

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais – PUC Minas
Campus de Poços de Caldas
Curso de Bacharelado em Ciência da Computação
Instituto de Ciências Exatas e Informática – ICEI

Sistemas Multimídia e Hiperemídia

Introdução à Programação em JavaFX

Prof. Dr. João Benedito dos Santos Junior
Ph.D. in Computing

An abstract graphic on the left side of the slide. It features a central orange circle with the white number '02' inside. This circle is connected by a thick orange line to a larger dark grey circle on the left, which also contains an orange circle. Various other organic shapes in shades of teal, white, and olive green are scattered around the central element.

02

JavaFX

*Visão geral da programação na plataforma
JavaFX*

JAVAFX

JavaFX é uma plataforma, baseada em tecnologia Java, para construção de aplicações ricas (RiA), tendo sido projetada para permitir aos desenvolvedores a criação e distribuição de dessas aplicações de forma consistente e transparente em múltiplas plataformas de hardware e software.

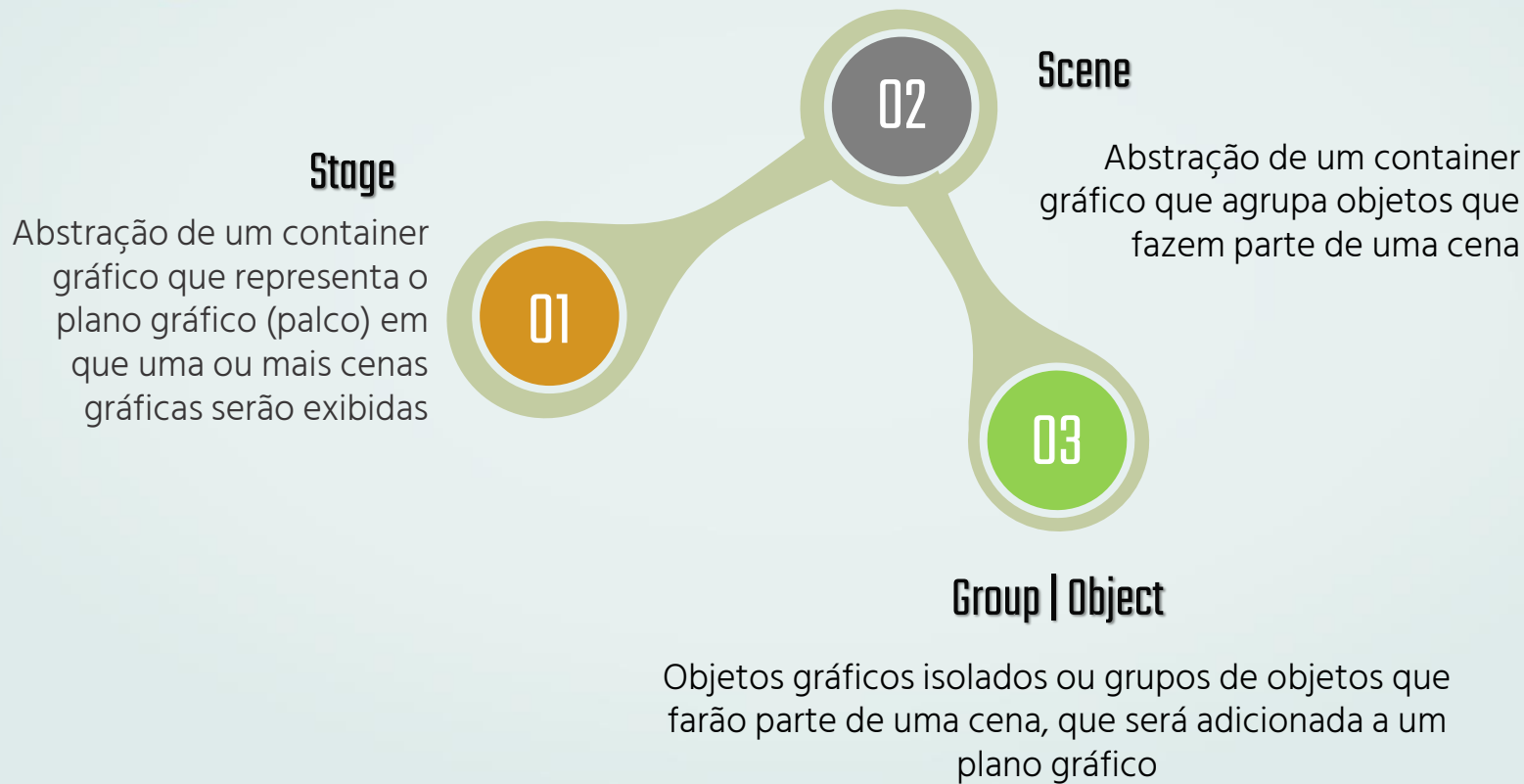
A plataforma **JavaFX** oferece um conjunto de aplicações ricas em aspectos gráficos e manipulação de objetos de mídia, tendo como premissa simplificar o desenvolvimento de aplicações voltadas a ambientes multimídia interativos, tanto aqueles baseados em desktop quanto para dispositivos móveis (celulares, smartphones, dentre outros) e televisores.



JavaFX ListView



PLANO, CENA E OBJETOS JAVAFX



ANATOMIA DO CÓDIGO JAVAFX

Application

Container principal que contém a aplicação JavaFX

start

Método que executa a *Thread* da aplicação

Plano Gráfico

Estrutura gráfica multiplataforma que contém a aplicação

01

Código-fonte

Programa.java

02

03

main

Trigger que dispara a *Thread* para executar uma *Application*

04

05

init

Método que configura o plano (*Stage*) principal da aplicação

06

ANATOMIA DO CÓDIGO JAVAFX

```
import javafx.application.*;
import javafx.stage.*;
import javafx.scene.*;
public class MinhaAplicacao extends Application
{
    private void init(Stage primeiroPlano)
    {
    }
    public void start(Stage primeiroPlano) throws Exception
    {
        init(primeiroPlano); primeiroPlano.show();
    }
    public static void main(String[] argumentos)
    {
        launch(argumentos);
    }
}
```