Pontifícia Universidade Católica de Goiás



Felipe Fernandes Almeida Manso

**Lista de Exercícios 04**

Goiânia,19 de novembro de 2018.

1. Ele é utilizado para a criação das interfaces e padronização do esqueleto de comunicação com os campos de forma mais facilitada
2. Não é obrigatório, pode ser criado no arquivo FXML através de código.
3. API: conjunto de rotinas e padrões de programação para acesso a um aplicativo de software ou plataforma baseado na Web.

Quantum: Faz a comunicação da API com a JDK.

Prism: é um acelerador gráfico de alta performance através de hardware.

Glass Toolkit: tem a responsabilidade de prover serviços de operações nativas, como controlar as janelas, os tempos e as superfícies.

1. A controller class é responsável pela comunicação do que deverá ser executada em cada ação na interface, bem como identificar os seus atributos.
2. No Scene Builder após a configuração da tela, é possível extrair o Skeleton pronto no menu View.
3. Uma expressão lambda é um bloco de código (uma expressão ou um bloco de instruções) que é tratado como um objeto, já o handle é só um identificador, um jeito de você diferenciar uma janela de outra, por exemplo, quando você cria uma janela a função retorna um cara desses, sempre que você precisar alterar essa janela passe esse hwnd.

Bibliografia:

<https://www.clubedohardware.com.br/forums/topic/462933-o-que-afinal-%C3%A9-um-handle/>

<https://docs.microsoft.com/pt-br/dotnet/csharp/lambda-expressions>

<https://docs.oracle.com/javafx/2/architecture/jfxpub-architecture.htm>

<https://www.developer.com/java/data/what-is-javafx-an-introduction.html>