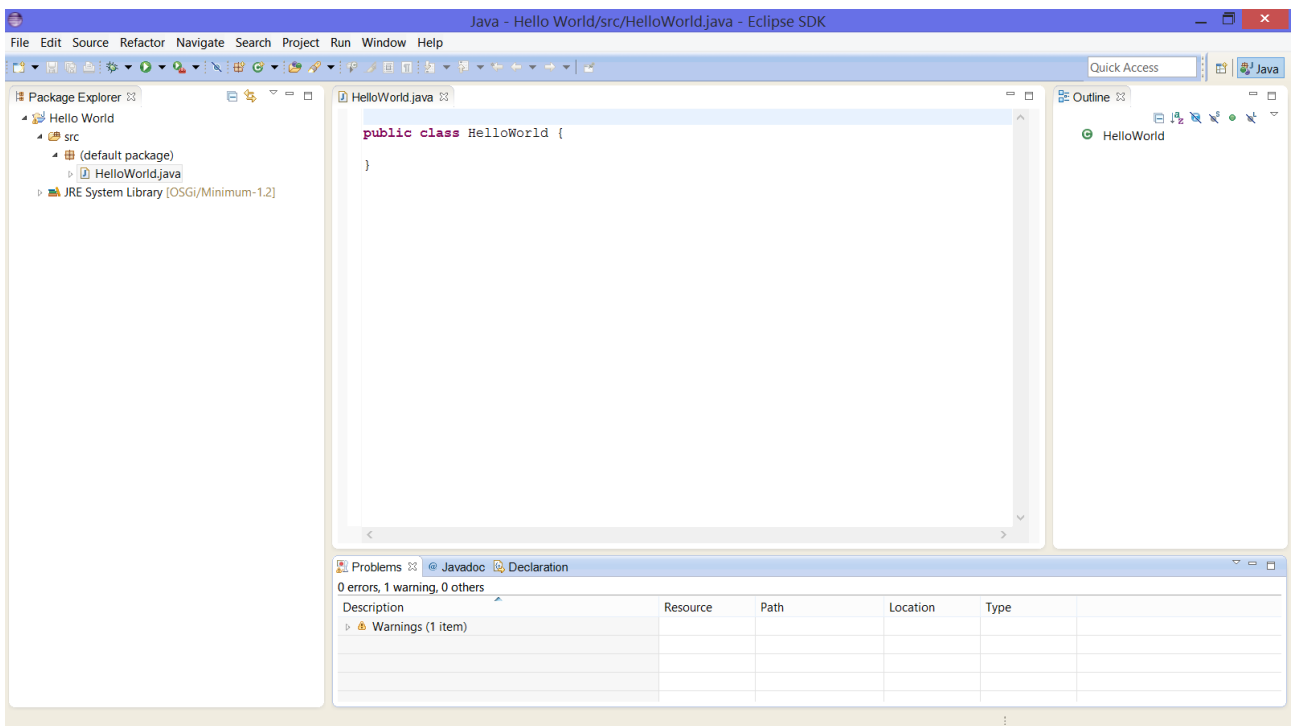
Come si vede, nell'area di sinistra appare creato il progetto Hello World. Attualmente è vuoto, e quindi scegliamo di inserirvi dentro una classe che conterrà il nostro programma. Per farlo, scegliamo File->New->Class



Quindi diamo un nome alla classe (qui nell'esempio, "HelloWorld") e scegliamo Finish

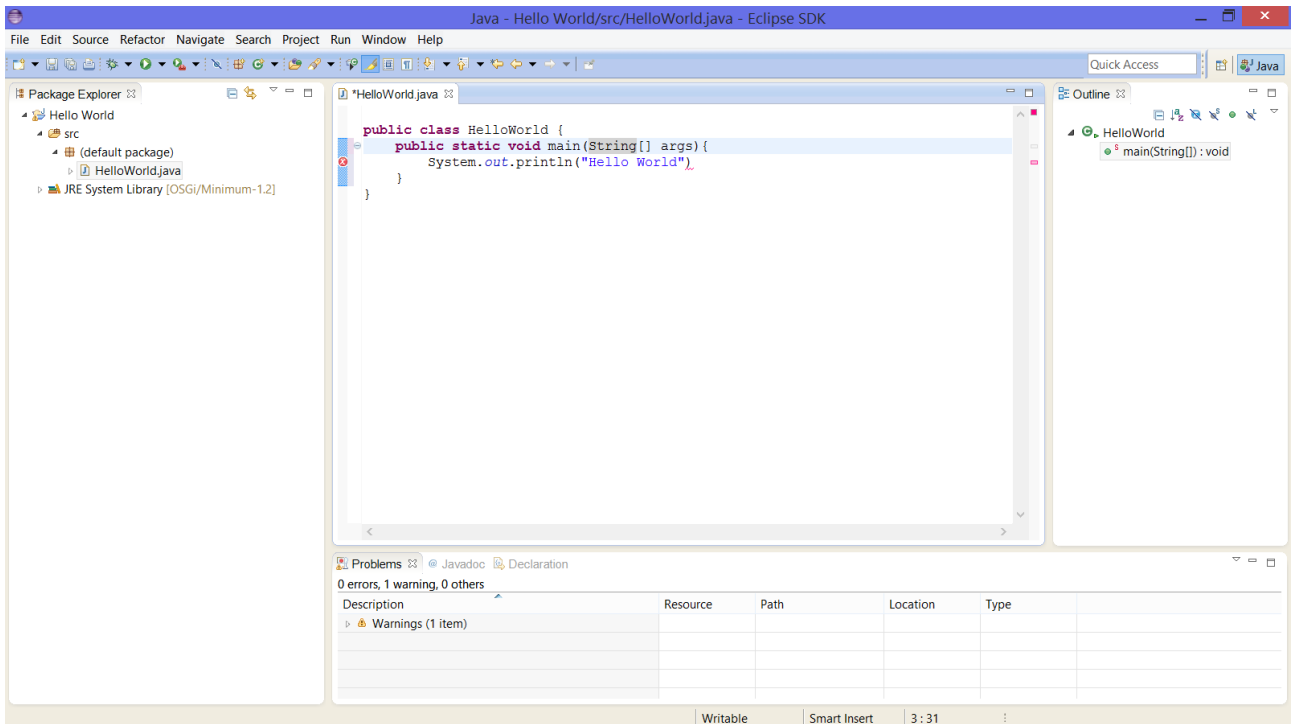


Ecco come si presenterà adesso l'ambiente di lavoro:

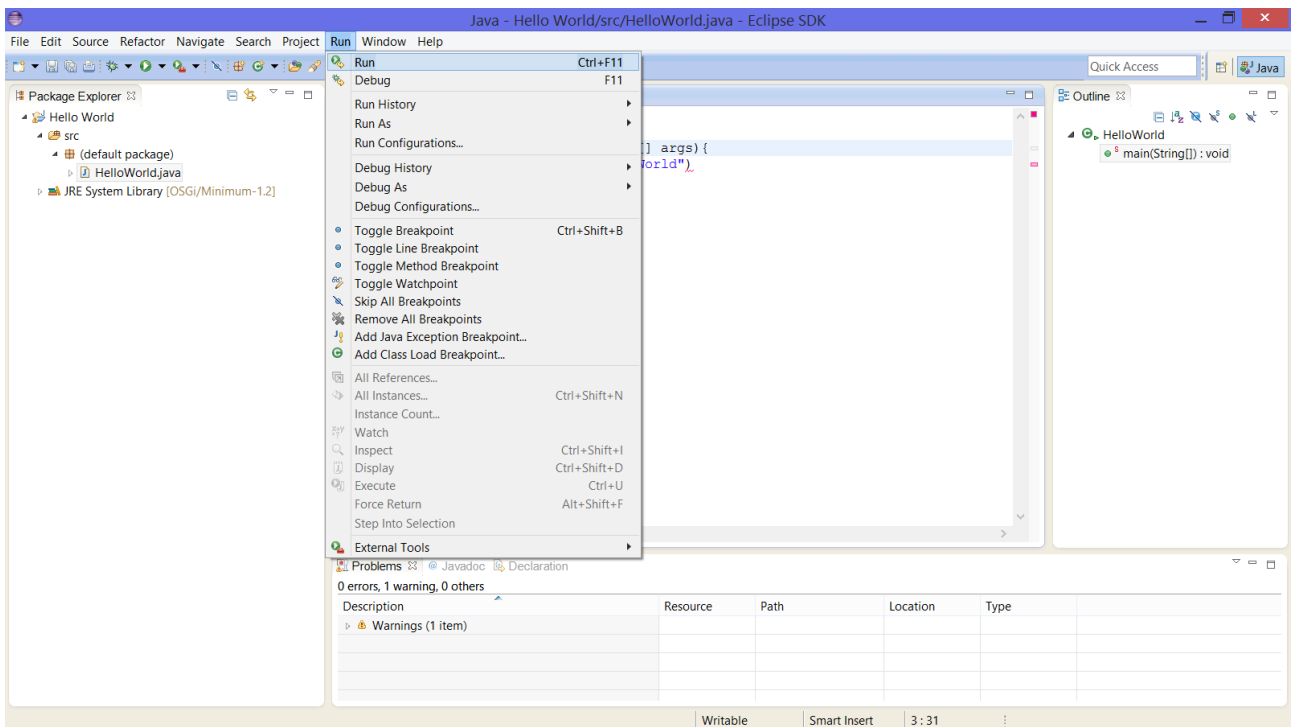


Come si vede nell'area di sinistra, il progetto non è più vuoto. Nella sottocartella src (che contiene i file "sorgenti" del progetto) è stato creato il file "HelloWorld.java" che contiene la classe HelloWorld che abbiamo appena creato. Il contenuto attuale di questo file è mostrato nell'area centrale, che funziona come un Editor di testo. Come si vede, è stata creata una classe pubblica (si veda l'uso della parola chiave public prima del costrutto class), ovvero una classe che conterrà un metodo main e che quindi potrà essere "eseguita".

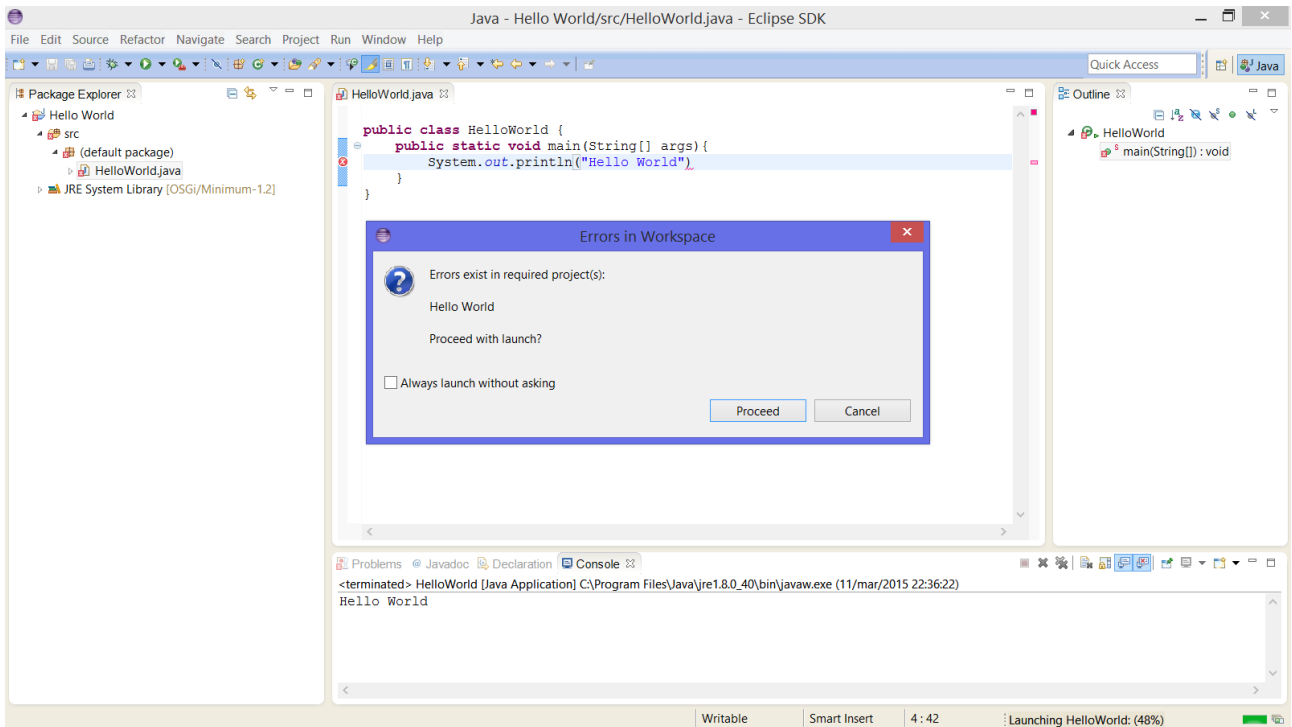
Il corpo della classe attualmente è vuoto. Inseriamo adesso noi le istruzioni necessarie, ossia aggiungiamo il metodo "main".



Come si vede, Eclipse segnala con un cerchio rosso un errore. Ci siamo dimenticati un ";" alla fine dell'unica istruzione del main. Se cercassimo di compilare e lanciare il progetto, scegliendo Run->Run o premendo Ctrl+F11, otterremmo questo effetto:







Quindi ovviamente scegliamo "Cancel" e correggiamo l'errore nel punto in cui è stato segnalato, aggiungendo il ";" di fine istruzione. Quindi rilanciamo il progetto, e stavolta otterremo il risultato corretto. La stringa "Hello World" sarà stampata nell'area centrale in basso, che viene definita "Console di input\output"

