

Descrição Exercício Swing

Objetivo: Este exercício tem como objetivo o aprendizado da construção de telas em Swing.

Passos para execução do exercício

1. Importar o projeto fornecido pelo instrutor, que inclui a classe `TelaCadastroClientes`. Observar seu código e testar sua execução.
2. Criar uma tela que realiza operações de crédito / débito em uma dada conta. Ver implementação exemplo da uma tela de cadastro de clientes. A tela deve ter:
 - a. Um título Operações de débito / crédito.
 - b. Um label Numero da Conta.
 - c. Um text field para receber o número da conta.
 - d. Um label valor do crédito.
 - e. Um text field para receber o valor do crédito.
 - f. Um check box com opção débito inicialmente desmarcada.
 - g. Um botão de OK, que deve chamar a operação de crédito ou de débito (dependendo do estado do check box) da `Fachada`. Após esta operação, emitir uma mensagem de operação OK ou com erro usando um dialog, limpar os campos da tela e colocar o foco no text field com o número da conta.
 - h. Um botão de cancela, que limpa os campos da tela e coloca o foco no text field com o número da conta.
 - i. Os listeners dos botões devem ser duas classes auxiliares que implementam `ActionListener`. Estas classes devem ser instanciadas no construtor da tela e cadastradas como listeners dos botões após a instanciação dos mesmos.
 - j. A tela deve ter ainda uma `Fachada` como atributo, inicializando a mesma no seu construtor.
 - k. A tela deve ter um método `main()` para instanciar ela mesma e invocar o método `setVisible(true)` desta instância criada.
3. Criar as duas telas do sistema descritas abaixo usando a ferramenta visual de construção de telas. Em cada tela, usar a `Fachada` para chamar as operações correlatas e usar dialogs para mostrar mensagens de sucesso ou de erro.
 - a. Tela de cadastro de contas.
 - Campos: Número, CPF cliente, tipo de conta (deve ser um radio button).
 - Botões: Acesso, Incluir, Alterar, Excluir e Cancelar.
 - Método `main()` para inicialização.
 - b. Tela de transferência de valores entre contas.
 - Campos: Número da conta de origem, número da conta de destino, valor.
 - Botões: OK, cancelar.
 - Método `main()` para inicialização.
4. Construir na ferramenta visual a tela principal do sistema, com uma árvore de menu que chama as telas criadas.
5. Criar um menu com 3 itens de menu para alterar o look and feel da aplicação.