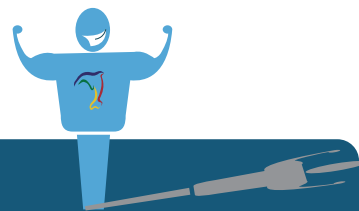


¿Qué ofrece Autentia Real Business Solutions S.L?

Somos su empresa de **Soporte a Desarrollo Informático**.
Ese apoyo que siempre quiso tener...

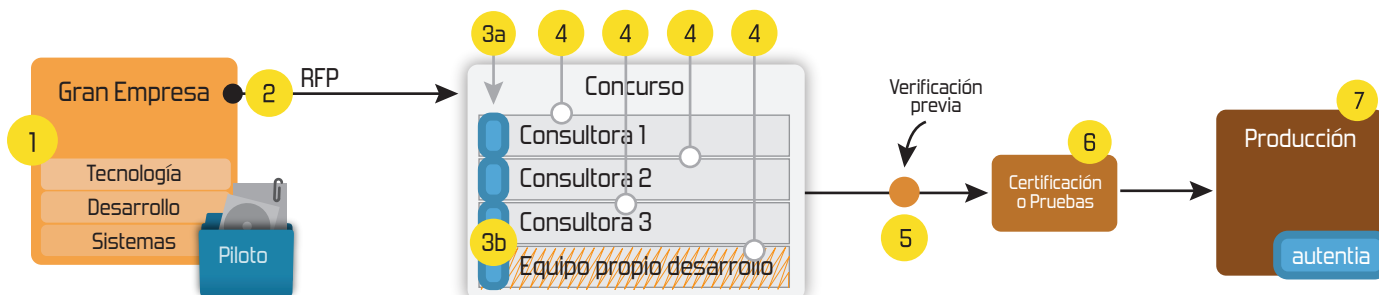
1. Desarrollo de componentes y proyectos a medida



2. Auditoría de código y recomendaciones de mejora

3. Arranque de proyectos basados en nuevas tecnologías

1. Definición de frameworks corporativos.
2. Transferencia de conocimiento de nuevas arquitecturas.
3. Soporte al arranque de proyectos.
4. Auditoría preventiva periódica de calidad.
5. Revisión previa a la certificación de proyectos.
6. Extensión de capacidad de equipos de calidad.
7. Identificación de problemas en producción.



4. Cursos de formación (impartidos por desarrolladores en activo)

Spring MVC, JSF-PrimeFaces /RichFaces,
HTML5, CSS3, JavaScript-jQuery

Gestor portales (Liferay)
Gestor de contenidos (Alfresco)
Aplicaciones híbridas

Tareas programadas (Quartz)
Gestor documental (Alfresco)
Inversión de control (Spring)

Control de autenticación y
acceso (Spring Security)
UDDI
Web Services
Rest Services
Social SSO
SSO (Cas)

JPA-Hibernate, MyBatis
Motor de búsqueda empresarial (Solr)
ETL (Talend)

Dirección de Proyectos Informáticos.
Metodologías ágiles
Patrones de diseño
TDD

BPM (jBPM o Bonita)
Generación de informes (JasperReport)
ESB (Open ESB)

2009-05-25
 Tabla datos accesible con ordenación y
 paginación

```
view plain print ?
01. import jmetest.effects.water.TestProjectedWater;
02.
03. import com.acarter.scenemonitor.SceneMonitor;
04.
05.
06. /**
07.  * @author Carter
08.  */
09.
10. public class test extends TestProjectedWater {
11.
12.     @Override
13.     protected void simpleInitGame() {
14.
15.         super.simpleInitGame();
16.
17.         SceneMonitor.getMonitor().registerNode(rootNode,"Root Node");
18.         SceneMonitor.getMonitor().showViewertrue);
19.
20.
21.     @Override
22.     protected void simpleUpdate() {
23.
24.         super.simpleUpdate();
25.
26.         SceneMonitor.getMonitor().updateViewer(tpf);
27.
28.
29.     @Override
30.     protected void simpleRender() {
31.
32.         super.simpleRender();
33.
34.         SceneMonitor.getMonitor().renderViewer(display.getRenderer());
35.
36.
37.     @Override
38.     protected void cleanup() {
39.
40.         super.cleanup();
41.
42.         SceneMonitor.getMonitor().cleanup();
43.
44.
45.     public static void main(String[] args) {
46.
47.         test app = new test();
48.
49.         app.setConfigShowMode(ConfigShowMode.ShowIfNoConfig);
50.         app.start();
51.
52.     }
```

Partiendo de este código lo he modificado a este:

```
view plain print ?
01. package Intentol;
02.
03. import com.acarter.scenemonitor.SceneMonitor;
04.
05.
06. public class test extends juego {
07.
08.     @Override
09.     protected void initGame() {
10.
11.         super.initGame();
12.
13.         SceneMonitor.getMonitor().registerNode(scene,"Root Node");
14.         SceneMonitor.getMonitor().showViewertrue);
15.
16.
17.     @Override
18.     protected void update(float interpolatio) {
19.
20.         super.update(interpolatio);
21.
22.         SceneMonitor.getMonitor().updateViewer(interpolatio);
23.
24.
25.     @Override
26.     protected void render(float interpolation) {
27.
28.         super.render(interpolation);
29.
30.         SceneMonitor.getMonitor().renderViewer(display.getRenderer());
31.
32.
33.     @Override
34.     protected void cleanup() {
35.
36.         super.cleanup();
37.
38.         SceneMonitor.getMonitor().cleanup();
39.
40.
41.     public static void main(String[] args) {
42.
43.         test app = new test();
44.
45.         app.setConfigShowMode(ConfigShowMode.ShowIfNoConfig);
46.         app.start();
47.
48.     }
```

Entonces como se puede apreciar lo que he modificado es que lo he añadido a mi paquete de juego, he hecho que sea clase derivada de mi clase principal juego.java y luego he reescrito los metodos necesarios:

protected void simpleInitGame() ----> protected void initGame()

protected void simpleUpdate() -----> protected void update()

protected void simpleRender() -----> protected void render()

Renombrando esos métodos por los nuestros como veis el Escene Monitor funcionara para nuestra aplicacion y asi con todas las aplicaciones de JMonkeyEngine.



Espero que les haya sido útil este tutorial, seguiremos haciendo más tutoriales sobre esta tecnología analizando más ejemplos algo más complicados, todo el que quiera hacer una aportación será bien recibida.

Para comunicarme cualquier problema o sugerencia de mejora podéis utilizar la zona de comentarios, de este modo todo el mundo se podrá aprovechar de las respuestas.

Saludos.

2009-05-21	Primeros pasos con Audacity: Un editor de sonido libre y multiplataforma.
2009-05-11	Introducción a TortoiseSVN
2009-05-07	Hacer 'scp' de varios ficheros sin solicitud de clave
2009-05-02	Plugin Hibernate3 para Maven
2009-04-26	AgileDraw: una técnica rápida de modelado
2009-04-24	Spring AOP: Cacheando aplicaciones usando anotaciones y aspectos con Aspectj
2009-04-20	Modelos de conocimiento con CmapTools
2009-04-16	Informes Crosstab con iReport
2009-04-16	Registro de un fichero de datos personales con el formulario NOTA
2009-04-15	Estadísticas de www.adictosaltrabajo.com Abril 2009
2009-04-15	Iniciación a OSWorkflow con Spring
2009-04-14	Tests de Selenium con librerías de componentes JSF: Apache Tomahawk.
2009-04-13	JTAPI. El API de Telefonía para Java
2009-04-13	Registro de Web Services con Apache JUDDI. Configuración y ejemplo
2009-04-13	Cómo hacer UML con Eclipse y el plugin UML2
2009-04-09	Spring WS: Servicios Web a través del correo electrónico
2009-04-02	Creación de cursos con Moodle
2009-03-31	Integrar Liferay Portal 5.2.1 con Pentaho BI 2.0.0 sobre MySQL 5.1
2009-03-31	Spring WS: Construcción de Clientes de Servicios Web con Spring
2009-03-30	Administración de sitios Moodle
2009-03-29	Empaquetamiento de aplicaciones de escritorio (standalone) con Maven
2009-03-27	Primeros pasos con Moodle
2009-03-26	Introducción a JSF Java
2009-03-25	A1 Website Analyzer
2009-03-24	Cómo ver el correo de Gmail sin conexión a Internet

Últimas ofertas de empleo

2009-06-29	Atención a cliente - Call Center - BARCELONA.
2009-06-25	Atención a cliente - Call Center - BARCELONA.
2009-06-20	Comercial - Ventas - CASTELLON.
2009-06-19	Otras - Ingeniería (minas, puentes y puentes) - VALENCIA.
2009-06-17	Comercial - Ventas - ALICANTE.

Anuncios Google

¿Qué te ha parecido el tutorial? Déjanos saber tu opinión y ivota!

Muy malo Malo Regular Bueno Muy bueno



Votar

Anímate y coméntanos lo que pienses sobre este tutorial

Puedes opinar o comentar cualquier sugerencia que quieras comunicarnos sobre este tutorial; con tu ayuda, podemos ofrecerte un mejor servicio.

Nombre:

E-Mail:

Comentario:

Enviar comentario

[Texto Legal y condiciones de uso](#)

- Puedes inscribirte en nuestro servicio de notificaciones [haciendo clic aquí](#).
- Puedes firmar en nuestro libro de visitas [haciendo clic aquí](#).
- Puedes asociarte al grupo AdictosAlTrabajo en XING [haciendo clic aquí](#).

- [Añadir a favoritos Technorati.](#)  [ADD THIS BLOG TO MY FAVORITES](#)



Esta obra está licenciada bajo [licencia Creative Commons de Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 2.5](#)

Recuerda

Autentia te regala la mayoría del conocimiento aquí compartido ([Ver todos los tutoriales](#)). Somos expertos en: J2EE, Struts, JSF, C++, OOP, UML, UP, Patrones de diseño ... y muchas otras cosas.

¿Nos vas a tener en cuenta cuando necesites consultoría o formación en tu empresa?, ¿Vas a ser tan generoso con nosotros como lo tratamos de ser con vosotros?

Somos pocos, somos buenos, estamos motivados y nos gusta lo que hacemos ...

Autentia = Soporte a Desarrollo & Formación.

info@autentia.com

Formación en nuevas tecnologías

Tutoriales recomendados

Nombre	Resumen	Fecha	Visitas	Valoración	Votos	Pdf
Detalles del juego de la moto en jMonkeyEngine.	Detalles del juego de la moto creado en jMonkeyEngine, donde se definen movimientos y chaserCameras	2009-07-15	69	Muy bueno	8	
JMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego.	Intentaremos enseñaros a crear vuestro primer juego, partiremos de un ejemplo hecho de JMonkeyEngine, que trata sobre el manejo de una moto por un escenario.	2009-07-14	160	Bueno	9	
Ajax tests con Selenium: prototype.js e ICEfaces.	En este tutorial se va habla de cómo escribir tests funcionales con Selenium IDE sobre aplicaciones que realizan recargas controladas de la interfaz de usuario con Ajax.	2009-07-13	154	Muy bueno	1	
AOP con AspectJ y Maven	Programacion orientada a aspectos con AspectJ y Maven	2009-07-08	284	Bueno	1	
Iniciarse en el manejo de JME, Creación de un Cloth.	Primeros pasos con Jmonkey engine, crearemos una pequeña aplicación animada basada en un Cloth con colisiones	2009-07-07	380	Muy bueno	6	
Primeros pasos con Blender: Pintando nuestra mascota en 3D	Inicio del manejo de blender, os mostraremos paso a paso como se dibuja en blender	2009-07-06	361	Bueno	6	
Juegos 3D en Java: Blender y JMonkeyEngine	En este tutorial se abordara una pequeña iniciación a los juegos 3D en java usando la herramienta Blender y como motor gráfico JMonkeyEngine	2009-07-02	982	Bueno	18	
Creación de cursos con Moodle	En este tercer tutorial de la serie veremos en detalle la creación de un curso	2009-04-02	2987	Muy bueno	11	
Cómo ver el correo de Gmail sin conexión a Internet	En este tutorial vamos a ver como podemos configurar el navegador Firefox 3 para poder acceder a todo nuestro histórico de correos sin necesitar de un conexión a Internet.	2009-03-24	2576	Bueno	12	
Redimensionar Imagenes en Windows Vista	Instalación y uso de ImageResizer, para poder redimensionar en Windows Vista nuestras imágenes	2009-02-26	784	Muy bueno	2	

Nota:

Los tutoriales mostrados en este Web tienen como objetivo la difusión del conocimiento. Los contenidos y comentarios de los tutoriales son responsabilidad de sus respectivos autores. En algún caso se puede hacer referencia a marcas o nombres cuya propiedad y derechos es de sus respectivos dueños. Si algún afectado desea que incorporemos alguna reseña específica, no tiene más que solicitarlo. Si alguien encuentra algún problema con la información publicada en este Web, rogamos que informe al administrador rcanales@adictosaltrabajo.com para su resolución.