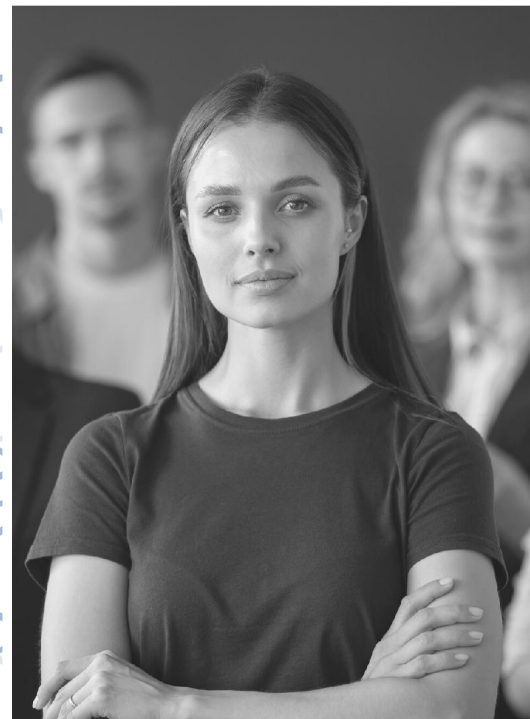


Desenvolver e organizar interface gráfica para aplicações desktop

Jean Max Simon Krebs

Rede
Fecomércio RS
de Educação




Apresentação do conteúdo

Rede
Fecomércio RS
de Educação




Desenvolver e organizar interface gráfica para aplicações desktop


 Duração: 60 horas (4h aula)

 Plano de Aulas

1. Introdução às aplicações desktop
2. Estrutura do JFrame e organização do projeto
3. Componentes básicos do Swing
4. Layout Managers
5. Menus e Navegação

Desenvolver e organizar interface gráfica para aplicações desktop

 Duração: 60 horas (4h aula)

 Plano de Aulas

6. Tabelas e Listagens


7. CRUD – Parte 1

8. CRUD – Parte 2

9. Persistência de Dados

10. JDialogs e Componentes Avançados

Desenvolver e organizar interface gráfica para aplicações desktop

 Duração: 60 horas (4h aula)

✓ Plano de Aulas

11. Design e Usabilidade

12. Integração das Telas do Sistema

13. Tratamento de Exceções e Estabilidade

14. Documentação e Finalização do Sistema

15. Apresentação e Avaliação do Projeto

1ª Aula – Introdução às aplicações desktop (4h)

- Conceitos de software desktop e arquitetura cliente-servidor
- Estrutura básica de um projeto Java
- Apresentação do Swing e seus componentes principais
- Configuração do ambiente (IDE, JDK)

2ª Aula – Estrutura do JFrame e organização do projeto (4h)

- Criação da janela principal
- Configuração de layout básico
- Organização de pacotes e MVC simples
- Exercício: criar janela principal do sistema comercial

3ª Aula – Componentes básicos do Swing (4h)

- JLabel, JButton, JTextField, JTextArea
- Eventos: ActionListener
- Construção de formulários simples
- Exercício guiado

4ª Aula – Layout Managers (4h)

- FlowLayout, BorderLayout, GridLayout, BoxLayout
- Introdução ao MigLayout (opcional)
- Construção de interface estruturada
- Mini exercício: formulário com layout organizado

5ª Aula – Menus e Navegação (4h)

- JMenu, JMenuItem, JMenuBar
- Navegação entre telas
- Abertura de janelas internas (JInternalFrame)
- Exercício: menu principal do sistema

6ª Aula – Tabelas e Listagens (4h)

- JTable, TableModel
- Exibição e atualização de dados
- Exercício: listagem de registros

7ª Aula – CRUD – Parte 1 (4h)

- Tela de cadastro
- Inclusão de dados e validações
- Criação de classe de domínio

9ª Aula – Persistência de Dados (4h)

- JDBC e conexão com banco
- CRUD persistente
- Exercício: integração com banco real

10ª Aula – JDialogs e Componentes Avançados (4h)

- JDialog modal
- JComboBox, JCheckBox, JRadioButton
- Formulários profissionais

11ª Aula – Design e Usabilidade (4h)

- Boas práticas de UI
- Padronização visual
- Aplicação de temas modernos (FlatLaf)

12ª Aula – Integração das Telas do Sistema (4h)

- Navegação entre módulos
- Integração completa dos CRUDs
- Fluxo final da aplicação

13ª Aula – Tratamento de Exceções e Estabilidade (4h)

- Try/catch
- Exibição de mensagens e logs
- Melhoria da robustez geral

14ª Aula – Documentação e Finalização do Sistema (4h)

- Comentários de código
- Manual do usuário
- Preparação para apresentação

15ª Aula – Apresentação e Avaliação do Projeto (4h)

- Demonstração do sistema completo
- Avaliação técnica e funcional
- Feedback e encerramento

Competências Avaliadas

	Competências / Dependências	Atividades das Aulas	Projeto Final	Como será cobrado
1	Configura o ambiente de desenvolvimento	Atividade inicial de configuração (Aula 1) Ajustes de projeto (Aula 2)	Verificação final do ambiente e estrutura do projeto	Instalação correta, organização de pastas, execução do projeto sem erros, configuração da IDE
2	Elabora código conforme funcionalidades do software desktop	Atividades práticas de formulários, navegação, CRUD (Aulas 3–13)	Implementação completa e funcional do sistema	Correção do código, lógica bem estruturada, uso adequado da linguagem, padronização
3	Elabora interface de usuário considerando usabilidade e acessibilidade	Construção de telas (Aulas 3–6) Ajustes visuais e design (Aula 11)	Interface final padronizada e navegável	Layout organizado, consistência visual, facilidade de uso, posição lógica dos elementos
4	Programa eventos e validações de interface	Eventos e ações (Aulas 3–7) CRUD e validações (Aulas 7–9)	Sistema validando dados e executando todas as ações previstas	Funcionamento correto dos botões, validações de campos, tratamento de erros, feedback ao usuário