

Exercícios de Interface Gráficas com Usuário

1. Faça uma pesquisa na Internet e explique o que a classe `Frame` e `JFrame` faz.
2. Nas transparências de 3 até 9, execute cada um dos programas, descreva rapidamente (no máximo 7 linhas) o que eles fazem e comente linha a linha indicando a função de cada linha nos programas.
3. Compare os programas das transparências 12, 13, 14, 15, 16, 18, respectivamente, com os das transparências 3, 4, 5, 6, 7, 8. Quais as diferenças? Escreva no máximo 3 linhas.
4. No programa da transparência 17 explique para que serve a classe `ButtonGroup`.
5. Observe as transparências 18, 19 e 22 e descreva o que o objeto no parâmetro do método `setLayout()` faz na disposição dos componentes na janela. Para que servem as classes `BorderLayout`, `GridLayout`, `FlowLayout`.
6. Observe o programa da transparência 21, para que a classe `JPanel` é utilizada?
7. Execute e leia o código do programa `Psico.java`. Explique, na sua visão, por que é usado `Runnable`. e não `Thread` na classe `BotaoDoidao`.
8. Para obter o máximo da execução do programa `Swing.java`, quando a janela dele estiver visível, pressione o botão “Botao 1” e continue respondendo os diálogos, note que as escolhas nos diálogos são apresentadas na saída padrão. Não se preocupe agora com o funcionamento do Botão, para o momento basta entender que quando ele for pressionado, o método “`actionPerformed()`” será executado. Analisando o código:
 - a) escreva uma linha que apresente um diálogo usando `JOptionPane` com a mensagem “Digite o seu nome” onde o usuário possa digitar um texto;
 - b) retire o comentário de cada uma das linhas entre 89 até 92, apenas uma dessas quatro linhas deve estar sem comentário e execute o programa. O que você nota de diferença quando muda a linha sem comentário?