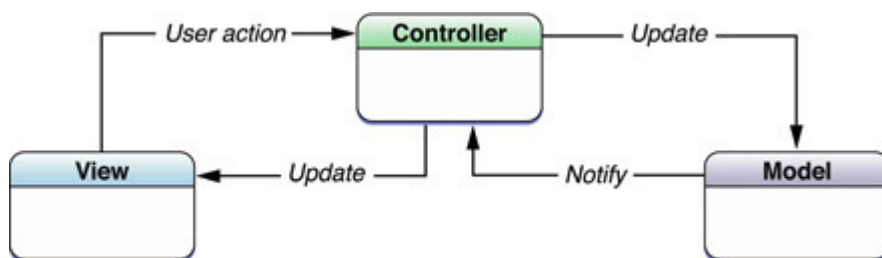


Interfaces Gráficas com o Padrão MVC

MVC (Model-View-Controller) é um padrão de arquitetura que tem por objetivo organizar os projetos dos sistemas. O MVC defende que o código fonte do sistema seja dividido em 3 camadas:

- Model: as classes de entidade/dados
- View: as telas/visões
- Controller: a integração entre Model e View.

A figura 1 representa visualmente o MVC, com a integração entre as camadas.



Roteiro para desenvolver aplicativos Desktop/Swing de acordo com o MVC.

1. Criar 3 pacotes

model -> as classes de entidade
visao -> os formulários e table model
controle -> as classes de controle

2. Alterações necessárias nos formulários:

2.1. Definir a visibilidade dos componentes para PUBLIC

selecionar componente -> guia 'código' -> modificador de variável = public

2.2. Remover o método 'main()' da classe do formulário

para que não seja um formulário executável por si só, alguém precisará executá-lo.

2.3. Remover todos os tratamentos de eventos dos componentes.

O formulário deve ficar 'puro', limpo, sem código nos tratamentos de eventos.

Os tratamentos de eventos serão responsabilidade do controlador.

3. Criar uma classe para ser o controlador. Particularidades desta classe:

3.1. Terá atributos para guardar a instância do(s) formulário(s), table model, etc.

3.2. Terá um método privado, chamado 'inicializarComponentes()', que faz as seguintes inicializações dos componentes visuais do formulário:

3.2.1. Definição de propriedades iniciais. Exemplos:

setar o table model de JTable
setar o texto inicial de edits

3.2.2. Registro dos tratadores de eventos nos componentes (clicks de botões, etc).

Em Java, os eventos são registrados através da adição de LISTENERS nos componentes. Exemplo:

```
formFilmes.btNovo.addActionListener(new ActionListener() {  
    @Override  
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {  
        limparCampos(); // método que você irá implementar para programar o evento  
    }  
});
```

Os listeners suportados pelos diversos componentes visuais do Java podem ser encontrados em:
<http://docs.oracle.com/javase/tutorial/uiswing/events/eventsandcomponents.html>

3.3. Terá um construtor, que irá realizar as seguintes ações:

- Instanciação dos formulários, table models, etc.

- Invocação do método 'inicializarComponentes()'

3.4. Terá um método público, chamado 'executar()'. Neste método ficará a lógica do controlador, por exemplo:

- Tornar visível os formulários necessários

- Abrir/fechar os formulários a medida que seja necessário

- Ao abrir formulários, preencher os seus campos com dados de outros formulários

4. Criar uma classe para ser o ponto de execução do sistema. Nome da classe: Sistema.java

Esta classe terá o método main(), que deve instanciar o(s) controlador(es) e chamar o método executar() nele(s).