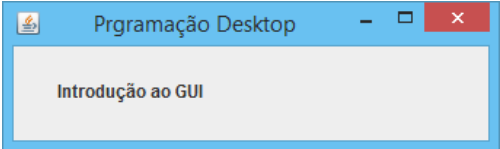


INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.



Introdução ao GUI


3

INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.


GUI

Neste capítulo abordaremos o ambiente gráfico padrão Java Desktop. O modo GUI (*Graphical User Interface* – Interface Gráfica com o Usuário) é composto basicamente por 2 pacotes:

- ***awt*** (Abstract Windowing Toolkit)
- ***swing***



4




Pacotes *javax.swing* x *java.awt*

awt é mais antigo.

swing é mais recente e deriva do pacote *awt*.

awt é diretamente associado à GUI da plataforma local, e isso faz com que ele fique diferente de acordo com o S.O. utilizado.

swing não está vinculado ao S.O.. Ele é 100% java.


5

Projeto *GUI01_HelloWorld*

```

package controller;

import javax.swing.JFrame;
import javax.swing.JLabel;

public class HelloWorld {
    public static void main(String[] args) {

        JFrame tela = new JFrame("Programação Desktop");
        JLabel texto = new JLabel("Alô, Mundo!");


        tela.setLayout(null);
        tela.getContentPane().add(texto);



        texto.setBounds(30, 20, 210, 20);

        tela.setSize(400,100);
        tela.setVisible(true);
        tela.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);


    }
}
    
```

Observe os imports de Classes contidas no pacote javax.swing




6

INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.


Dúvidas?




7

INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.


Bibliografia



Java Como Programar 8ª Edição
Paul Deitel e Harvey Deitel
Ed. Pearson



Java 8 Programação de Computadores
José Augusto N. G. Manzano & Roberto Affonso da Costa Junior
Ed. Érica | Saraiva



Fundamentos de Computação e Orientação a Objetos Usando Java
Francisco A. C. Pinheiro
Ed. LTC

8