

CC3642

Orientação a Objetos

Prof. Danilo H. Perico

- Crie uma interface gráfica em Java Swing utilizando a classe Televisão (já feita em aula) para implementar os controles de uma TV.
 - Crie botões para:
 - Os canais
 - O volume
 - Liga e desliga
 - Crie um Label que informe o canal
 - Crie uma barra de progresso (*JProgressBar*) para informar o volume (volume entre 0 e 10)
 - Crie uma caixa de texto que receba o canal desejado e um botão para confirmar a troca de canal

- Crie uma caixa de Combinação para selecionar o estado da transmissão (SP, RJ, etc)
- Caso o volume esteja no mínimo ou no máximo e o usuário aperte o botão, use uma caixa de mensagem (*JOptionPane*) informando que está no máximo ou mínimo do volume; crie também para o canal
- Formate os botões, os Labels, o Form, os textos, etc
- Crie um Executável do seu projeto (.jar)
- Entregar o projeto completo do Netbeans

- Quando o canal é alterado, a imagem deve mudar também
- Com a televisão desligada, nenhuma imagem deve ser exibida
- Exemplo da Interface Gráfica com diferentes canais:

