

Questões sobre Java (AWT, Swing e JavaFX)

1. O que significa a sigla AWT em Java??

- a) Abstract Window Toolkit
- b) Advanced Window Tools
- c) Application Window Toolkit
- d) Active Window Technology

Resposta:

- a) Abstract Window Toolkit;

2. Qual classe do AWT representa uma janela principal?

- a) Frame
- b) Window
- c) Dialog
- d) Panel

Resposta:

- a) Frame;

3. No AWT, qual componente é utilizado para capturar entrada de texto de uma única linha?

- a) TextArea
- b) TextField
- c) Label
- d) Button

Resposta:

- b) TextField;

4. Em Swing, todos os componentes são derivados de qual classe base?

- a) Component
- b) JComponent
- c) Container
- d) JFrame

Resposta:

b) JComponent;

5. Qual é a diferença principal entre AWT e Swing?

- a) Swing é multiplataforma, AWT não é
- b) Swing é baseado em AWT, mas é leve e mais personalizável
- c) AWT possui mais componentes que Swing
- d) AWT é mais rápido que Swing

Resposta:

b) Swing é baseado em AWT, mas é leve e mais personalizável;

6. Em Swing, qual componente representa uma caixa de seleção (checkbox)?

- a) JCheckBox
- b) JRadioButton
- c) JComboBox
- d) JTextField

Resposta:

a) JCheckBox;

7. O método `setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE)` em um `JFrame` define:

- a) O tamanho inicial da janela
- b) A ação ao clicar no botão de fechar
- c) A cor de fundo da janela
- d) O título da janela

Resposta:

b) A ação ao clicar no botão de fechar;

8. Em JavaFX, qual classe é obrigatória para iniciar uma aplicação gráfica?

a) Application

- b) Stage
- c) Scene
- d) Node

Resposta:

- a) Application;

9. Em JavaFX, o objeto **Stage** representa:

- a) Um container de elementos gráficos (janela principal)
- b) Uma cena dentro da janela
- c) Um botão interativo
- d) Um layout de grid

Resposta:

- a) Um container de elementos gráficos (janela principal);

10. No JavaFX, qual é o papel da classe **Scene**?

- a) Controlar a execução da aplicação
- b) Definir a estrutura e os elementos exibidos no Stage
- c) Carregar bibliotecas externas
- d) Manipular eventos de mouse e teclado

Resposta:

- b) Definir a estrutura e os elementos exibidos no Stage;

11. Para criar uma aplicação JavaFX, qual método da classe Application deve ser sobrescrito?

- a) start(Stage primaryStage)
- b) init()
- c) launch(String[] args)
- d) main(String[] args)

Resposta:

- a) start(Stage primaryStage);

12. No Swing, qual layout organiza componentes em linha, da esquerda para a direita?

- a) FlowLayout
- b) BorderLayout
- c) GridLayout
- d) BoxLayout

Resposta:

- a) FlowLayout;

13. Em JavaFX, qual pacote contém os controles de interface (como Button, Label, TextField)?

- a) javafx.stage
- b) javafx.scene.control
- c) javafx.scene.layout
- d) javafx.event

Resposta:

- b) javafx.scene.control;

14. Qual destes é um exemplo de evento em JavaFX?

- a) ActionEvent
- b) WindowListener
- c) KeyAdapter
- d) MouseMotionListener

Resposta:

- a) ActionEvent;

15. Qual biblioteca Java foi criada mais recentemente para GUIs e substituiu gradualmente Swing e AWT?

- a) SWT
- b) JavaFX
- c) JDK UI
- d) JApplet

Resposta:

- b) JavaFX;