

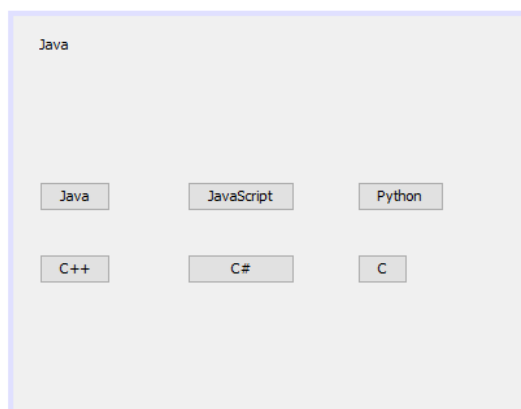


Lista 6: Interface Gráfica no Java

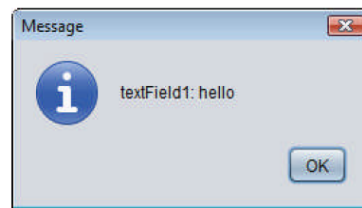
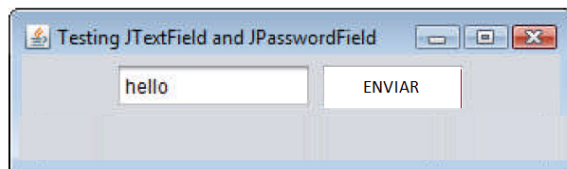
1. Modifique o background do painel segundo o botão clicado, conforme a Figura abaixo. Caso o botão amarelo for clicado o painel deverá ficar amarelo, caso o botão verde for clicado o painel deverá ficar verde, caso o botão azul for clicado o painel deverá ficar azul.



2. Modifique o label segundo o botão clicado. Como por exemplo foi clicado no botão Java, assim o label deverá ser escrito Java.



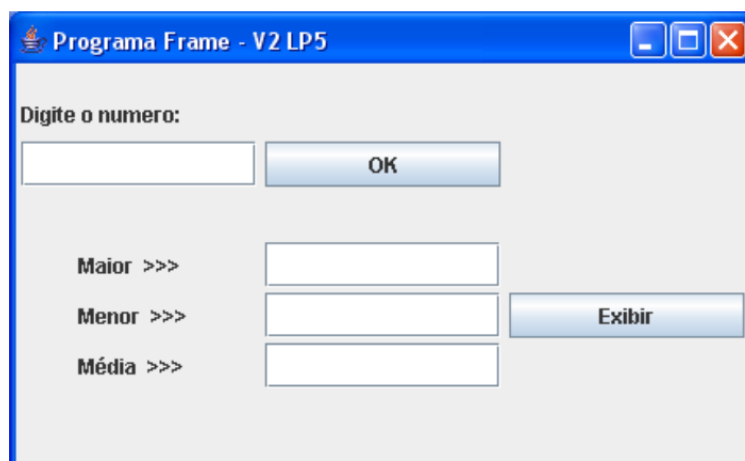
3. Crie uma janela que tenha um frame e um botão. Quando o botão for clicado a mensagem do label deverá ser mostrada em uma janela do JOptionPane.



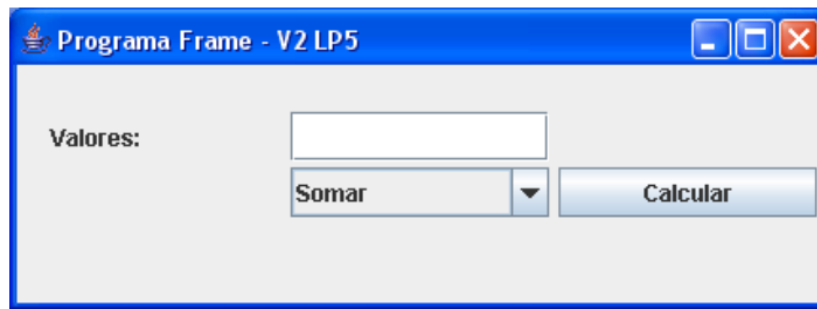
4. Construa a interface gráfica abaixo. O usuário deverá entrar com vários números em quantidade indeterminada, através do botão OK, onde os mesmos serão cadastrados em memória.

Após o botão EXIBIR for clicado devem aparecer os seguintes resultados:

- O maior valor daqueles digitados será mostrado no campo indicado por MAIOR
- O menor valor daqueles digitados será mostrado no campo indicado por MENOR
- A média aritmética dos números digitados será mostrada no campo indicada por MÉDIA



- 5) Crie a interface abaixo. No campo VALORES, o usuário deverá digitar uma sequência de dois números, seguidamente sem espaço entre eles. Além disso, o usuário deverá escolher uma opção dentre aquelas disponíveis no ComboBox, que são: "Somar" e "Multiplicar". Ao clicar no botão CALCULAR, o programa deverá verificar a opção escolhida. Se for "Somar", o programa deverá somá-los e exibir esta soma. Da mesma forma, com a opção "Multiplicar", só que neste caso, multiplicam-se os valores.



6) Crie a interface abaixo. Os dados inseridos no formulário devem ser armazenados em memória, e impressos no terminal, isto quando o botão “Inserir” for clicado.

