

# Projeto de Bloco

# Desenvolvimento Java

Graduação em Engenharia de Software - 2020

# Etapa 2 Aula 2

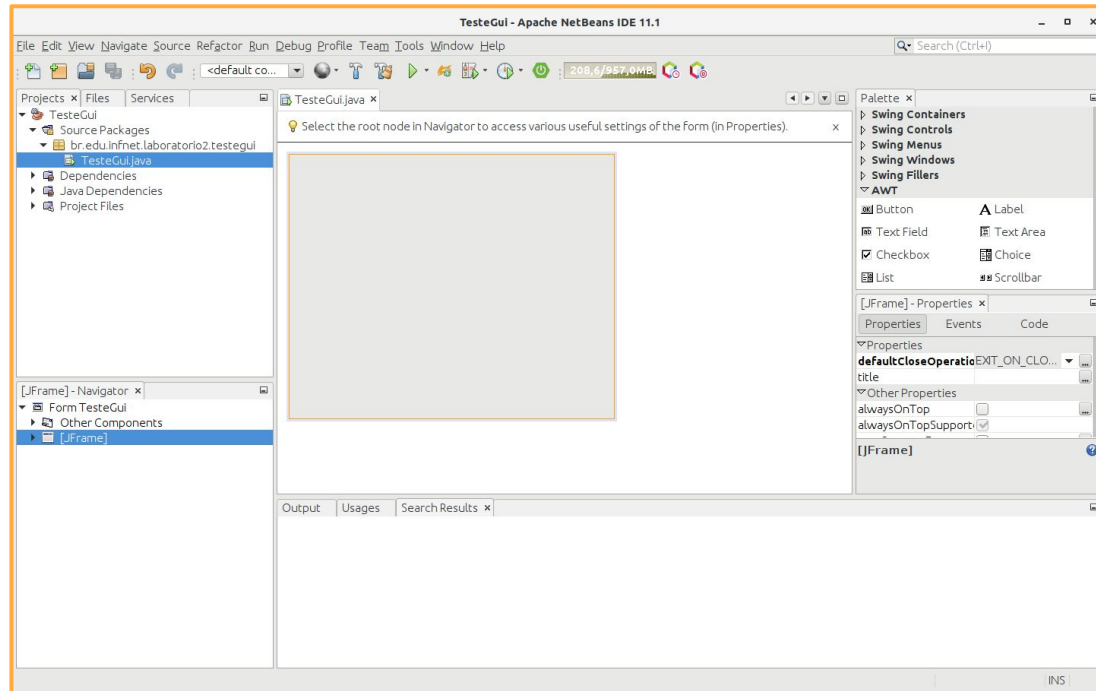
Construção de Aplicações Gráficas

# Competências Trabalhadas Nesta Etapa

- Construir softwares simples com interfaces gráficas utilizando os recursos visuais de uma **IDE Profissional**.

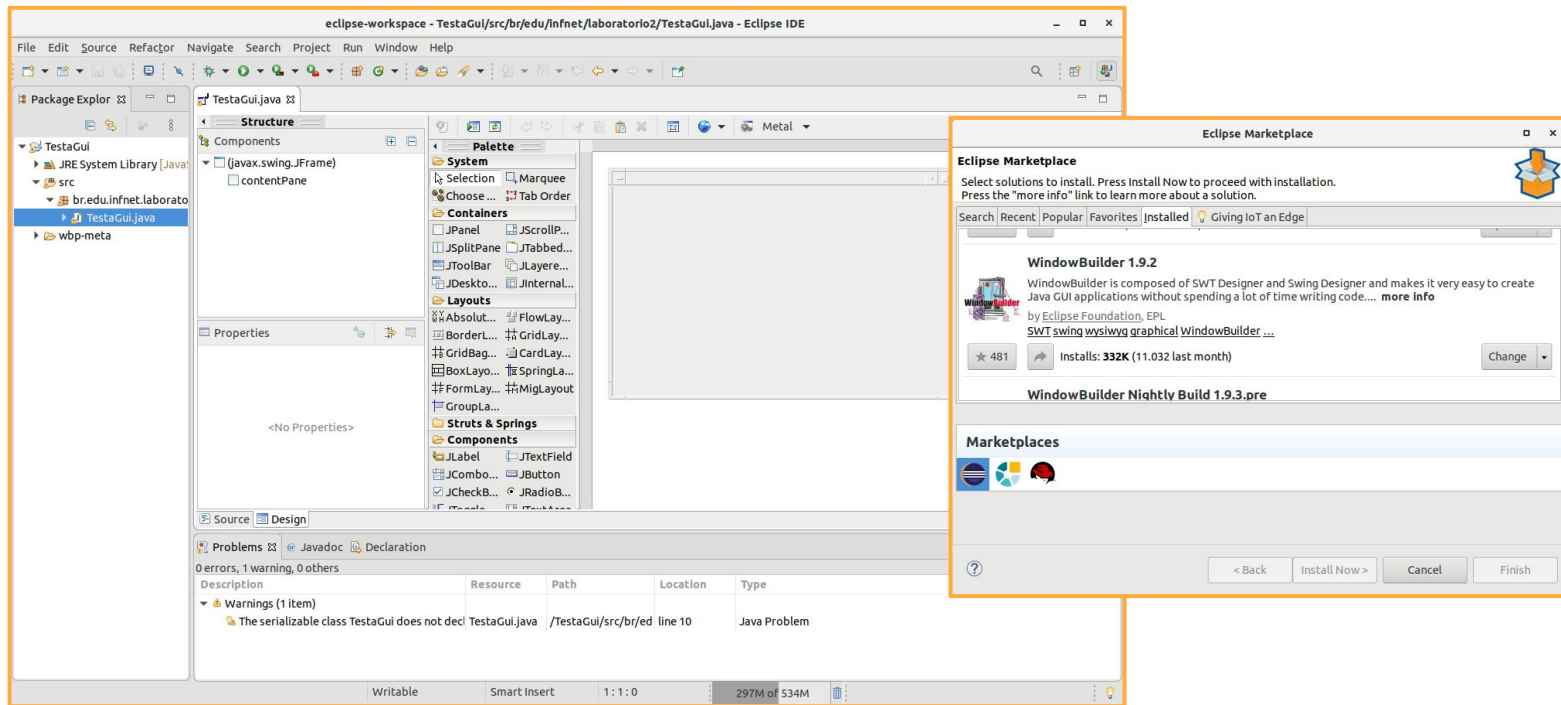
# GUI Builder

- Netbeans:



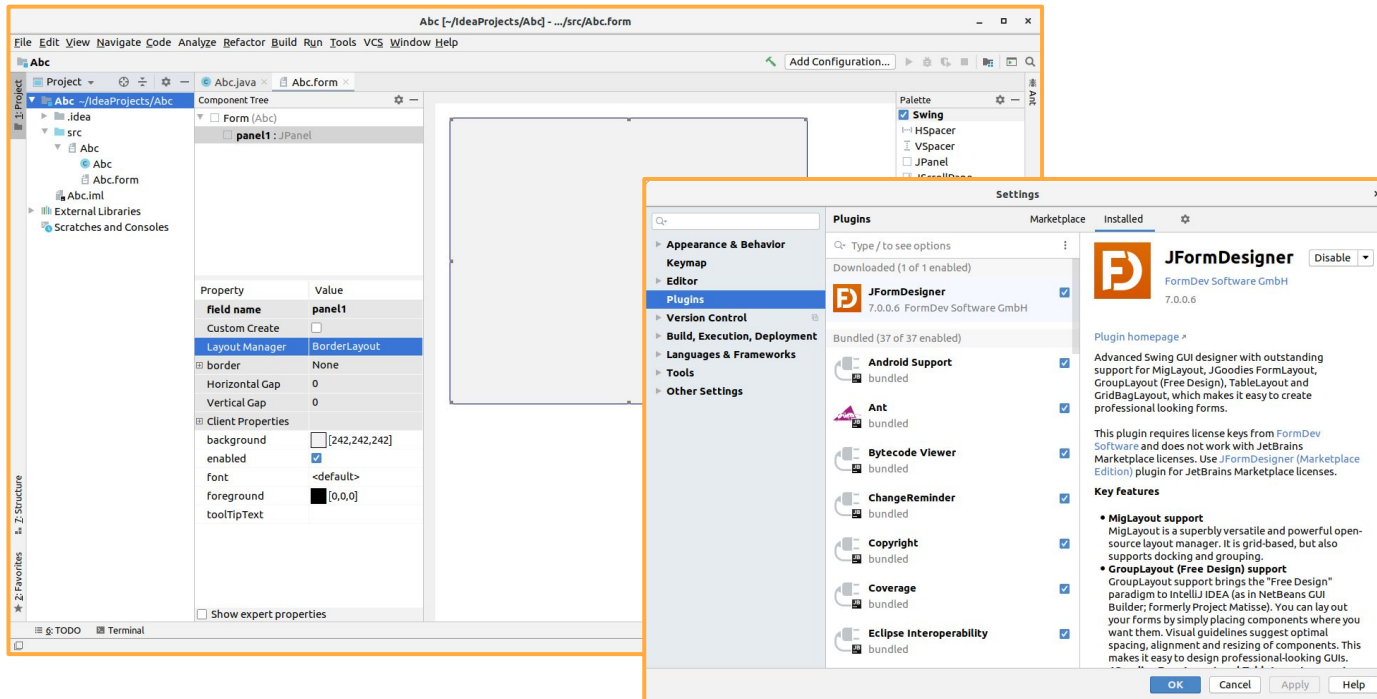
# GUI Builder

- Eclipse:



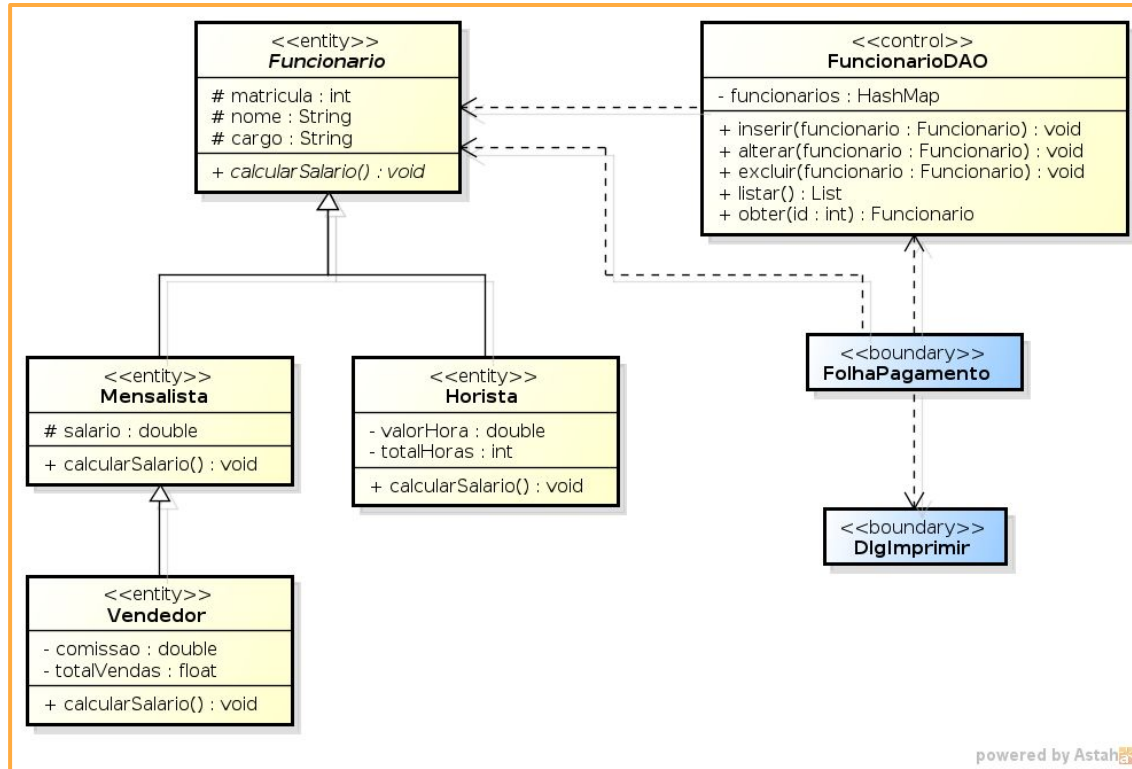
# GUI Builder

- IntelliJ:

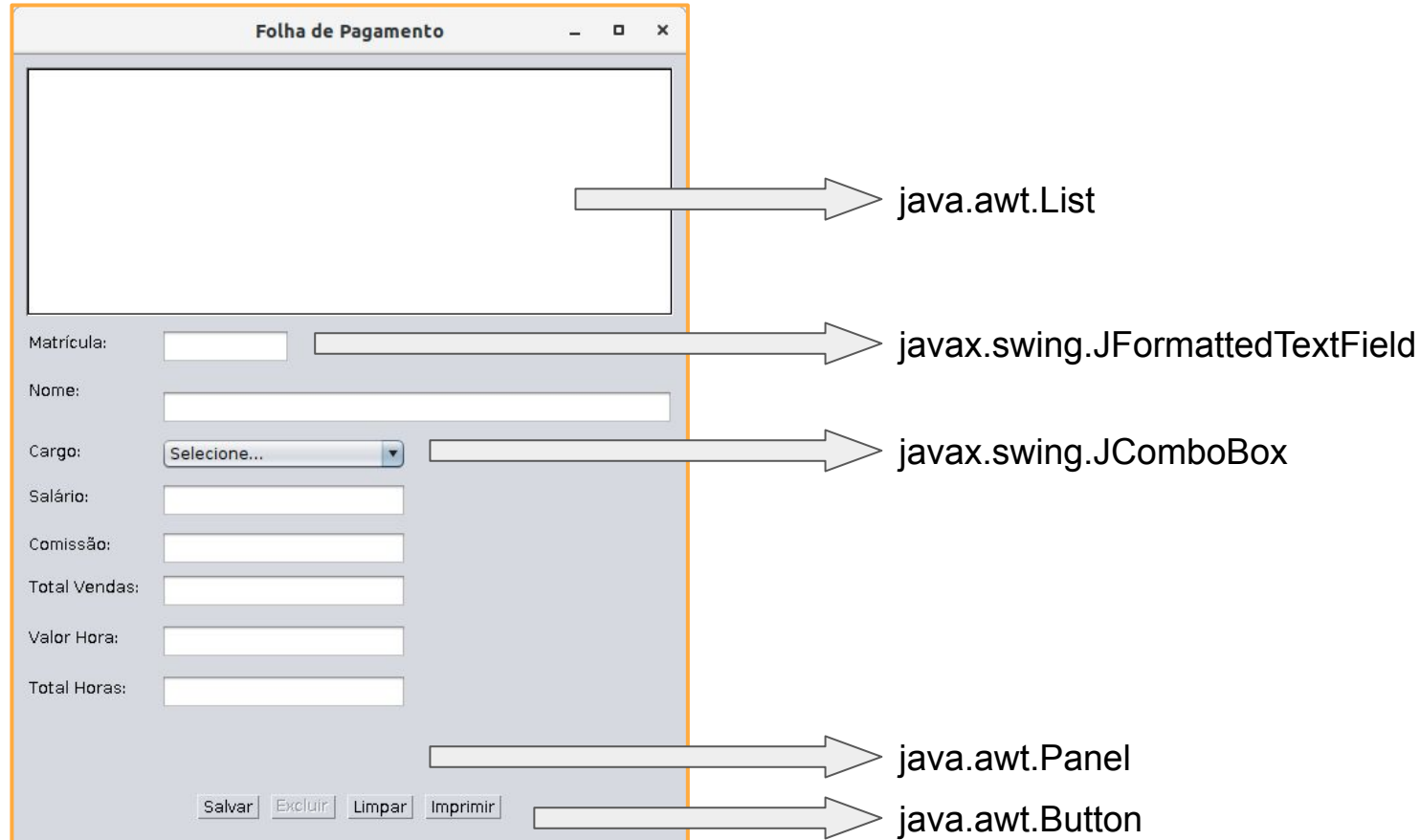


# Projeto 4

- Construir um sistema de Folha de Pagamento, considerando os requisitos de classes de negócio e tela descritos a seguir.

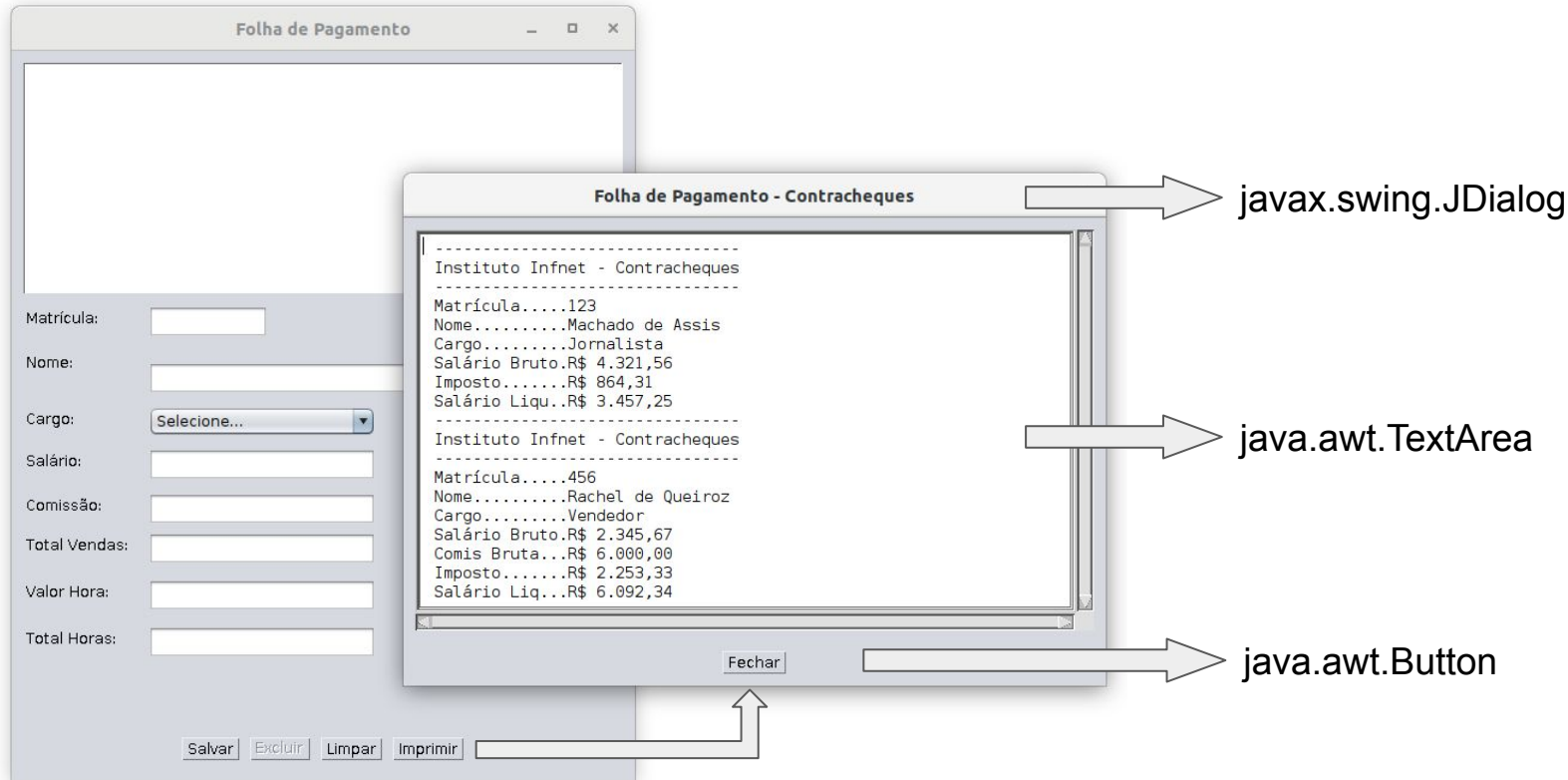


# Desenho da Tela



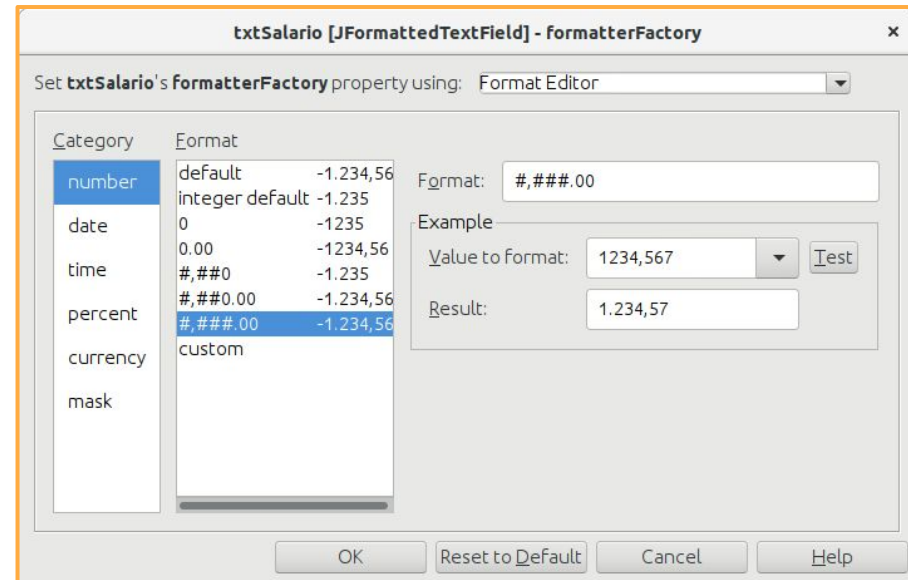
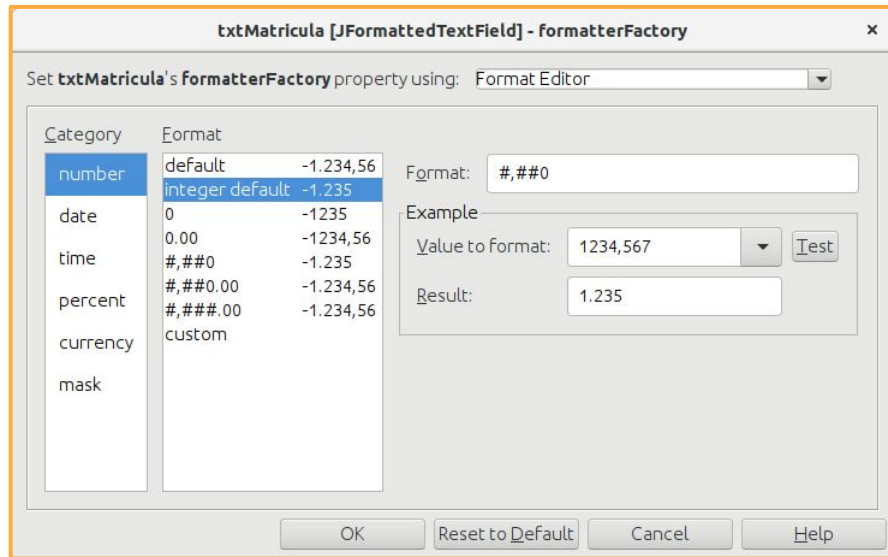


# Desenho da Tela



# Dicas

- Utilize o `javax.swing.JFormattedTextField` para restringir a digitação de dados, conforme o tipo esperado.



# Dicas

- No JComboBox entre com os valores da lista diretamente na propriedade *model*:

