

Anleitung zum Starten der Beispielprogramme des Buchs "Java – die Neuerungen in Version 9 bis 14"

Voraussetzungen

Sie benötigen zumindest ein installiertes JDK 11 (für spezielle Dinge aus Java 12, 13 und 14 ein JDK 14) sowie das Build-Tool Gradle ab Version 6.4. Zum Build-Tool Gradle finden Sie in Anhang des Buchs eine Einführung.

- <https://www.oracle.com/java/technologies/javase-downloads.html>
- <https://gradle.org/install/>

Zur Arbeit mit bzw. zum Import des Projekts in Eclipse benötigen Sie ein aktuelles Eclipse 2020-03.

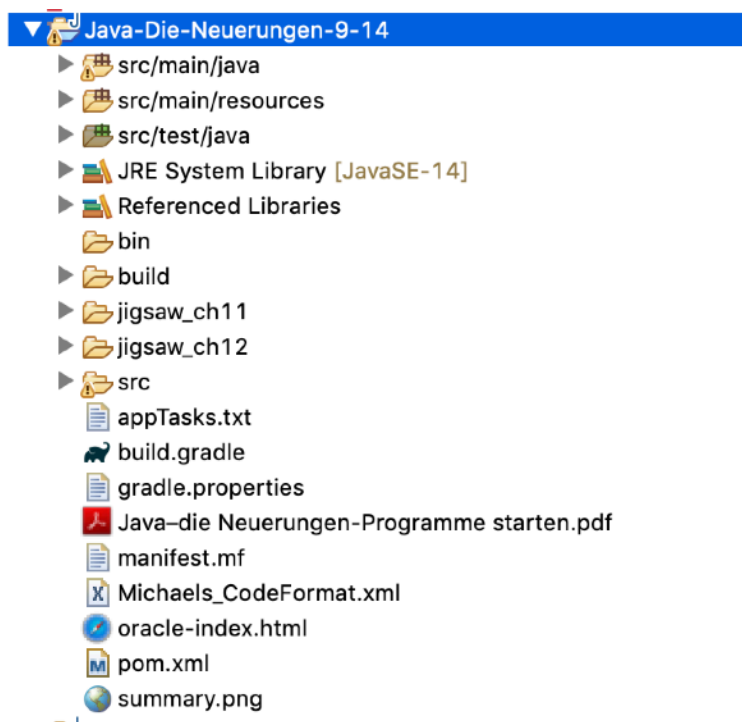
- <https://eclipse.org/downloads/>

Beispielprogramme „installieren“

Laden Sie die Programmbeispiele als ZIP-Archiv herunter und entpacken Sie diese in ein beliebiges Verzeichnis. Danach kann ein Import in die IDE erfolgen.

Import in Eclipse

Importieren Sie das Projekt in Eclipse (oder Ihre bevorzugte IDE). Das sollte in etwa wie folgt aussehen:



Nach dem erstmaligen Import müssen die Abhängigkeiten auf die externen Bibliotheken im Eclipse-Projekt mit dem folgenden Kommando

```
gradle cleanEclipse eclipse<Programmname>
```

neu initialisiert und auf Ihren Rechner aktualisiert werden.

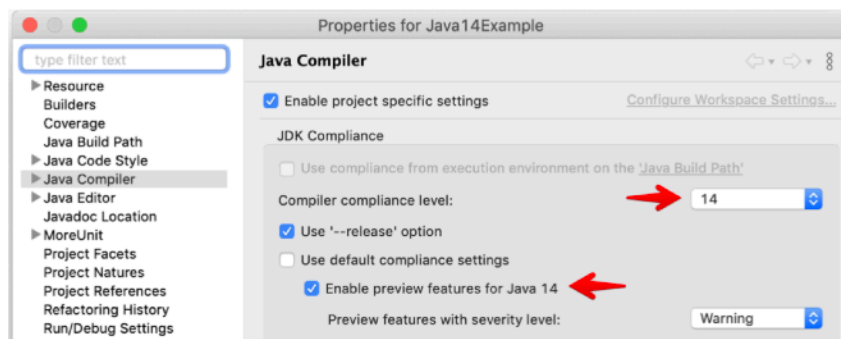
9.4.3 Java 14 mit Eclipse

Eclipse bietet mit der Version 2020-03 Support für Java 14. Durch die kurze Zeit zwischen der Veröffentlichung von Java 14 und Eclipse 2020-03 ist der Support noch nicht integriert, sondern muss als Plugin über den Eclipse Marketplace nachinstalliert werden, wie es in Abbildung 9-1 angedeutet ist.



Abbildung 9-1 Installation Java-14-Plugin im Eclipse Marketplace

Selbstverständlich müssen Sie noch den Compiler auf Java 14 einstellen und die Preview-Features aktivieren, um alle Beispiele ausprobieren zu können.



Start der Programme

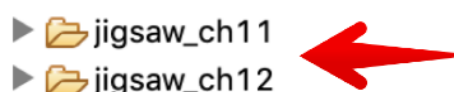
Das Ausführen der Programme kann entweder in der IDE geschehen oder auf der Kommandozeile in der Hauptebene basierend auf Gradle. Im Hauptverzeichnis liegt eine Gradle-Build-Datei `build.gradle`, mit der sich alle im Buch als ausführbar angegebene Programme starten lassen. Öffnen Sie eine Konsole und starten das jeweilige Programm durch Aufruf von

```
gradle <Programmname>
```

Beim ersten Start werden eventuell diverse referenzierte Bibliotheken aus dem Internet heruntergeladen, dann dauert der Build und Programmstart eine Weile. Spätere Starts sollten dann deutlich schneller vonstattengehen.

Beispielprogramme zur Modularisierung

Die Beispiele für die Modularisierung sind zum größten Teil auf der Konsole auszuführen. Die jeweiligen Verzeichnisse und Kommandos sind detailliert im Buch aufgeführt. Sie liegen als Subverzeichnis im Projekthauptverzeichnis vor:



Weitere Informationen

Im Buch finden Sie weitere Informationen zu den Programmen. Die Quelltexte finden Sie im Unterorder `src/main/java`. Das Eclipse-Projekt zum Import finden Sie im Hauptverzeichnis. That's all ;-)

Bei eventuellen Fragen erreichen Sie mich unter: michael_inden@hotmail.com