

Roteiro Aula Prática



PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

ROTEIRO DE AULA PRÁTICA

NOME DA DISCIPLINA: Programação orientada a objetos II

Unidade: U1_Programação orientada a eventos com interfaces gráficas e banco de dados relacional

Aula: A1_desenvolvimento de interfaces gráficas na linguagem java

OBJETIVOS

Definição dos objetivos da aula prática:

Criar uma aplicação gráfica utilizando Java Swing que contém:

1. Uma JComboBox: Exibirá uma lista de opções predefinidas.
2. Um JCheckBox: Permite marcar ou desmarcar uma opção.
3. Um JTextField: Para entrada de texto.
4. Dois botões:
 - Salvar (sem funcionalidade implementada).
 - Sair (sem funcionalidade implementada).

PROCEDIMENTOS PRÁTICOS E APLICAÇÕES

Procedimento/Atividade nº 1

1. Configure um projeto Java no IDE de sua preferência (ex.: IntelliJ IDEA, Eclipse ou NetBeans).
2. Crie uma classe principal para a aplicação.
3. Utilize o pacote javax.swing para implementar os componentes.
4. Configure o layout como FlowLayout para alinhar os componentes horizontalmente na ordem em que são adicionados.
5. Crie os componentes mencionados e adicione-os à janela principal.
6. Compile e execute o programa para verificar se a GUI é exibida corretamente.

Checklist:

- ✓ Criar uma classe principal que estenda JFrame.
- ✓ Configurar o layout como FlowLayout.
- ✓ Adicionar um JComboBox com ao menos três opções.

- ✓ **Adicionar um JCheckBox.**
- ✓ **Adicionar um JTextField com tamanho adequado.**
- ✓ **Adicionar dois botões sem implementações de ActionListener.**

RESULTADOS

Resultados do experimento:

O aluno deverá enviar um PDF contendo todos os código fontes referentes:

- **Uma janela de 400x200 pixels seja exibida.**
- **Os componentes sejam organizados horizontalmente em uma única linha.**
- **O JComboBox exiba as opções predefinidas.**
- **O JCheckBox seja exibido desmarcado por padrão.**
- **O JTextField permita entrada de texto.**
- **Os botões Salvar e Sair sejam exibidos, mas sem funcionalidade.**