

JAR

Апликација

Претпоставке:

Радили смо у Eclipse и креирали пројекат "GUI" и у њему пакет "osobe".

У директоријуму "osobe" имамо .java и .class фајлове за класе: Osoba, Prozor и TestGUI.

Класа TestGUI садржи метод main().

За наредне операције није неопходно да нам Eclipse буде укључен.

Најпре креирамо манифест-фајл. То је текстуални фајл који можемо назвати како хоћемо.

Назовимо га **manifest.txt** и креирајмо га у директоријуму пројекта (GUI)

Садржај фајла **manifest.txt**:

Main-Class: osobe.TestGUI [ENTER]

Битно је да се укуца и [ENTER] (пре двотачке нема бланка, а после има).

Након што смо креирали фајл **manifest.txt** са горњим садржајем, отварамо командни прозор, нпр. са: *Start -> Run...*

у поље *Open*: укуцамо *cmd*

Користећи команду *cd* за текући директоријум изаберемо директоријум пројекта (GUI).

Затим куцамо следећу команду, којом ћемо креирати жељени .jar фајл:

```
jar cfm test.jar manifest.txt osobe/*.class
```

опција **c** "каже" да креирамо jar фајл,

f да ће резултат ићи у фајл уместо на стандардни излаз,

m се користи како би се укључиле информације из манифест-фајла.

име .jar фајла, у нашем случају *test.jar*, које може бити произвољно, упарено је са опцијом **f**, док је име манифест-фајла упарено са опцијом **m**.

Ако смо успешно креирали .jar фајл, можемо га покретати са било које локације, било из командне линије, са:

```
java -jar test.jar
```

или просто тако што два пута брзо кликнемо на њега мишем.

Аплет

Претпоставке:

Радили смо у Eclipse и креирали пројекат *"LotoAplet"* и у њему пакет *"loto"*.

У директоријуму *"loto"* имамо *.java* и *.class* фајлове за класу: *Loto*.

За наредне операције није неопходно да нам Eclipse буде укључен.

Не креирамо свој манифест-фајл.

Отварамо командни прозор (један од начина је описан у секцији о креирању *.jar* фајла за апликацију), за текући постављамо директоријум пројекта (*LotoAplet*) и креирамо *.jar* фајл наредбом:

```
jar cf aplet.jar loto/*.class
```

Фајл *aplet.jar* можемо прекопирати на произвољну локацију. У истом директоријуму треба да се налази и *.html* фајл следећег садржаја:

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE> Loto Aplet </TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>

    <H1> Loto Aplet </H1>

    <APPLET code="loto.Loto" archive="aplet.jar" width="500" height="300">
    </APPLET>

  </BODY>
</HTML>
```