

USJT – 2018/1 - Programação Orientada a Objetos - Laboratório Dojo

Professora: Machion

Aula: 10

Assunto: Interface Gráfica

Problemas Propostos

Kata: Utilize como base o código fonte da classe TelaCalculadora enviado com o material do Dojo.

1) Crie uma interface com dois campos texto, com as etiquetas *Original* e *Cópia* e com três botões: limpar, copiar e colar, sair. O botão limpar apagar o texto digitado nos campos Original e Cópia. O botão copiar e colar copia o texto do campo Original e cola em Cópia. O botão sair encerra o programa usando `System.exit(0)`.

Randori

2) Crie uma interface gráfica de calculadora com 4 campos textos com as etiquetas Valor A, Valor B, Operação e Resultado. Coloque também 4 botões: Soma, Subtração, Multiplicação e Divisão. Ao clicar em um botão o sistema deve escrever a operação selecionada no campo Operação, pegar os valores digitados em A e B, efetuar a operação entre eles e escrever o resultado no campo Resultado.

Obs: não se preocupe com tratamento de erros; veremos isso (try-catch) na próxima aula.

Bibliografia

BARNES, David J.; KÖLLING, Michael. **Programação orientada a objetos com java: uma introdução prática usando o BlueJ**. 4. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.

DEITEL, P. DEITEL, H. **Java: como programar**. 8 Ed. São Paulo: Prentice – Hall (Pearson), 2010.

LOPES, ANITA. GARCIA, GUTO. **Introdução à Programação: 500 algoritmos resolvidos**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2002.