

9784/2 – Programação Orientada a Objetos
Profa. Lilian Passos Scatalon

Exercícios – Interface Gráfica com Swing – Parte 1

Elabore a interface gráfica para o exercício 1 da lista 8.

A janela deve conter componentes GUI para receber os valores de entrada necessários para instanciar objetos de pacote de entrega. Também deve incluir um botão “Registrar”, para que o usuário sinalize que terminou de preencher as informações. O evento disparado pelo clique deve recolher as informações inseridas nos componentes e instanciar o respectivo objeto Pacote.