

Atividade 4

Contexto

Os trabalhos com o Sindicato de Nutricionistas ganharam expressão e, com isso, alguns colegas cardiologistas mostraram-se interessados em também disponibilizar *software* a seus pacientes.

A ideia deles é disponibilizar um programa em que os pacientes que têm aparelho de aferimento de pressão possam registrar os dados de cada medição realizada. O *software* gravará esses dados em um arquivo que, no dia da consulta, poderá ser levado pelo paciente ao médico, para que este possa observar o histórico das medições.

O *software* precisa ter apenas uma tela, na qual o usuário informa: data, hora, pressão sistólica e pressão diastólica (estes dois últimos campos numéricos inteiros). O usuário também deve ser capaz de indicar se está em uma situação de estresse no momento da medição.

Como o *software* é voltado especialmente para pessoas idosas, é importante que use caracteres maiores e que implemente os seguintes aspectos de usabilidade e acessibilidade:

- Descrições acessíveis e *tooltips* nos componentes presentes na tela
- Associação de rótulos (**JLabel**) aos componentes correspondentes
- Ordem sequencial de foco nos componentes de tela
- Atalhos por teclado

Atividade

Para esta proposta, crie um projeto Java no NetBeans com uma tela contendo *labels*, caixas de texto para os dados requisitados e *checkbox* para o usuário marcar se está em situação de estresse. Também é necessário existir um botão **Salvar**, para que haja a gravação desses dados em arquivo (texto ou CSV).

Esses dados devem ser mostrados na própria tela em uma tabela (**JTable**) ou um campo de texto livre (**JTextArea**). Esse componente deverá ser preenchido ao abrir o programa e atualizado quando o usuário salvar nova medição.

O programa deverá emitir mensagens amigáveis em casos de falhas, por exemplo, quando um valor inadequado é informado.

Entrega

No espaço dedicado às entregas da atividade, envie um arquivo compactado (ZIP, RAR ou 7z) contendo todos os projetos NetBeans criados para esta.

Dica de leitura

Para esta atividade, leia os seguintes materiais:

- Interface *desktop*: construção de interface de usuário, manipulação de eventos, uso de controles, manipulação de janelas, construção de formulários e listagens (parte 1)
- Interface *desktop*: construção de interface de usuário, manipulação de eventos, uso de controles, manipulação de janelas, construção de formulários e listagens (parte 2)
- Tratamento de exceções em linguagem de programação: comandos, classes, aplicabilidade
- Manipulação de arquivos: entradas e saídas de dados, leitura e escrita de arquivos
- Usabilidade e acessibilidade: conceitos, aplicabilidade e técnicas

Avaliação

Nesta atividade, você será avaliado nos seguintes indicadores:

- *Aplica usabilidade na interface gráfica de acordo com requisitos do sistema e princípios de UI/UX.*
- *Aplica acessibilidade na interface gráfica de acordo com requisitos do sistema e princípios de UI/UX.*