

**UNIDADE 6 – APLICAÇÕES GRÁFICAS EM JAVA**

**1.[VUNESP - 2013 - FUNDUNESP] Na linguagem Java, a classe PriorityQueue descreve uma coleção utilizada para armazenar objetos de acordo com a ordenação natural da classe correspondente. Para ser utilizada, é necessário que**

- (a) A classe dos elementos implemente a interface Comparable.
- (b) Durante a execução do programa não haja mais do que um elemento nulo na coleção ao mesmo tempo.
- (c) Os elementos sejam inseridos na coleção em ordem crescente, isto é, do menor para o maior.
- (d) Os objetos armazenados na coleção sejam oriundos de classes de tipos primitivos, como Integer e Double.
- (e) Todos os elementos sejam removidos antes de incluir valores inferiores aos já existentes na coleção.

**1. [CESPE - 2010 - TRE-BA] Em programação orientada a objetos, o pacote tem como função agrupar classes dentro de um grupo. Em Java, o pacote Swing (javax.swing) é composto de várias classes para a implementação de interfaces gráficas em desktop.**

- (a) Certo (b) Errado

**2. [FCC - 2011 - TRE-AP] Na API gráfica Swing, trata-se de um gerenciador de layout em que um componente pode ocupar mais de uma célula, mas uma célula não pode ser ocupada por mais de um componente; os componentes podem ser menores que a célula na qual estão localizados, e neste caso é possível especificar como o componente deve estar alinhado dentro desse espaço:**

- (a) GridLayout. (b) FlowLayout. (c) GridBagLayout. (d) BoxLayout. (e) BorderLayout.C

**3. [Quadrix - 2012 - DATAPREV] Analise a classe Java a seguir**

```
import javax.swing.JOptionPane;

public class Principal {

    public static void main(String[] args) {

        double a, b, c, r;

        a = Double.parseDouble (JOptionPane.showInputDialog
("Digite o valor de a:"));

        b = Double.parseDouble
(JOptionPane.showInputDialog ("Digite o valor de b:"));

        c = Double.parseDouble (JOptionPane.showInputDialog
("Digite o valor de c:"));

        if (a < b && a < c) { r = (b + c) / 2; }
        else if (b < c) { r = (a + c) / 2; }
        else { r = (a + b) / 2; }

        System.out.print(r); }

}
```

É possível concluir que:

- (a) A classe não compila, pois os caracteres && não existem na linguagem Java, e, no lugar desses (B) caracteres, deve ser utilizada a palavra and.
- (b) A classe não compila, pois o método showInputDialog da classe JOptionPane requer o parâmetro seguido do pedido do valor desejado. null,
- (c) Quando compilada e executada, a classe calcula a média ponderada entre dois dos valores fornecidos.
- (d) Quando compilada e executada, a classe descarta o menor dos três valores reais fornecidos e calcula a média aritmética dos dois maiores valores.
- (e) A classe não compila, pois em vez de utilizar os caracteres && devem ser utilizados os caracteres.

**4. [CESGRANRIO - 2012 - LIQUIGÁS] Uma certa tecnologia Java foi projetada para permitir que desenvolvedores criem facilmente aplicações Web com interfaces ricas (RIAs) que se comportem de forma consistente em múltiplas plataformas.**

Essa tecnologia é a

- (a) JavaServer Faces (b) JavaFX (X) (c) JSP (d) EJB (e) JRE

5. [CESPE - 2008 - TRT - 5ª Região (BA)] A instrução `import Java.awt.*` indica que o programa irá utilizar componentes gráficos.

(a) Certo (b) Errado

6. [CESGRANRIO - 2010 - Petrobrás] Com relação à programação em Java, para que a classe `Graphics`, que faz parte do pacote `awt`, possa ser usada em uma applet, é necessário que sejam incluídas, na parte superior do código da applet, as linhas

(a) `convert.img.Graphics`

`import Java.awt`

(b) `drawString.Graphics.class`

`import Java.awt.*`

(c) `init Class.Graphics`

`import Java.awt`

(d) `import Java.awt.Graphics`

`import Java.awt.*`

(e) `import Java.Class.Graphics`

`import Java.awt.`

7. [UFBA - 2009 - UFBA] `ActionListener` e `MouseListener` são algumas das interfaces ouvintes de eventos do pacote `java.awt.event`.

(a) Certo (b) Errado

8. [CESGRANRIO - 2012 - CMB] São classes que se encontram no pacote `java.awt`:

(a) `Canvas`, `Container` e `MediaTracker` (X)

(b) `FontMetrics`, `PrintStream` e `Object`

(c) `Integer`, `Boolean` e `Character`

(d) `Number`, `Thread` e `String`

(e) `Trim`, `Load` e `Exit`

9. [CESPE - 2008 - STF] Sabendo-se que o método `repaint()`, quando aplicado a um componente de interface gráfica dos pacotes `java.awt` e(ou)

`javax.swing`, escalona invocações ao método `paint()`, visando a atualização do aspecto visual de tal componente, é correto afirmar que será mais adequado o uso de uma estrutura de dados com política LIFO, que uma estrutura com política FIFO, para controlar esse escalonamento de invocações.

(a) Certo (b) Errado X

10. [FEPESE - 2008 - PMF] A API Swing da linguagem Java utiliza o conceito de gerenciadores de layout. A esse respeito, é correto afirmar que:

(a) Um gerenciador de layout é associado a um grupo de componentes do Swing.

(b) Um gerenciador de layout é associado a um contêiner, como por exemplo um `JPanel`. x

(c) Exemplos de gerenciadores de layout suportados pelo Java são `Motif`, `GTK` e `Windows`.

(d) Cada aplicação Java deve adotar apenas um gerenciador de layout em toda a sua interface gráfica.

(e) O gerenciador de layout adotado determina a aparência (Look and Feel) dos componentes do Swing, indicando a forma como estes serão desenhados na tela.

## GABARITO

1 – A; 2 – C; 3 – D; 4 – B; 5 – A; 6 – D; 7 – A; 8 – A; 9 – B; 10 – B