



UNIVERSIDADE DE  
VASSOURAS

DATA:

17/04/2025

NOME:

Ussuella Tereza de Jesus

MATRÍCULA:

202411254

NOTA:

PROVA DE:

Lab. de Progr. Front End

PROFESSOR:

ALTEMAR SALES DE OLIVEIRA

Período:

03º

Prova:

01

VALOR DA PROVA:

7,0

Caro(a) aluno(a):

- Coloque o seu nome em todas as páginas da prova.
- A inobservância dos itens acima não dará direito à revisão de sua prova. Desligue o celular, smartwatch ou qualquer outro aparelho eletrônico; guarde-os dentro da mochila. Se o(a) aluno(a) for flagrado(a) com celular ou outro dispositivo durante a realização da prova, a mesma será anulada e a nota será "zero".
- Desejo-lhe uma BOA PROVA!

### Questão 1 (0,5 pt)

Para **exibir** uma mensagem na tela, qual opção está correta?

- a) showmessagedialog ()
- ☒ b) showMessageDialog ()
- c) ShowMessageDialog ()
- d) showmessageDialog()

### Questão 2 (0,5 pt)

I – O comando requestFocus() é utilizado para se posicionar no objeto

II – Para que os componentes possam ser pressionados, mas não necessariamente ter o foco.

Assinale a opção correta

- a) I está correta e é complementada pela II
- b) somente I está correta
- ☒ c) I está correta, mas não possui relação com II
- d) I e II estão incorretas

**Questão 3 (1,0 pt)**

Marque a opção correta?

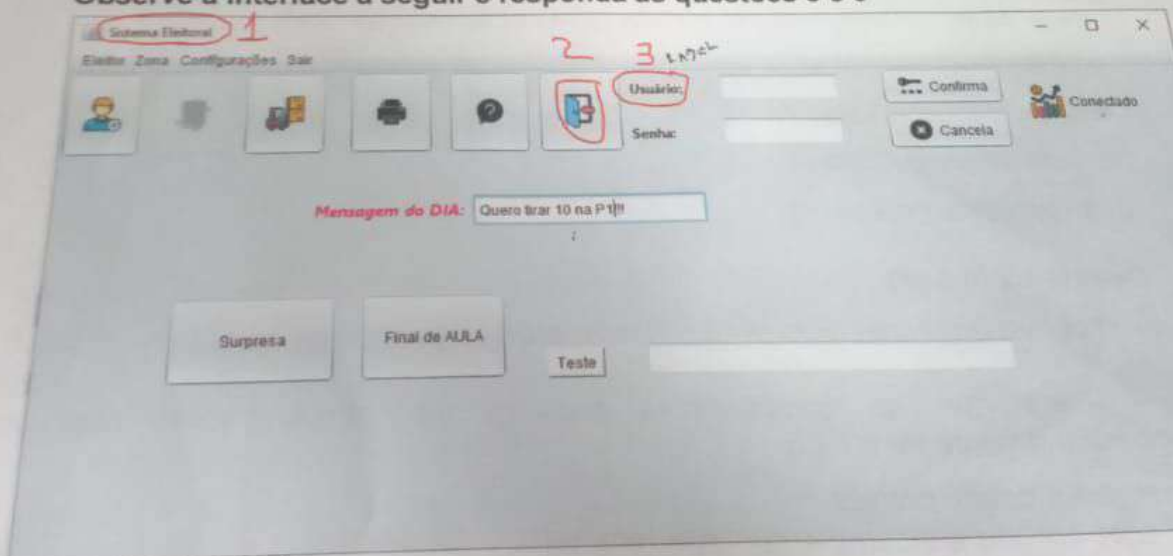
- I. A propriedade Text pode ser usada para alterar o conteúdo de um componente.
- II. O método `getText` é semelhante a propriedade Text. *pegar texto*
- III. O método `setText` não deve ser usado para alterar o conteúdo de um item em tempo de execução.

**Questão 4 (1,5 pt)**

Na linguagem de Programação Orientada a Objetos (POO-JAVA), onde ficam os métodos e como é a sua representação. Dê um exemplo baseado em um diagrama da UML.

- a) I apenas
- b) somente II
- c) II e III
- d) III

Observe a interface a seguir e responda as questões 5 e 6



**Questão 5 (1,5 pt)**

O que deve ser feito no Java Swing para que o Front End apresentado anteriormente tenha essa aparência, no que diz respeito, apenas aos itens destacados?

- 3?
- 1- Menubar depois de seguir o nomear cada um dos itens.
  - 2- um Button (deve-se criar um pacote de ícones) depois selecionar.
  - 3- Um Label depois nomear com o nome usuário.

Regardt Jovian Ro mto  
calando

12/12

Questão 6 (1,5 pt)

Complete o código em Java a seguir:  
após pressionar o botão "Teste" (btnTeste), exiba o conteúdo descrito (txtMensagemDia) na tela, ao lado da "Mensagem do DIA".

```
private void btnTesteActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // complete o seu código na linha abaixo
```

```
    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Quem diz o meu P!!");  
}
```

Questão 7 (0,5 pt)

Qual comando deve ser usado para renomear os nomes (identificadores) dos componentes. Dê um exemplo com as suas palavras?

Change variable nome com ele não identifica um componente como por exemplo  
ou clicar em um botão como clicar em cada um ele não ligar os dados  
e depois mudar o nome do botão associado. um exemplo também  
está em um campo textfield em seguida e depois renomeando ele



Resposta 4 = pois nos representamos todos os métodos usando retângulos nas classes assim fica um pouco mais organizado

