

CC3642 Orientação a Objetos

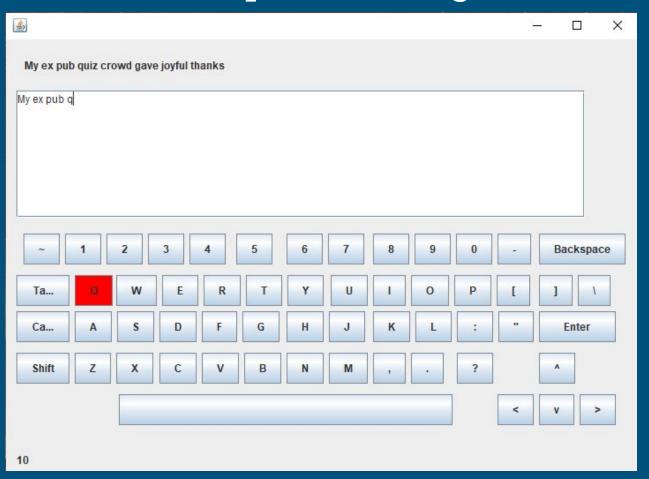
Prof. Danilo H. Perico

GUI Graphical User Interface

Eventos

Tutor de Datilografia - Exercício 2

Vamos começar na aula de teoria e deverá ser concluído e entregue no laboratório



- (Deitel 14.20) Digitar de forma rápida e correta é uma habilidade essencial para trabalhar efetivamente com computadores e a Internet. Neste exercício, você vai construir uma aplicação gráfica que ajuda os usuários a aprenderem a "datilografar" (ou seja, digitar corretamente sem olhar para o teclado).
- O aplicativo deve exibir um teclado virtual e deve permitir ao usuário que ele veja o que está digitando na tela sem olhar para o teclado real. Use JButtons para representar as teclas. À medida que o usuário pressiona cada tecla, o aplicativo destaca o JButton correspondente na GUI e adiciona o caractere a uma JTextArea que mostra o que o usuário digitou até o momento.

- Para destacar um JButton, use seu método setBackground para alterar a cor de seu plano de fundo; Quando a tecla for liberada, redefina sua cor de fundo original. Você pode obter as cores originais dos botões JButton com o método getBackground antes de alterar sua cor.
- Você pode testar seu programa digitando um pangrama uma frase que contém todas as letras do alfabeto pelo menos uma vez - como "the quick brown fox jumped over a lazy dog".
- Para tornar o programa mais interessante, você deve monitorar a precisão do usuário. Você deve usar os pangramas exibidos na tela acima do teclado virtual. Então, você acompanha (conta) quantas teclas o usuário digita corretamente e quantas são digitadas incorretamente.

- Utilize vários pangramas em um ArrayList e sorteie um para ser exibido na janela
- Para monitorar o desempenho do usuário, conte quantas vezes ele pressiona o backspace. Caso ele conclua a frase de forma incorreta, o programa deve exibir uma caixa de diálogo, JOptionPane, informando que a frase precisa ser corrigida.
- A caixa de diálogo deve ser usada também para exibir o desempenho do usuário (erros)