



Programação em java

INTERFACE GRÁFICA EM JAVA

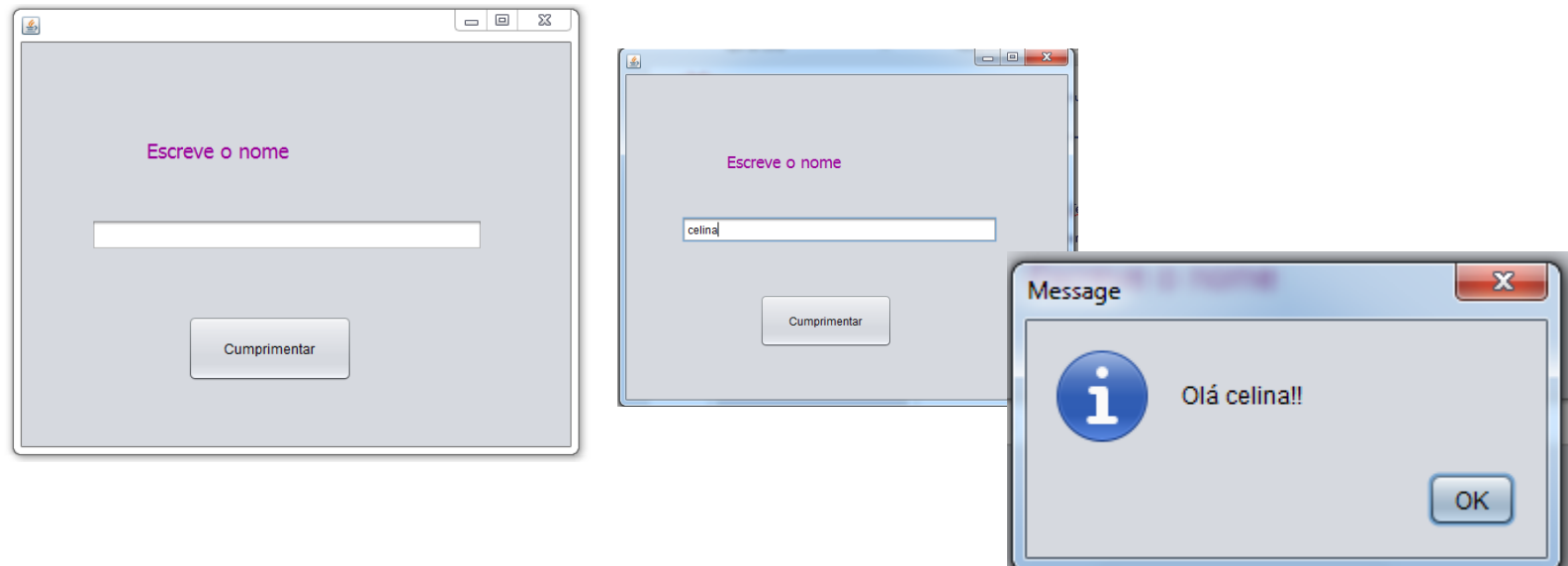


Java - GUI

1 - Vamos criar uma janela de saudações.

Para isso temos que usar uma JFrame com um campo de texto –jTextField e um botão – jButton.

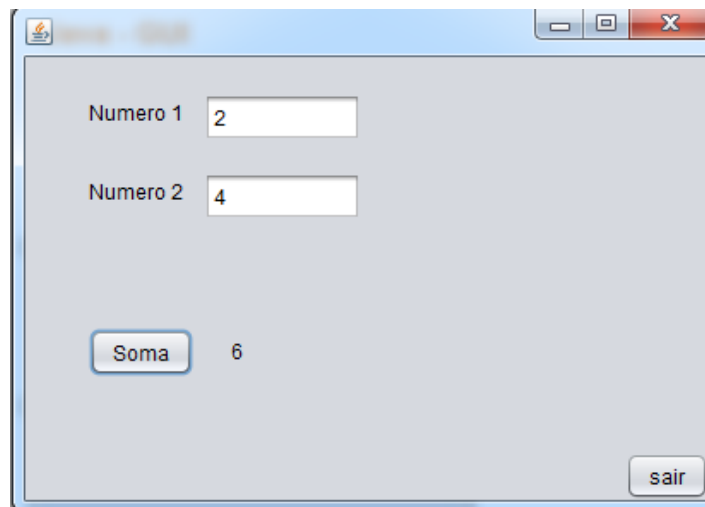
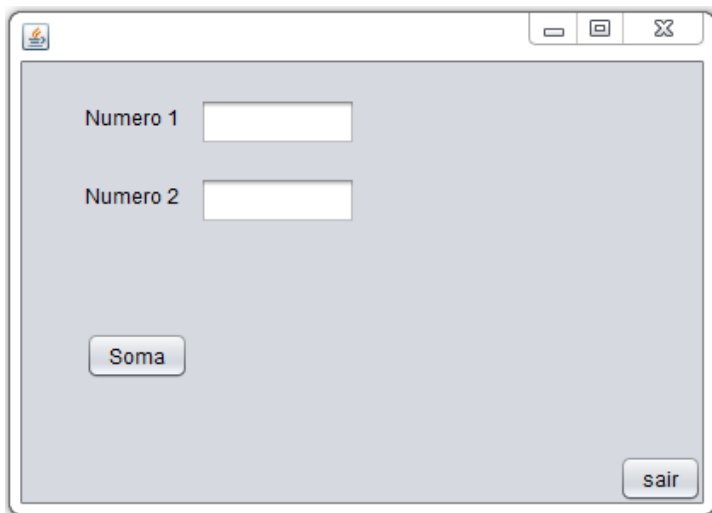
Quando clicarmos no botão deverá aparecer uma mensagem emergente – JOptionPane com o texto: “Olá <texto escrito no campo de texto>





Java - GUI

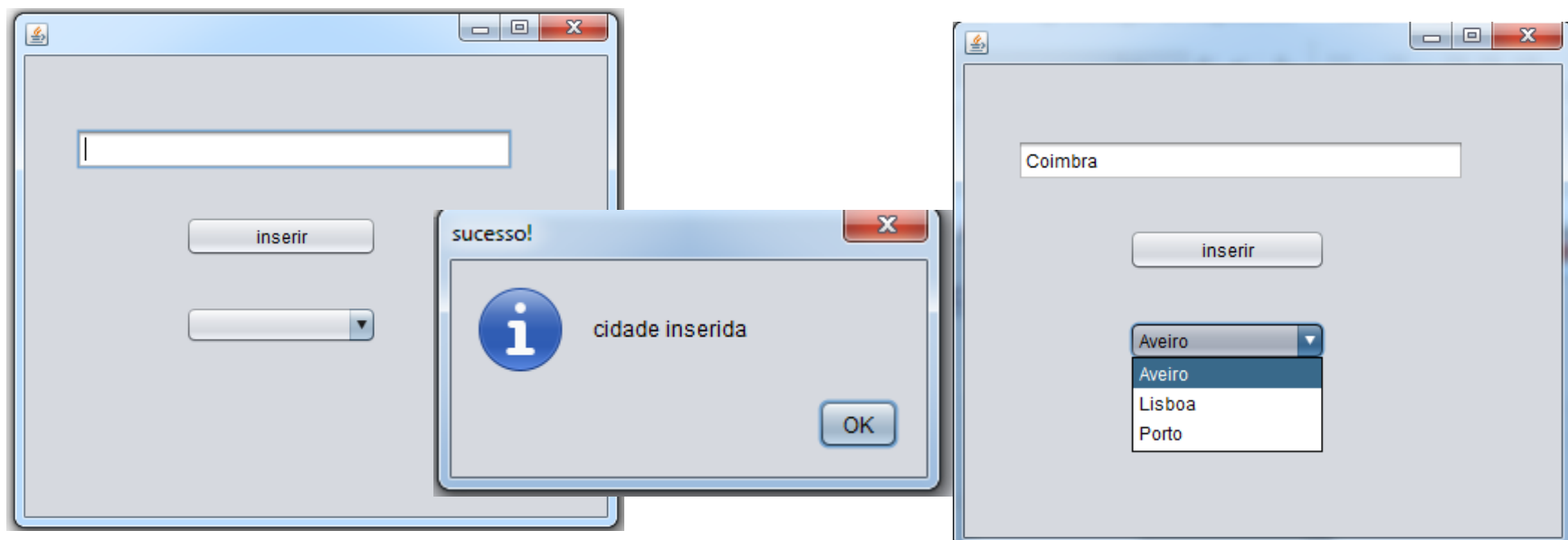
2 - Vamos criar uma janela que nos mostre o somatório de dois numeros.
Para isso temos que usar uma JFrame com 2 campos de texto –jTextField e um botão –
jButton.
Quando clicarmos no botão deverá aparecer o somatório dos dois números.
Vamos criar o ficheiro executável para este formulário.





3 - Criar uma lista simples de cidades.

Usamos uma jCombox onde vamos guardar as cidades, e, um campo de texto para as escrever (inserir), quando se clicar no botão.





4 - Vamos criar um imitador, como se fosse um espelho.

Vamos precisar de 2 pares de conjunto de elementos separados(podemos usar um separador) e, quando clicarmos num elemento ou escrevemos num campo, o outro deve mudar.

Por exemplo, se eu tenho 2 campos de texto, o que eu escrever num, tem de aparecer no outro campo de texto.

Elementos: jTextField, JradioButton, Jcheckbox, JTextarea, Jspinner, separator

Nota: só se pode modificar de um lado, não é bidirecional.

The image displays two side-by-side screenshots of a Java Swing window, illustrating a form with two identical panels. Each panel contains three rows of controls:

- Row 1: A radio button labeled 'Opção 1', a checkbox labeled 'Opção 4', and a text field.
- Row 2: A radio button labeled 'Opção 2', a checkbox labeled 'Opção 5', and a dropdown menu showing 'Item 1'.
- Row 3: A radio button labeled 'Opção 3', a checkbox labeled 'Opção 6', and a spinner field showing '0'.

The left screenshot shows the initial state where 'Opção 1' is selected, 'Opção 4' is unchecked, the text field is empty, 'Opção 2' is selected, 'Opção 5' is unchecked, the dropdown shows 'Item 1', and the spinner shows '0'.

The right screenshot shows the state after interaction: 'Opção 1' is still selected, but 'Opção 4' is now checked, the text field contains 'Oláaa', 'Opção 2' is still selected, 'Opção 5' is still unchecked, the dropdown still shows 'Item 1', and the spinner still shows '0'.



5- vamos criar um gerador de números.

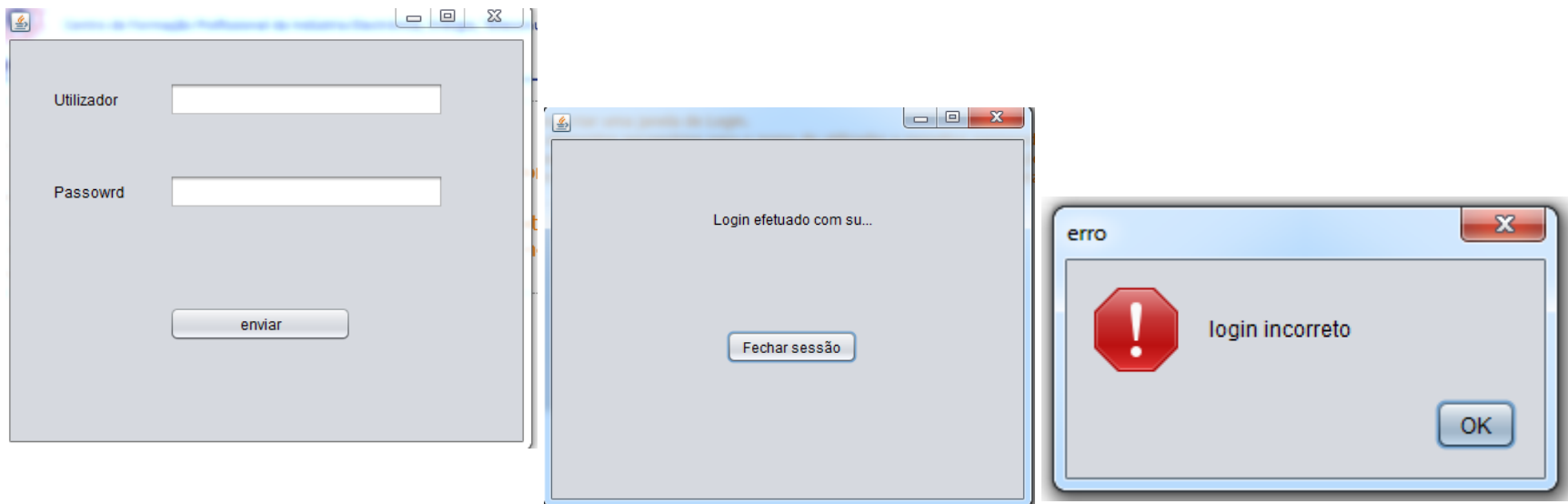
Vamos seleccionar dois números – Jspinner (vai ser o contador) e vamos mostrar numa jTextField o numero gerado aleatório entre esse intervalo. Quando clicarmos no botão.

The image displays two side-by-side screenshots of a Java Swing application window. The window has a light blue title bar with standard Windows controls (minimize, maximize, close). The main content area is light gray. In the first screenshot (left), there are two labels, 'Numero 1' and 'Numero 2', each followed by a JSpinner control. The JSpinner for 'Numero 1' has the value '0' and the JSpinner for 'Numero 2' has the value '0'. Below these is a label 'jLabel1' followed by an empty JTextField. At the bottom center is a button labeled 'Gerar'. In the second screenshot (right), the JSpinner for 'Numero 1' now has the value '5' and the JSpinner for 'Numero 2' has the value '25'. The JTextField now displays the number '19'. The 'Gerar' button remains at the bottom center.



6 – Vamos criar uma janela de Login.

Usar os elementos necessários para o nome de utilizador e respetiva password e inserção dos dados. Se o acesso for correto abrimos uma nova janela e mostramos uma informação a dizer que login foi feito com sucesso, se for incorreto mostramos temos um botão para voltar atrás.





7- criar um formulário para inserir dados numa tabela: nome, telefone, cidade.

O botão adicionar insere os dados na tabela

O botão cancelar termina e fecha a aplicação.

Nome

Adicionar

Cidade

Cancelar

telefone



8- criar um formulário que nos permita seleccionar uma cor, e, consoante a cor selecciona, mostra o texto escrito no campo de texto.

☐ verde

☐ azul

☒ vermelho

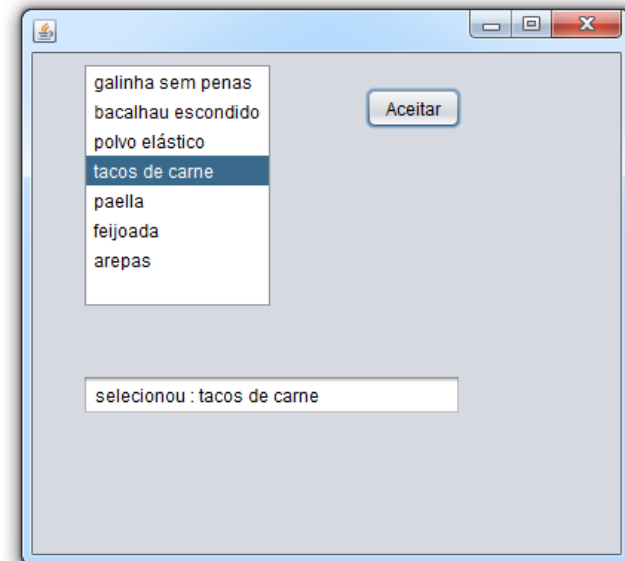
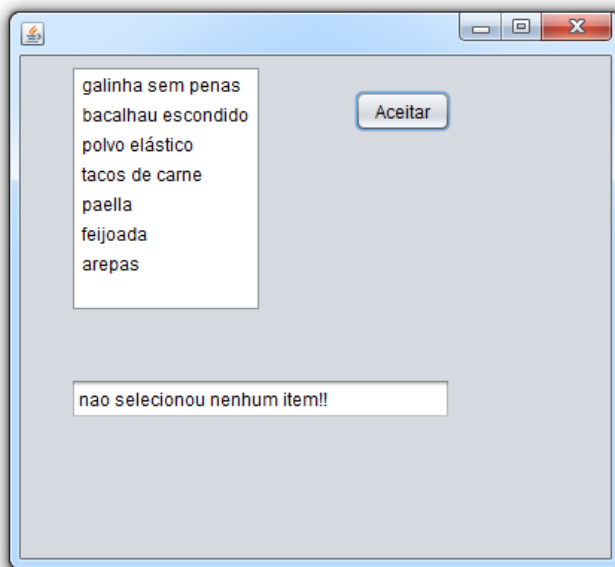
aceitar

Jl vermelho



9 - Melhorar o exercício anterior para que só seja possível seleccionar uma opção de cada de vez.

10 – Fazer a seguinte interface. Validar o caso da não seleção da comida





11 – Fazer a seguinte interface.





12 – Fazer a seguinte interface: Menu com opções