

Exercícios de Revisão – Java Swing / Awt

Use o texto abaixo como base para responder as perguntas que se seguem:

No início da linguagem Java, uma biblioteca de classes chamada de AWT (Abstract Window Toolkit) para programação Gráfica, foi incorporada ao JDK (Java Development Kit). Essa biblioteca funcionava bem em aplicações mais simples, mas infelizmente ela não atendia a criação de uma interface mais complexa, rica em elementos gráficos. O pior ocorria quando menus, barras de rolagem e campos de texto, demonstravam pequenas diferenças de comportamentos em diferentes plataformas.

Em 1997 é anunciado o Java Foundation classes, ou JFC, que substituiu e incluiu o AWT. A parte principal do JFC é o jogo novo de componentes de interface de Usuário que são muito mais complexos, flexíveis e portáteis. Estes componentes novos são chamados de SWING.

O Swing é o kit de ferramentas GUI que a Sun Microsystems desenvolveu para habilitar o empreendimento de desenvolver em Java. Os programadores podem usar Swing para criar amplas aplicações de Java com uma larga escala de componentes poderosos. Além disso, você pode estender facilmente ou pode modificar estes componentes para controlar seu aparecimento e comportamento.

Texto elaborado por Gustavo Molina com base em:
GONÇALVES, Edson. Dominando o NetBeans, Rio de Janeiro,
editora Ciência Moderna Ltda, 2006.

- a) Para utilizar o AWT, devemos fazer o *import* do pacote:
- b) Para utilizar o SWING, devemos fazer o import do pacote:
- c) O que são containers? Quais são os 4 containers que temos no AWT?
- d) Os 8 componentes básicos presentes no AWT são:
- e) Quais são as vantagens de desenvolvermos em SWING?
- f) Podemos afirmar que o SWING substitui o AWT? Justifique sua resposta.