

Obsah

VÝVOJOVÉ PROSTŘEDÍ NETBEANS	1
OBSAH	3
ÚVOD	7
1 VÝVOJOVÉ PROSTŘEDÍ NETBEANS.....	9
1.1 HISTORIE VÝVOJOVÉHO PROSTŘEDÍ NETBEANS	9
1.2 POROVNÁNÍ NETBEANS S KONKURENČNÍMI IDE.....	9
1.3 INSTALACE NETBEANS.....	10
1.4 PRVNÍ SPUŠTĚNÍ.....	10
2 ZÁKLADNÍ OPERACE S NETBEANS IDE	15
2.1 OPERACE S PROJEKTY	15
2.1.1 <i>Volba typu projektu.....</i>	<i>15</i>
2.1.2 <i>Vytvoření nového projektu</i>	<i>16</i>
2.1.3 <i>Otevření a zavření NetBeans projektu.....</i>	<i>18</i>
2.1.4 <i>Import projektu z jiného vývojového prostředí.....</i>	<i>18</i>
2.1.5 <i>Navigace v projektech.....</i>	<i>19</i>
2.1.6 <i>Vytváření souborů a balíčků v projektu.....</i>	<i>21</i>
2.1.7 <i>Připojení externích knihoven k projektu.....</i>	<i>21</i>
2.1.8 <i>Změna verze JDK, na které je projekt založen.....</i>	<i>21</i>
2.1.9 <i>Přidání JDK dokumentace.....</i>	<i>22</i>
2.1.10 <i>Přidání dokumentace k modulům.....</i>	<i>22</i>
2.1.11 <i>Nastavení hlavního projektu.....</i>	<i>23</i>
2.1.12 <i>Přidání subprojektu k projektu.....</i>	<i>23</i>
2.2 EDITOR KÓDU	24
2.2.1 <i>Otevření editoru zdrojového kódu.....</i>	<i>24</i>
2.2.2 <i>Zobrazení čísel řádků.....</i>	<i>24</i>
2.2.3 <i>Automatické vkládání koncových znaků.....</i>	<i>24</i>
2.2.4 <i>Doplňování kódu.....</i>	<i>24</i>
2.2.5 <i>Vkládání částí kódu ze šablon.....</i>	<i>26</i>
2.2.6 <i>Nápověda editoru.....</i>	<i>27</i>
2.2.7 <i>Generování metod při dědičnosti či implementaci rozhraní.....</i>	<i>27</i>
2.2.8 <i>Další možnosti doplnění kódu.....</i>	<i>28</i>
2.2.9 <i>Manipulace s importy.....</i>	<i>28</i>
2.2.10 <i>Zobrazení dokumentace Javadoc při editaci kódu.....</i>	<i>28</i>
2.2.11 <i>Formátování kódu.....</i>	<i>28</i>
2.2.12 <i>Výběr textu.....</i>	<i>29</i>
2.2.13 <i>Pohyb v rámci otevřeného souboru.....</i>	<i>30</i>
2.2.14 <i>Pohyb mezi soubory.....</i>	<i>31</i>
2.2.15 <i>Vkládání poznámek do kódu.....</i>	<i>32</i>
2.2.16 <i>Porovnání obsahů dvou souborů.....</i>	<i>33</i>
2.2.17 <i>Zobrazení více souborů najednou.....</i>	<i>34</i>
2.2.18 <i>Změna klávesových zkratk editoru.....</i>	<i>35</i>
2.3 HLEDÁNÍ A NAHRAZENÍ.....	35
2.3.1 <i>Vyhledání výskytů použití vybrané třídy, metody nebo atributu.....</i>	<i>35</i>
2.3.2 <i>Hledání a nahrazení sekvence znaků v souboru.....</i>	<i>36</i>
2.3.3 <i>Vyhledávání v celém projektu.....</i>	<i>38</i>
2.4 REFAKTORING	38
2.4.1 <i>Přejmenování všech výskytů vybrané třídy, metody nebo atributu.....</i>	<i>39</i>
2.4.2 <i>Změna deklarace metody.....</i>	<i>40</i>
2.4.3 <i>Zapouzdření datových polí.....</i>	<i>40</i>
2.4.4 <i>Přesun třídy do jiného balíčku.....</i>	<i>41</i>
2.4.5 <i>Přesun části třídy do jiných tříd.....</i>	<i>42</i>
2.4.6 <i>Vytvoření metody z existujícího kódu.....</i>	<i>42</i>
2.4.7 <i>Vytvoření rozhraní z existujících metod.....</i>	<i>43</i>

2.4.8	<i>Tvorba rodičovské třídy obsahující obecné metody</i>	44
2.4.9	<i>Použití obecnějších tříd při odkazování na objekty</i>	44
2.4.10	<i>Změna úrovně vnoření třídy</i>	45
2.5	KOMPILACE, SPUŠTĚNÍ, DEBUGGING PROJEKTU	45
2.5.1	<i>Kompilace projektu</i>	45
2.5.2	<i>Spuštění projektu</i>	46
2.5.3	<i>Distribučování aplikací</i>	47
2.6	LADĚNÍ APLIKACÍ	47
2.6.1	<i>Spuštění debuggeru</i>	47
2.6.2	<i>Okna debuggeru</i>	48
2.6.3	<i>Spuštění debuggeru na jiné třídě s metodou main()</i>	50
2.6.4	<i>Krokování aplikace</i>	50
2.6.5	<i>Nastavení breakpointů</i>	51
2.6.6	<i>Úprava kódu během ladění aplikace</i>	54
2.7	JEDNOTKOVÉ TESTY	55
2.7.1	<i>Generování jednotkových testů pro existující třídu</i>	55
2.7.2	<i>Spuštění jednotkových testů</i>	55
2.7.3	<i>Ladění testů</i>	57
2.7.4	<i>Nastavení JUnit</i>	57
2.8	KÓDOVÁNÍ ČEŠTINY	57
2.8.1	<i>Nastavení kódování UTF- 8 v NetBeans 5.5</i>	58
2.8.2	<i>Nastavení kódování UTF- 8 v NetBeans 6.0</i>	60
3	NETBEANS IDE GUI BUILDER	61
3.1	VYTVOŘENÍ GUI KONTEJNERU	61
3.1.1	<i>Soubor s formulářem</i>	62
3.1.2	<i>Modře označený zdrojový kód</i>	62
3.2	VKLÁDÁNÍ KOMPONENT NA FORMULÁŘ	62
3.2.1	<i>Vodící čáry pro zarovnání</i>	62
3.2.2	<i>Ukazatele ukotvení</i>	64
3.2.3	<i>Rozměrové ukazatele</i>	64
3.2.4	<i>Vytvoření vlastního schématu odsazení</i>	65
3.3	OPERACE S KOMPONENTAMI	65
3.3.1	<i>Vložení více stejných komponent</i>	65
3.3.2	<i>Zarovnání komponent</i>	65
3.3.3	<i>Změna viditelného textu na komponentě</i>	65
3.4	VLASTNOSTI A UDÁLOSTI KOMPONENT	65
3.4.1	<i>Vlastnosti komponent</i>	65
3.4.2	<i>Události komponent</i>	66
3.4.3	<i>Connection Wizard</i>	66
3.4.4	<i>Příspěvek vygenerovaného (chráněného) kódu</i>	68
3.5	DALŠÍ FUNKCIONALITA NETBEANS IDE GUI BUILDER	69
3.5.1	<i>Použití jiného layout manageru</i>	69
3.5.2	<i>Náhled vytvořeného okna nebo dialogu</i>	69
3.5.3	<i>Samostatná editace části okna</i>	70
3.6	DISTRIBUCE APLIKACE POUŽÍVAJÍCÍ GROUP LAYOUT	71
4	SPRÁVA VERZÍ V NETBEANS IDE	73
4.1	PODPORA SUBVERSION V NETBEANS	73
4.1.1	<i>Instalace Subversion serveru</i>	73

4.1.2	Instalace Subversion klienta.....	74
4.1.3	Získání pracovní kopie z úložiště (Checkout).....	74
4.1.4	Publikace změn v pracovní kopii do úložiště (Commit)	78
4.1.5	Ignorované soubory	78
4.1.6	Vkládání a odstraňování souborů z úložiště.....	79
4.1.7	Vložení projektu do úložiště	79
4.1.8	Aktualizace pracovní kopie	81
4.1.9	Sledování změn v souborech	81
4.1.10	Zjištění rozdílů pracovní kopie a úložiště (Diff)	82
4.1.11	Odstranění lokálních změn (Revert Modifications).....	83
4.1.12	Zobrazení historie	83
4.1.13	Vytvoření záložky (tag) či větve (branch).....	83
4.1.14	Přepínání mezi větvemi projektu.....	84
4.1.15	Spojení změn z více revizí a z více větví v úložišti.....	84
4.1.16	Řešení konfliktů.....	86
5	NETBEANS ADD-ONS A PLUGINS.....	87
5.1	NETBEANS IDE ADD-ONS	87
5.1.1	NetBeans IDE BlueJ Edition	87
5.1.2	NetBeans Platform	88
5.1.3	Mobility Pack	89
5.1.4	Visual Web Pack	89
5.1.5	Enterprise Pack	90
5.1.6	Profiler	90
5.1.7	C/C++ Pack.....	90
5.2	NETBEANS IDE PLUGINS	91
6	NETBEANS IDE UML MODELING	93
6.1	VYTVORENÍ PROJEKTU	93
6.2	VYTVORENÍ UML PROJEKTU A CLASS DIAGRAMU.....	95
6.3	VYTVORENÍ TŘÍDY.....	97
6.4	PŘIPOJENÍ ATRIBUTU TŘÍDY POMOCÍ KONTEXTOVÉHO MENU.....	99
6.5	PŘIPOJENÍ OPERACÍ.....	100
6.6	EDITACE ATRIBUTU NEBO OPERACE	101
6.7	PŘIDÁNÍ DALŠÍCH TŘÍD	101
6.8	PŘIDÁNÍ DALŠÍCH PRVKŮ – ROZHRAŇÍ, BALÍČEK	101
6.9	IMPLEMENTACE ROZHRAŇÍ.....	103
6.10	VZTAH GENERALIZACE.....	103
6.11	VZTAH VNOŘENÍ.....	104
6.12	GENEROVÁNÍ ZDROJOVÉHO KÓDU Z MODELU.....	106
6.13	PŘIDÁNÍ ATRIBUTU VE ZDROJOVÉM KÓDU	106
6.14	VYHLEDÁNÍ PRVKŮ V DIAGRAMU.....	107
6.15	DOKUMENTACE TŘÍD A DIAGRAMU	107
6.15.1	UML dokumentační okno	107
6.15.2	Dokumentace atributů pomocí okna Properties.....	108
6.15.3	Prvek komentář	109
6.16	VZTAH KOMPOZICE	110
6.17	NASTAVENÍ NÁSOBNOSTÍ	112
6.18	EXPORT DIAGRAMU	113
7	NOVÉ RYSY NETBEANS VERZE 6.0	115
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	117
	TERMINOLOGICKÝ SLOVNÍK	121