

Desenvolvimento de interfaces gráficas

# Java

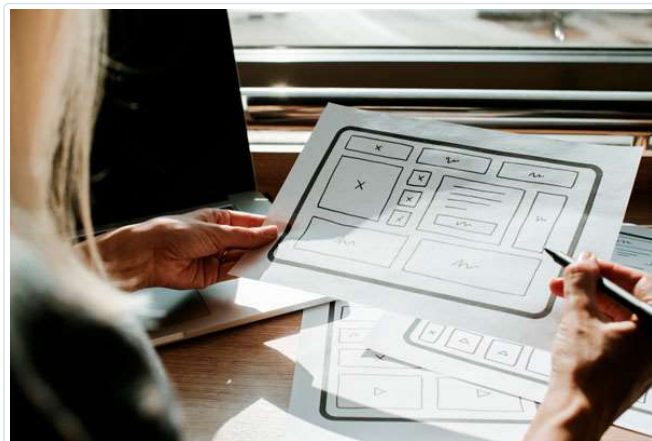


# Interfaces gráficas

Antes de se construir uma aplicação gráfica que envolva uma certa complexidade, faz-se importante projetar, em primeiro lugar, a tela. Assim, os projetistas de interfaces gráficas costumam desenhar as telas antes de saírem implementando código (isso facilita muito).

Uma das estratégias é desenhar a tela em uma folha de papel; após chegar a uma boa versão, fica mais fácil implementar o que se desenhou.

Outra estratégia é utilizar algum software que cria *mockups*, como o Balsamiq (existem dezenas de outros softwares que fazem isso).



Fonte: Shutterstock.

## Maquete ou mockup

A maquete ou *mockup* ilustra um esqueleto/rascunho de como a tela de uma aplicação hipotética. Somente na versão final da tela é que terá início a implementação da interface gráfica.



A seguir veja como é possível criar um *mockup* a partir do software Balsamiq.

Para visualizar o vídeo, acesse seu material digital.

## Arquivo executável

Após a criação de uma aplicação gráfica, em muitos momentos nos depararemos com a necessidade de gerar um executável dessa aplicação. Vimos anteriormente como gerar um arquivo *.jar* da nossa aplicação por meio do Ambiente de Desenvolvimento Integrados (IDE). Após construir a sua aplicação gráfica, procure sempre gerar o *.jar* e execute a sua aplicação por meio desse arquivo. A depender das configurações do seu computador, pode ser necessário habilitar o arquivo *.jar* dando um duplo clique no arquivo.

## Pesquise mais

O texto apresentou como construir aplicações gráficas utilizando a biblioteca JavaFX e escrevendo o código diretamente. Assista aos vídeos dos canais sugeridos abaixo para ver outras formas de se desenvolver aplicações utilizando outras abordagens.

➤ DESCOMPILA. JavaFX para Iniciantes. 2018.

➤ CURSO EM VÍDEO. Curso de Java #05 - Introdução ao Swing e JavaFX. 2015.

