

Atividade Avaliativa01 - Etapa02

Total de pontos 10/0 ?

Responde os itens abaixo com suas palavras, porém baseado no estudo realizado.

Insira seu nome completo: *

Iarla Darly Sousa de Araújo

#1. Comente os passos necessários utilizando (scripts) do SGBD Mysql, para 2.5/0 construir um banco de dados chamado Autopeças. Com uma tabela chamada peças com os atributos, codP, nomePeca, descricao, fabricante, qtdeEstoque. *

Os passos necessários para a criação do scripts primeiro será preciso criar uma base de dados e logo a instância do banco por sua vez ,com a IDE aberta clica no sinal de mais quando é aberto coloca o nome da conexão nesse caso específico vai ser Autopeças, com das informações que já estão definidas não precisa mexer nelas então no canto inferior direto tem o botão ok, dessa forma é só clicar assim a instância foi criada, depois disso clica no raio que vai aparecer o nome esquemas e possui um refreSH clica nele que vai aparecer a base de dados. A parte dos passos anteriores vai setar o banco assim ao clicar com o botão direto nessa base de dados que possui um nome de Set as Default Schema que justamente vai setar o banco de dados seu esquema depois disso é criado as tabelas, que tem o script agora para salvar- lo em uma pasta tem que clicar no ícone do disquete depois no raio.

----- Criação da Tabela de pecas no Banco de Dados Autopecas -----

```
CREATE TABLE peças(codP int(3) NOT NULL auto_increment,
nomePeca VARCHAR(20) NOT NULL,
descricao VARCHAR(50) NOT NULL,
fabricante VARCHAR(20) NOT NULL,
qtdeEstoque int(4) NOT NULL,
PRIMARY KEY(codP)
);
```

#2. Comente a diferença entre o método `setText()` e o `getText()`. Exiba um pequeno código para exemplificar. * 2.5/0

`setText()`: Altera texto de componentes

`getText()`: Obtém texto do componente

Código:

É preciso criar um projeto com um formulário Form Jframe depois seleciona frame depois de feito para inserir um evento faz necessário clicar por exemplo, no botão que quer sua interação e logo clica com o mouse no botão direito quando aparecer procura o nome Eventos em seguida em Action e logo `actionPerformed` e ao ser aberto no código fonte altera o comando como por exemplo (o código a seguir vai indicar que um certo botão selecionado tem a finalidade de limpar o campo como ao digitar certo número)

```
private void btnLimparActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt){  
    txtNumero.setText("");  
}
```

Podemos ver nesse momento que está acrescentado dentro da classe o nome do componente(`txtNumero`) e logo em seguida o `setText()` com o propósito de limpar toda vez que seja chamado. Então percebemos que são passos a serem seguidos a fim de usar esse comando e agora em outro exemplo com `getText()` de forma mais específica depois de seguir certos passos de comando no momento de usar esse por exemplo pode ser dessa forma:

```
double numero = Double.parseDouble(num01.getText());  
.....
```

#3. Qual a vantagem de se utilizar pacotes em um projeto GUI em Java. 2.5/0
Comente sua resposta.

A interface gráfica interage com o usuário de maneira agradável pois seus recursos são capazes de fazer isso temos como exemplo as caixas de diálogos, de textos e botões entre outros, e para tudo acontecer de forma prática a importância envolve os pacotes para a programação, pois ajuda na organização das classes que tenham um perfil parecido ao passo que também armazenam estes, eles podem ser criados pelo compilador, e de forma direta na IDE do java e em todos esses modos têm suas agilidades de estrutura para auxiliar na organização.
.....



#4. Explique com suas palavras as principais diferenças entre os métodos: 2.5/0
(a) `Integer.parseInt()` e `Integer.valueOf()`; (b) `Double.parseDouble()` e `Double.valueOf()`.

`Integer.parseInt()` É um método utilizado para converter String para int;
`Integer.valueOf()`; Faz o retorno de um objeto int;
`Double.parseDouble()` Vai converter String em double;
`Double.valueOf()`. Retorna um objeto em double.

Este formulário foi criado em IFCE - Instituto Federal do Ceará.

Google Formulários

