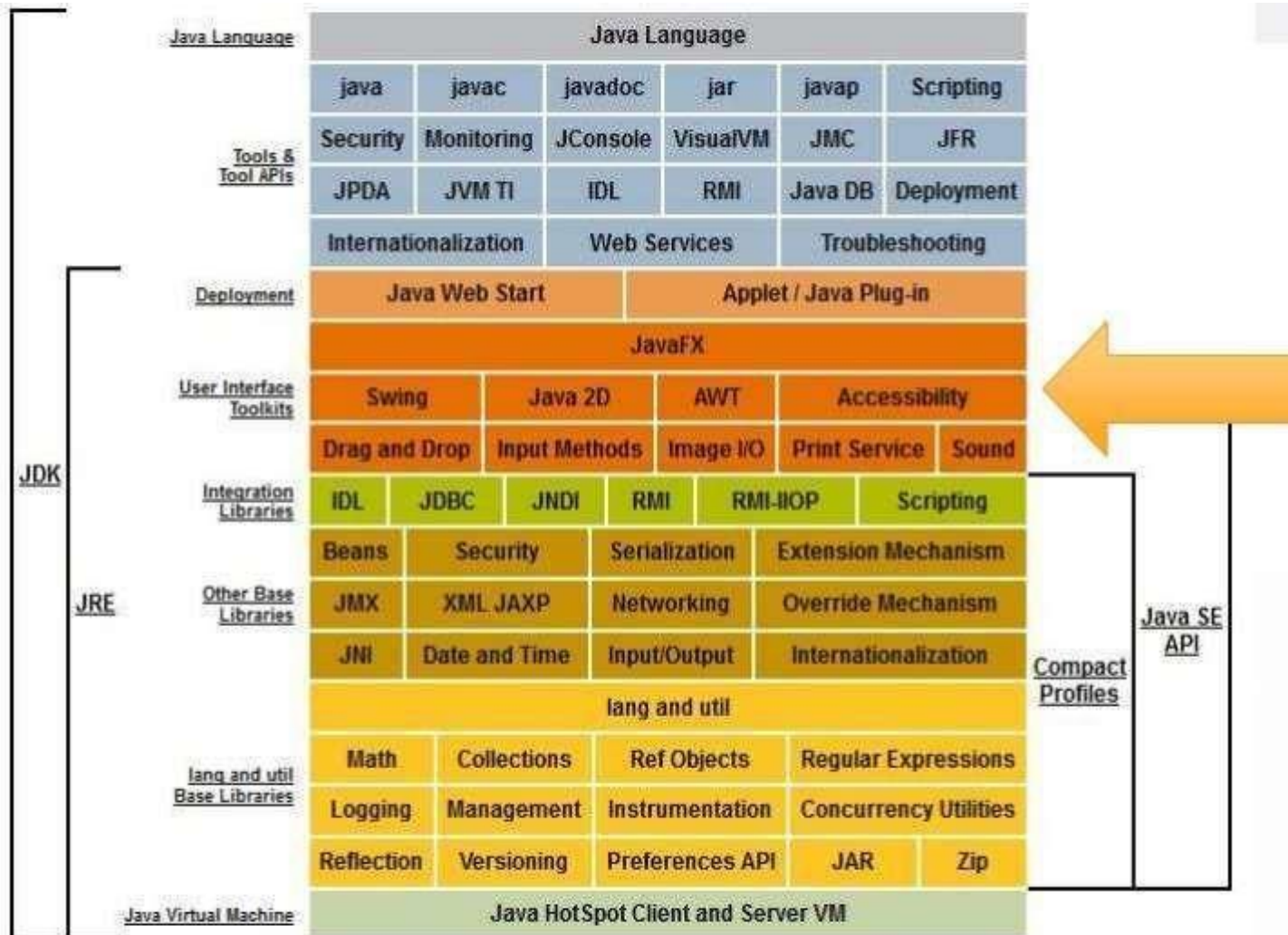


Desenvolvimento Back-End

Prof. Ms. Gustavo Molina

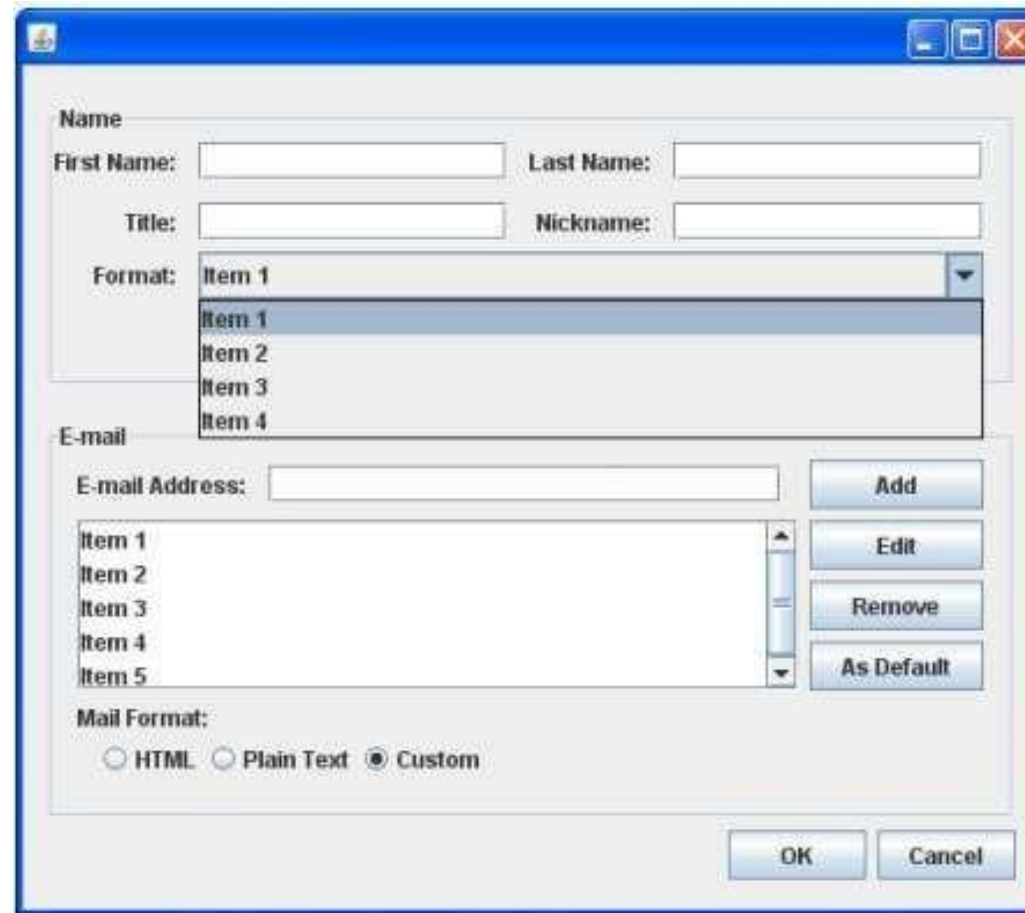
Introdução ao AWT

No Java 8 SE API, os pacotes gráficos estão destacados (em cor laranja) na área conhecida como *USER INTERFACE TOOLKIT*.



GUI – *Graphical User Interface*

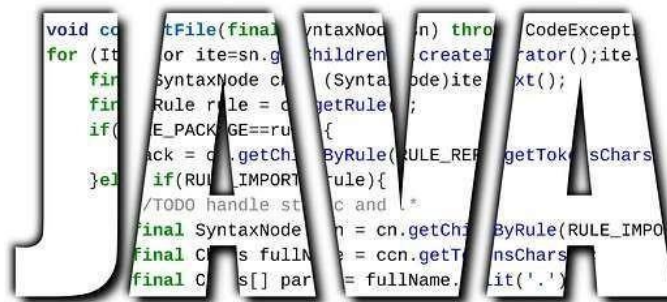
A API Java fornece diversas classes destinadas a criação de interfaces gráficas.



Abstract Window Toolkit (AWT)

AWT – *Abstract Window Toolkit*

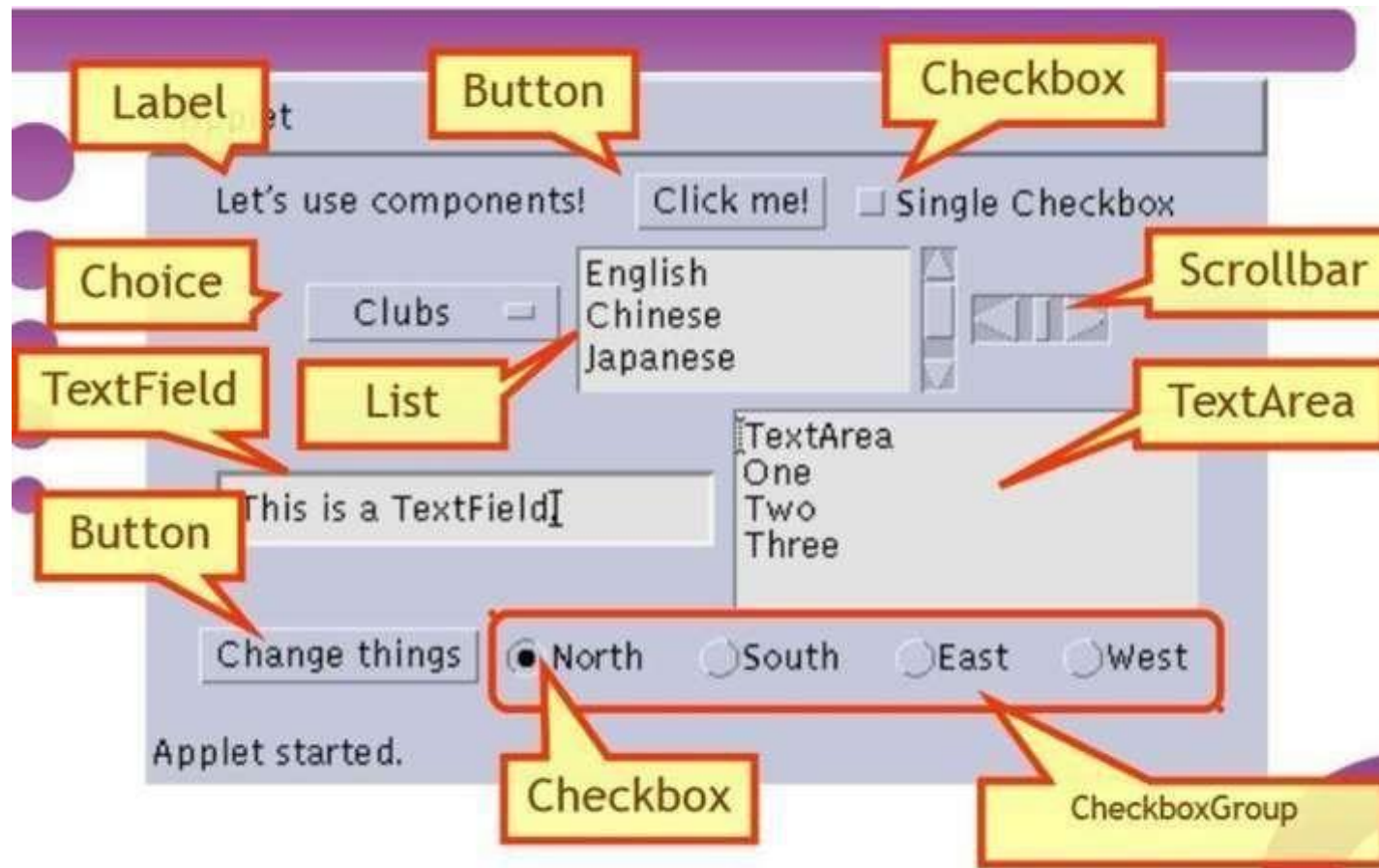
- ✓ Presente desde a primeira versão de Java para criar interfaces gráficas.
- ✓ Baseada nos componentes nativos do sistema.
- ✓ Pode ser usada adicionando: **import java.awt.*;**



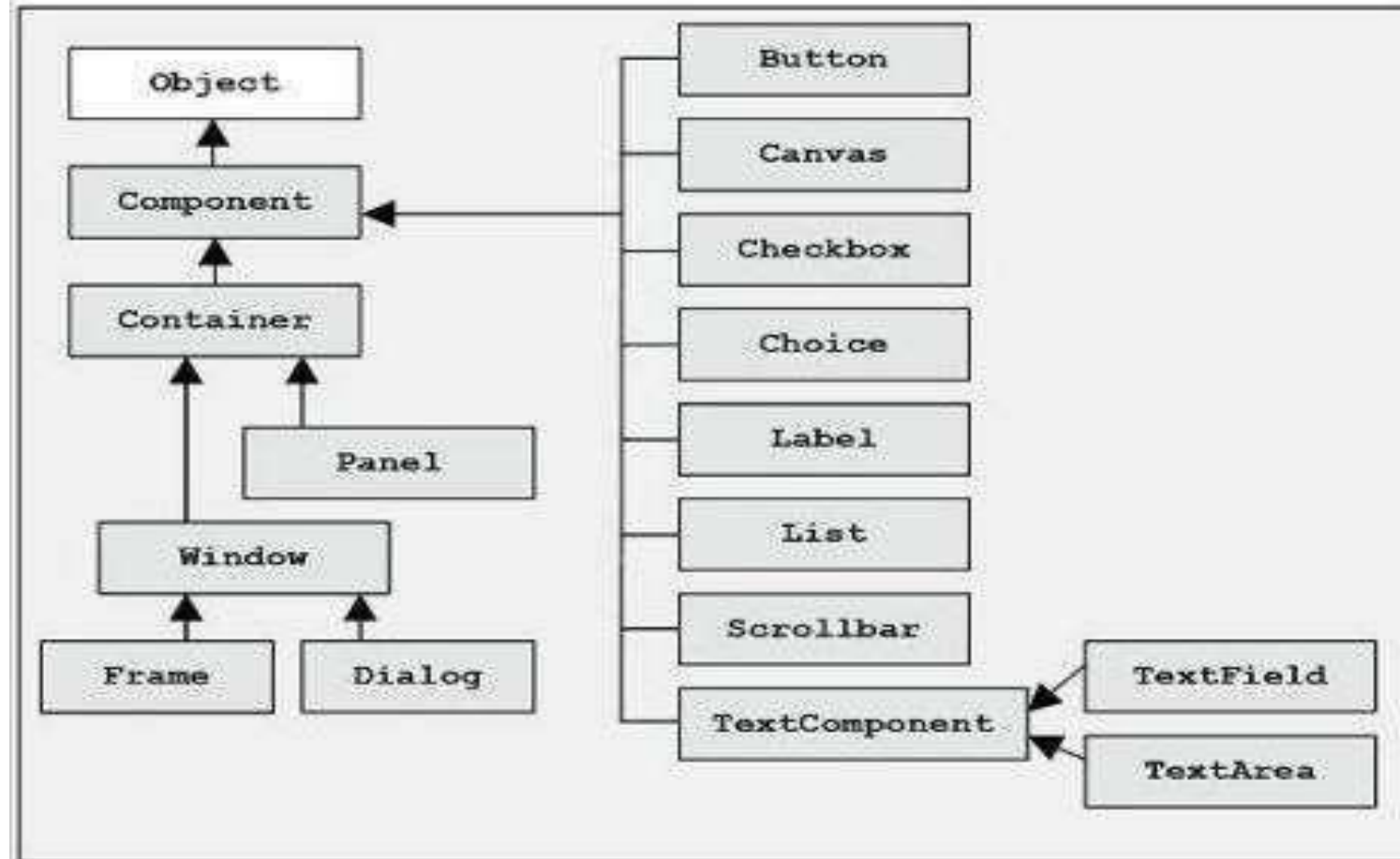
Componentes AWT

✓ O pacote AWT disponibiliza 8 componentes básicos de interface:

- ❖ Button.
- ❖ Label.
- ❖ TextField.
- ❖ TextArea.
- ❖ Checkbox.
- ❖ Choice.
- ❖ List.
- ❖ Scrollbar.



Hierarquia de Classes

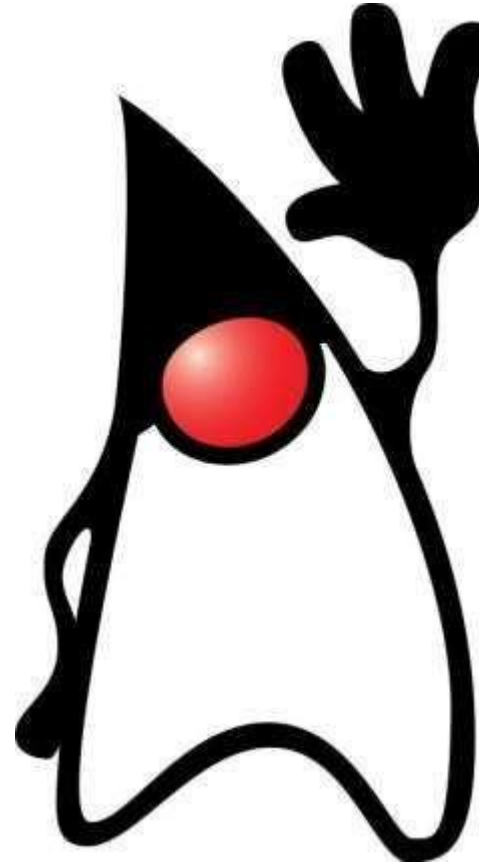


Containers

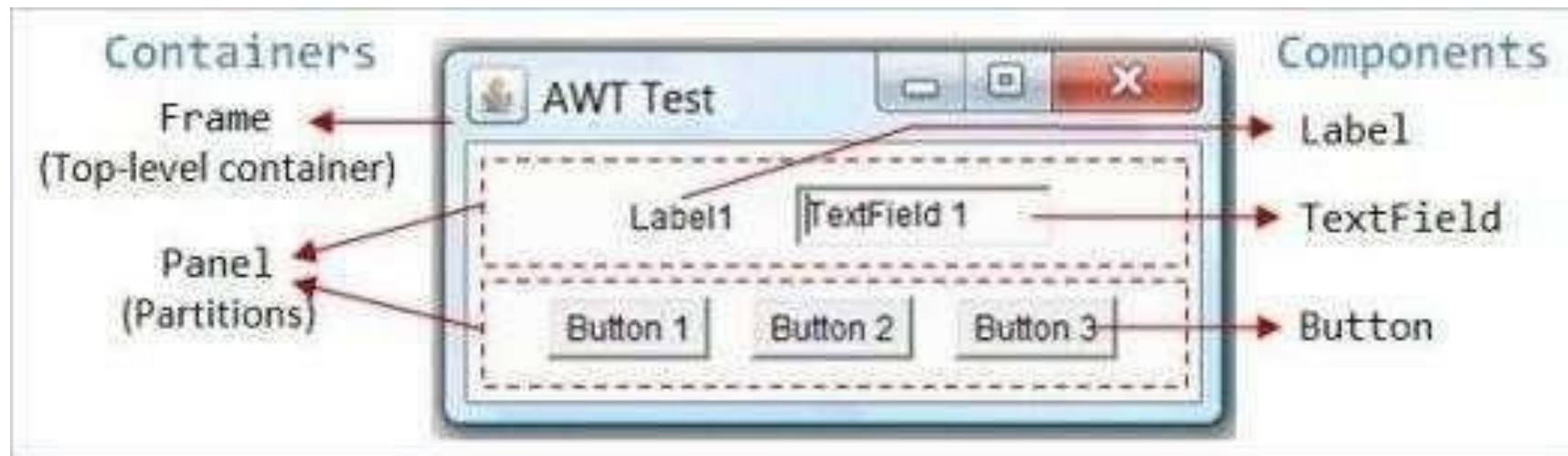
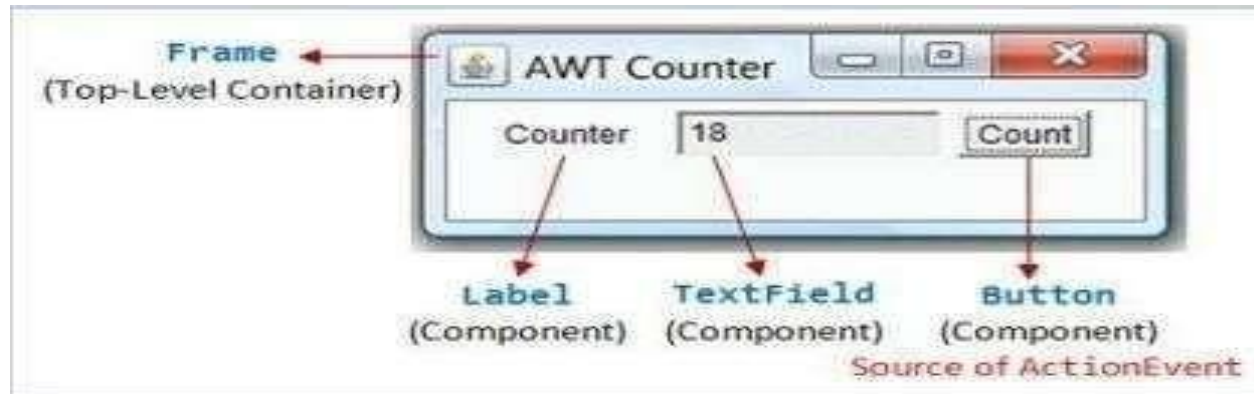
- ✓ Containers são elementos que armazenam componentes gráficos.
- ✓ Não é possível usar um componente sem que ele esteja dentro de um container.
- ✓ Containers podem, também, armazenar outros containers.
- ✓ O AWT trabalha com 4 tipos de containers:
 - ❖ Painel (*Panel*)
 - ❖ Janela (*Window*)
 - ❖ *Frame*
 - ❖ Diálogo (*Dialog*)

Containers

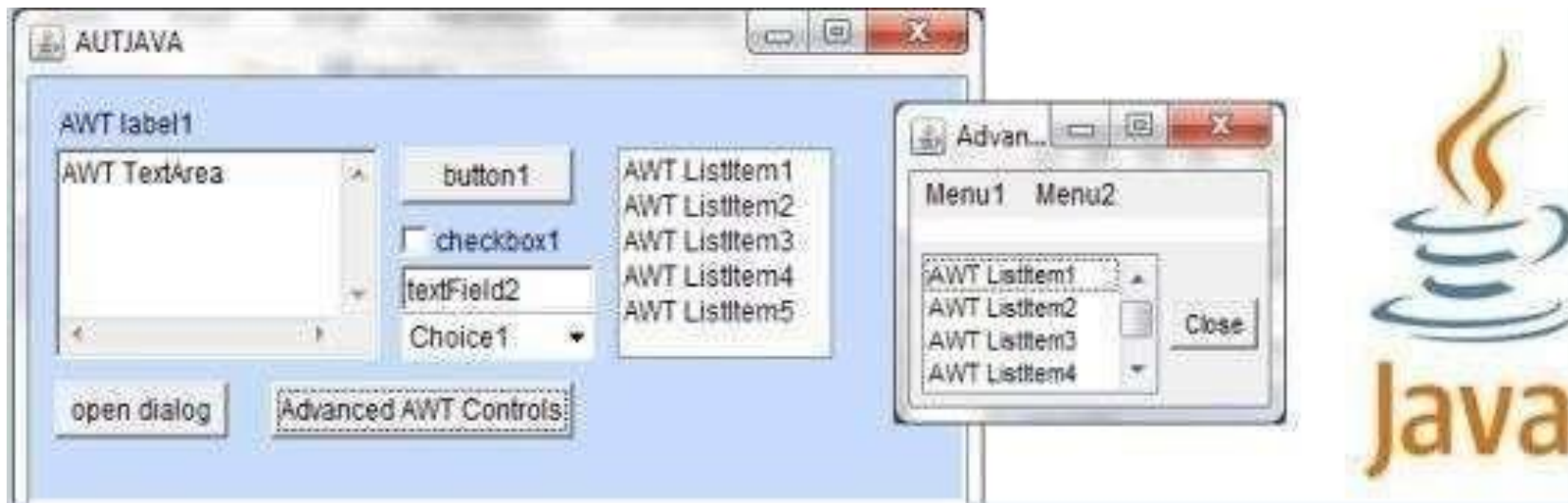
- ✓ Panel
 - ❖ Representa um grupo de elementos.
 - ❖ Deve ser incluído em outro *container*
 - ❖ Usado para estruturar a interface.
- ✓ Frame
 - ❖ Estende **java.awt.Window**.
 - ❖ Representa uma janela.
 - ❖ Possui título e borda.
 - ❖ Pode possuir menu.
- ✓ Dialog



Alguns Tipos de Componentes



Alguns Tipos de Componentes



Dúvidas?

