**LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO I**

**TRABALHO PRÁTICO (SEGUNDO BIMESTRE)**

**Prof. Valdinei Saugo**

**Descrição**

Desenvolver em equipe (máximo 03 alunos) um aplicativo Java com interface gráfica (Java Swing). A finalidade do aplicativo será ler arquivos de texto e salvar alterações no conteúdo do mesmo. Ao executar o programa o mesmo deverá pedir ao usuário para informar seu login e senha, somente com login e senha válidos o usuário terá acesso às funcionalidades do mesmo.

A interface do usuário deverá conter dois painéis (JPanel), cada painel contendo um botão (JButton) e uma área de texto(JTextArea). Um painel será destinado para exibição do conteúdo de um arquivo em formato texto e o outro painel para alteração de conteúdo deste arquivo. Quando o usuário clicar no botão do painel leitura, o sistema deverá mostrar um seletor de arquivos (JFileChooser) para que o usuário selecione um arquivo para exibição do conteúdo.

Quando o usuário clicar no botão do painel de escrita o conteúdo do arquivo deverá ser atualizado havendo ou não modificações no conteúdo da tela e o painel de leitura deverá recarregar o conteúdo do arquivo.

Em paralelo o sistema deve implementar uma Thread para monitorar o arquivo a cada 5 segundos, ou seja, caso o usuário não tenha confirmado as alterações do conteúdo pelo botão do painel de escrita, a Thread fará essa tarefa a cada 5 segundos, simulando um auto-salvar.

No painel de leitura, a cada vez que o programa ler um arquivo, deverá ser informada a quantidade de espaços, quantidade de vogais e quantidade de consoantes no texto lido. A utilização de componentes gráficos adicionais para complementação do projeto, fica a critério de cada equipe.

Serão avaliados os seguintes itens:

* Atendimento aos requisitos
* Boas práticas de programação
* Trabalho em equipe
* Funcionamento do aplicativo
* Correta aplicação dos componentes visuais

**Data de apresentação do aplicativo: 07/12/2017 – Laboratório C**

**Valendo 10**