



Manual de configuración de eclipse

jMonkeyEngine & PorticoProject

David Fernández Mota – José Antonio Gil Altaba

15/10/2009

Este manual está orientado para las versiones de Eclipse Ganymede, jMonkeyEngine 2.0.1 y PorticoProject 1.0.1

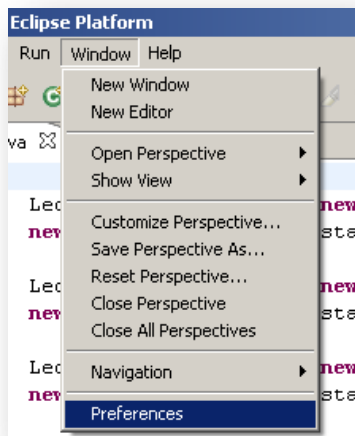
Las tres herramientas que se van a utilizar durante la realización de los talleres son:

- **Eclipse Ganymede:** herramienta de desarrollo [<http://www.eclipse.org>]
- **jMonkeyEngine:** motor de juegos openSource [<http://www.jmonkeyengine.com>]
- **PorticoProject:** Paquete para la simulación distribuida [<http://porticoproject.org>]

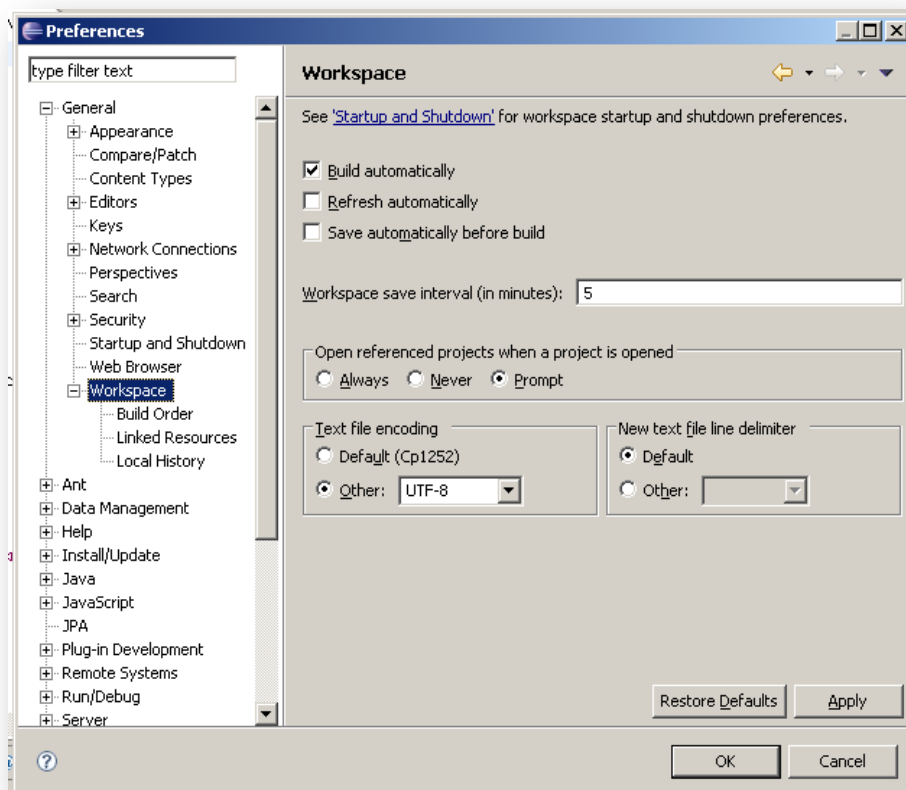


Una vez instaladas las tres herramientas ejecutamos eclipse.

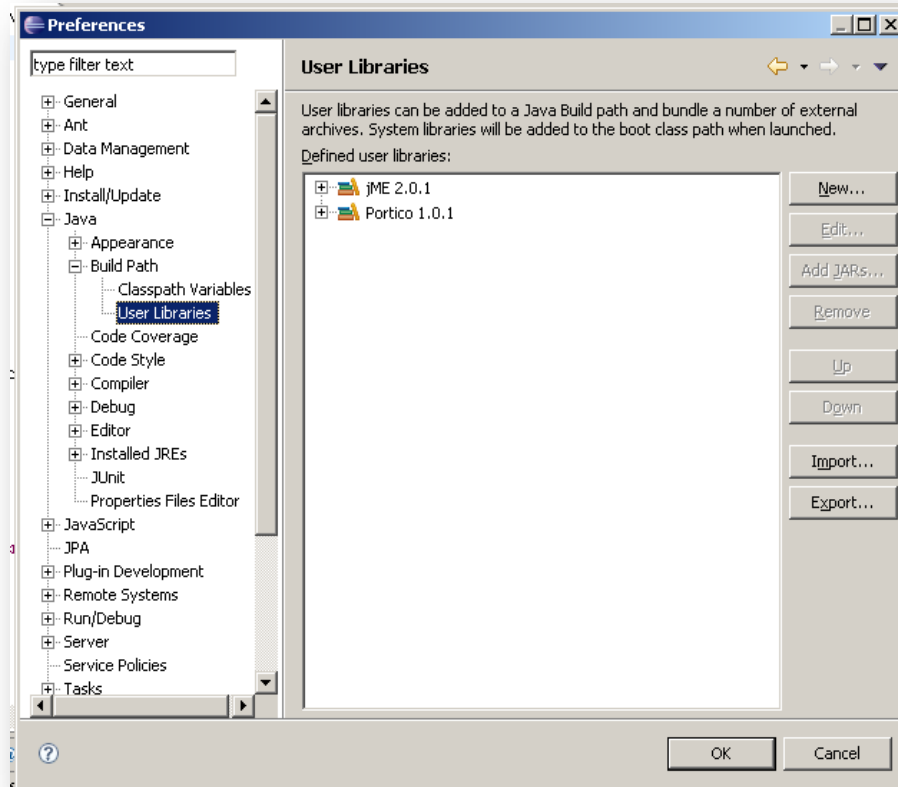
Abrimos *Window* → *Preferences*



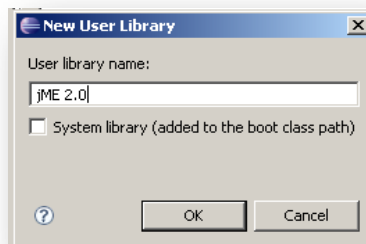
Nos aseguramos que la codificación utilizada en eclipse es la apropiada para que acepte los acentos y siglas del castellano: *General* → *WorkSpace*, en *Text file encoding* seleccionamos *Other* y pinchamos sobre *UTF-8*



El siguiente paso será crearnos las librerías que vamos a emplear de jMonkeEngine y PorticoProject. Abrimos el menú *Java* → *Build Path* → *User Libraries*.



Creamos una nueva librería: *New...* e introducimos el nombre de la librería que queremos:



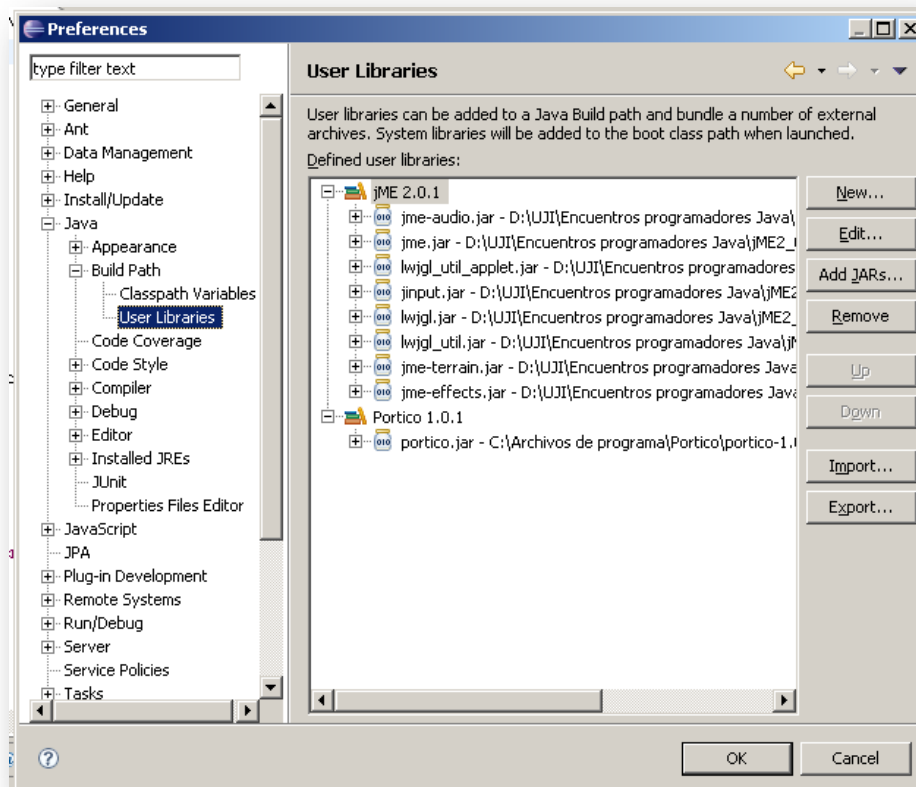
A la librería creada, le añadimos los *.jar* que vamos a emplear en el proyecto seleccionando la librería y pinchando sobre *Add JARs...* Se nos abrirá una ventana para que seleccionemos los paquetes que contendrán la librería. En esta ocasión serán suficiente los siguientes paquetes:

- De la carpeta raíz de jMonkeyengine:
 - ✓ *jme.jar*
 - ✓ *jme-audio.jar*
 - ✓ *jme-terrain.jar*
 - ✓ *jme-effects.jar*

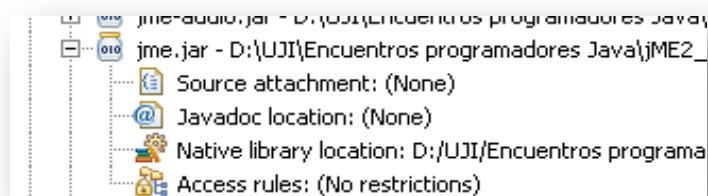
- De la carpeta `\lib\lwjgl\`:
 - ✓ `jinput.jar`
 - ✓ `lwjgl.jar`
 - ✓ `lwjgl_util.jar`
 - ✓ `lwjgl_util_applet.jar`

Una vez añadida las librerías de jMonkeyEngine, realizaremos lo mismo para las de PorticoProject. Creamos una nueva librería, y le añadimos el paquete `portico.jar` (que es habitual encontrarlo en: `C:\Archivos de programa\Portico\portico-1.0.1\lib\`).

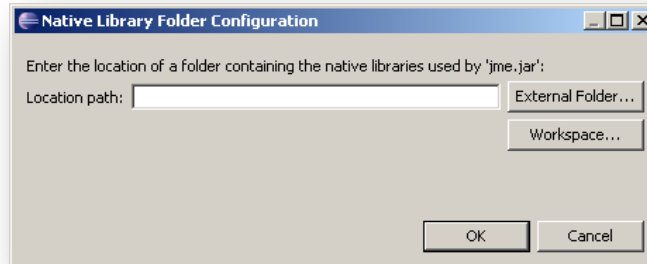
Realizado todos los pasos, la librería creada presentará el siguiente aspecto:



El último pase de la creación de las librerías es indicarle al paquete `jme.jar` donde se encuentra la librería nativa. Para ello desplegamos el ítem `jme.jar`.



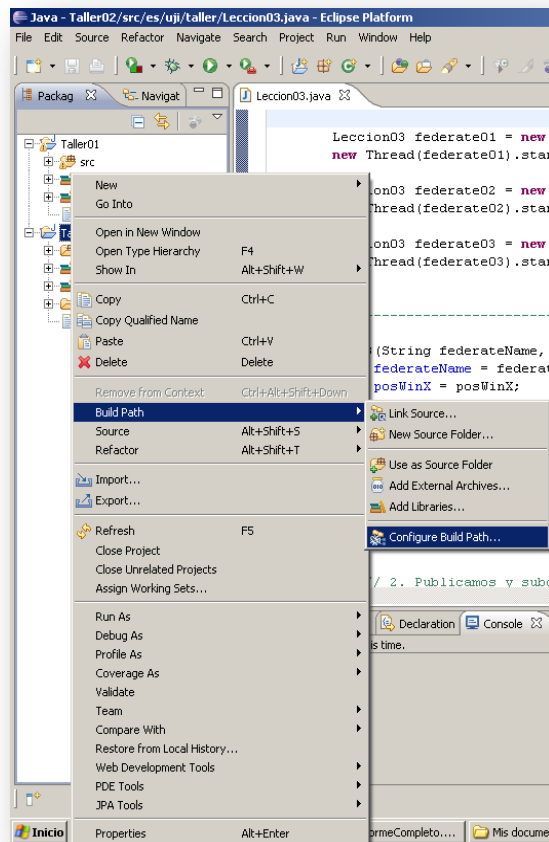
Y sobre el elemento *Native library location* hacemos *doble click*. Se nos abrirá una ventana para introducir la ruta donde se encuentra.



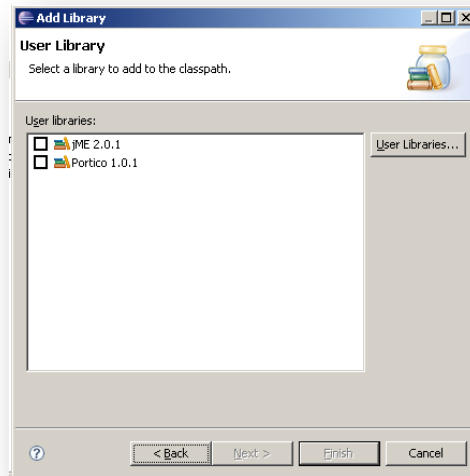
Pulsamos sobre *External Folder...* y seleccionamos la ruta (desde la raíz de donde se halla instalado los paquetes de jMonkeyEngine): `\\lib\\lwjgl\\native\\windows`

Una vez hecho todo esto, pulsamos sobre el botón *OK* de la ventana de *Preferences*, y ya estamos listos para crear nuestro primer proyecto.

Creamos un proyecto java y a continuación debemos indicarle las librerías que vamos a utilizar. Para ello hacemos click con el botón derecho sobre el proyecto que acabamos de crear y seleccionamos *Build Path* → *Configure Build Path...*



En la pestaña *Libraries* pinchamos en *Add Library*. A continuación seleccionamos *User Library* y *Next*. Aparecerán las dos librerías que hemos creado (JME y Portico), según con lo que vayamos a trabajar seleccionamos una u otra, o ambas.



Una vez seleccionada las librerías que vamos a emplear en el proyecto, pulsamos sobre *Finish* y *Ok* en la ventana de *Properties* del proyecto.