

Aula 5

NetBeans

 **NetBeans IDE 8.0.1**

Ativando módulos...

NetBeans IDE and NetBeans Platform are based on software from netbeans.org, which has been dual licensed under the Common Development and Distribution License (CDDL) and the GNU General Public License version 2 with Classpath exception. For more information, please visit www.netbeans.org.

NetBeans

- ▶ NetBeans IDE é um conjunto de bibliotecas, módulos e APIs
 - Forma um ambiente integrado de desenvolvimento visual
 - ▶ É um produto open source, 100% Java e possui vários módulos de expansão
 - Podem ser baixados do próprio site
- ▶ <http://www.netbeans.org>

NetBeans

- **Interface com o usuário**
 - Os menus, barras de ferramentas e outros componentes UI-interfaces de apresentação são fornecidos por esta plataforma
- **Editor**
 - Rico em recursos para aplicações visuais Swing

NetBeans

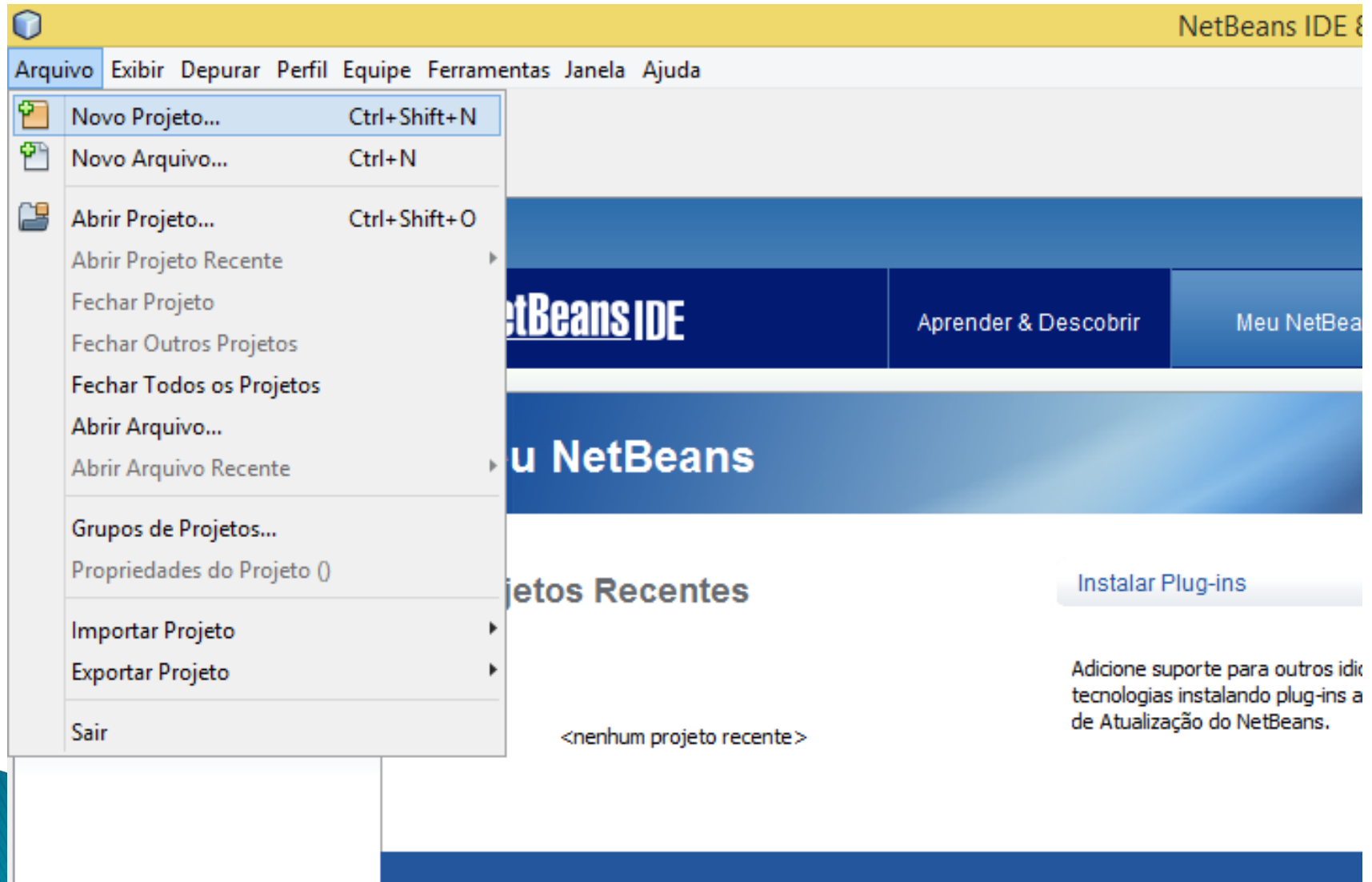
- **Cross-Plataform**

- Totalmente escrito em Java, portanto multi-plataforma

- **Wizards**

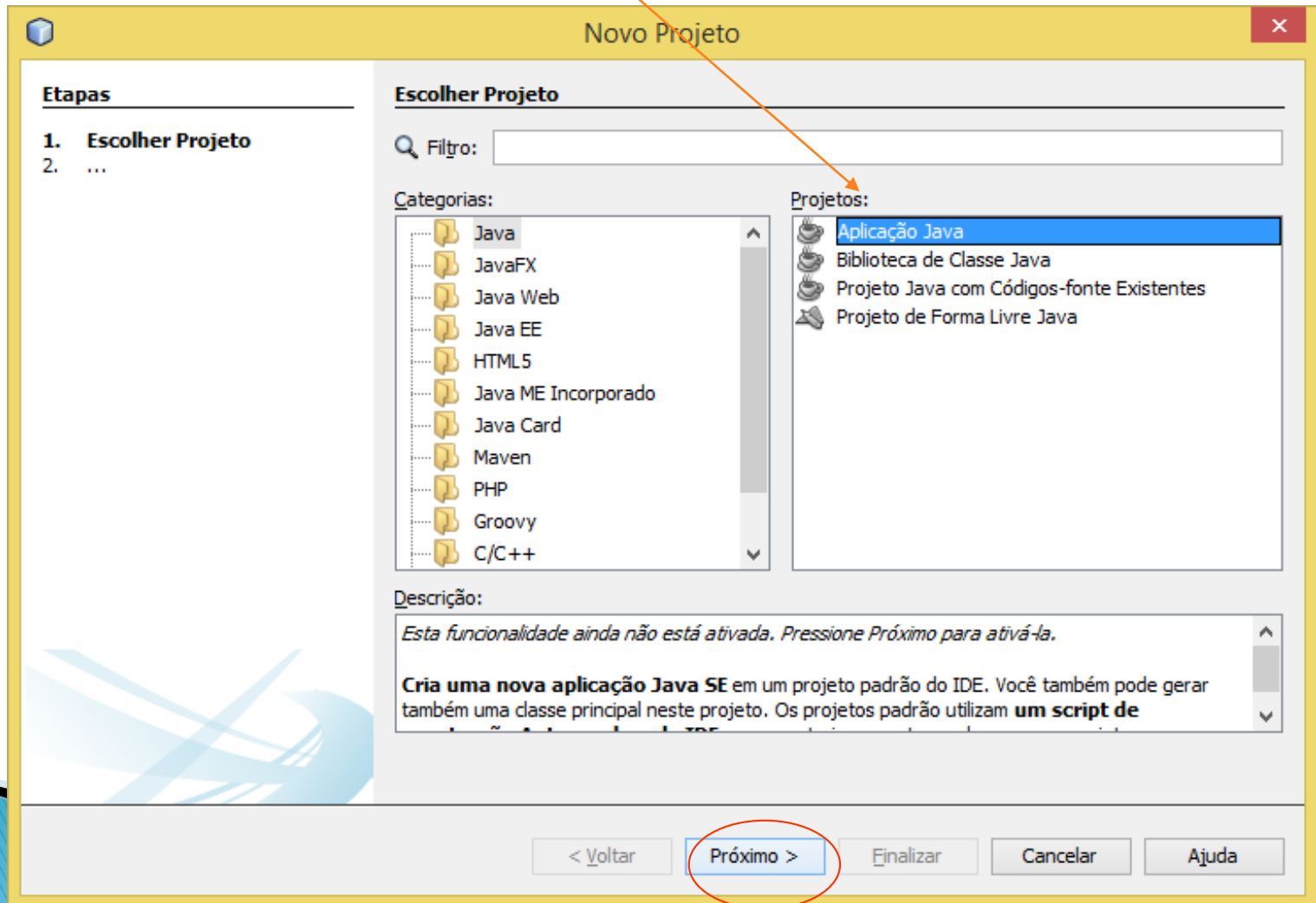
- Ferramentas de gerenciamento de código, criação de templates, etc

NetBeans



Criando Projeto

Aplicação



Criando Projeto

Novo Aplicação Java

Etapas

- Escolher Projeto
- Nome e Localização**

Nome e Localização

Nome do Projeto:

Localização do Projeto: Procurar...

Pasta do Projeto:

☐ Usar Pasta Dedicada para Armazenar Bibliotecas

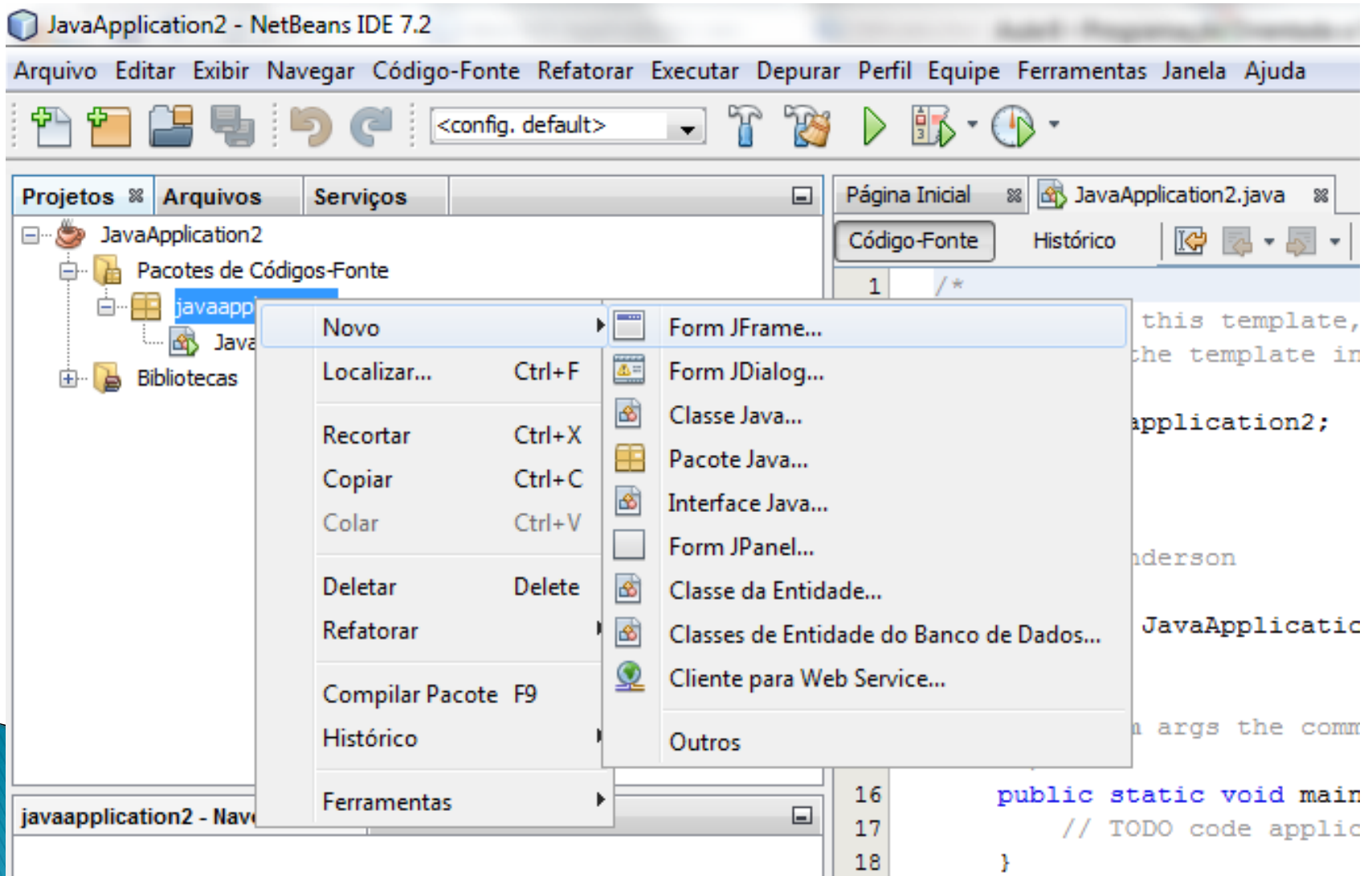
Pasta Bibliotecas: Procurar...

Usuários e projetos diferentes podem compartilhar as mesmas bibliotecas de compilação (consulte a Ajuda para obter detalhes).

☒ Criar Classe Principal

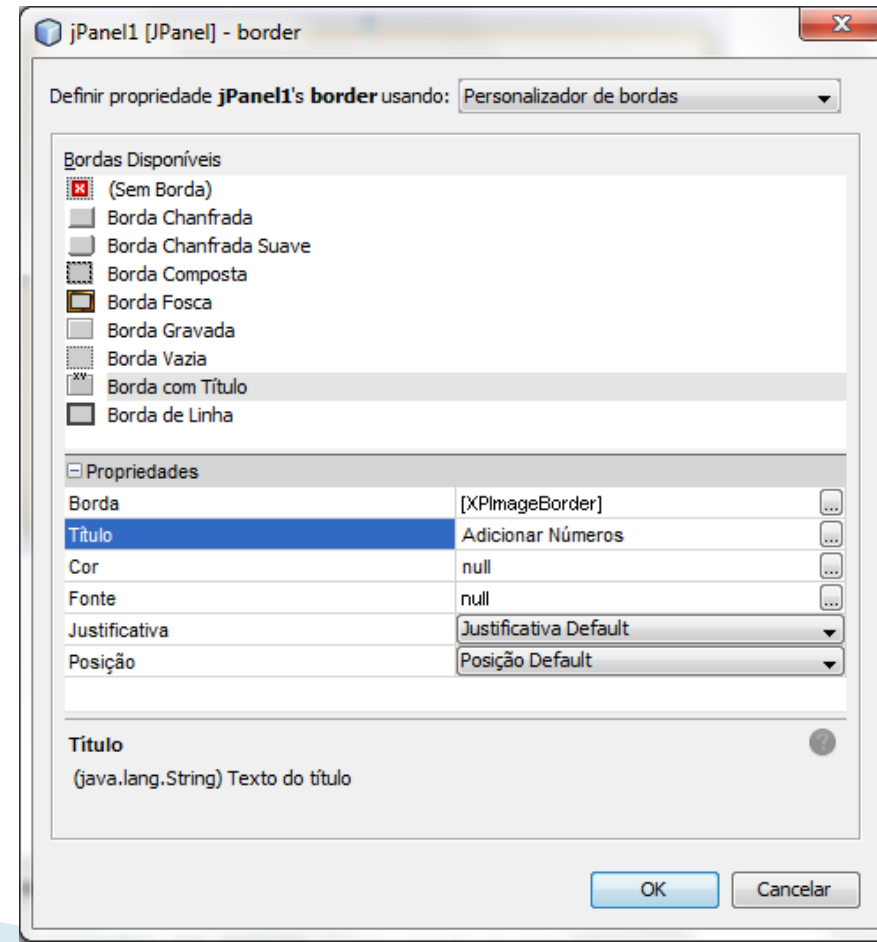
< Voltar Próximo > **Finalizar** Cancelar Ajuda

Criando um JFrame

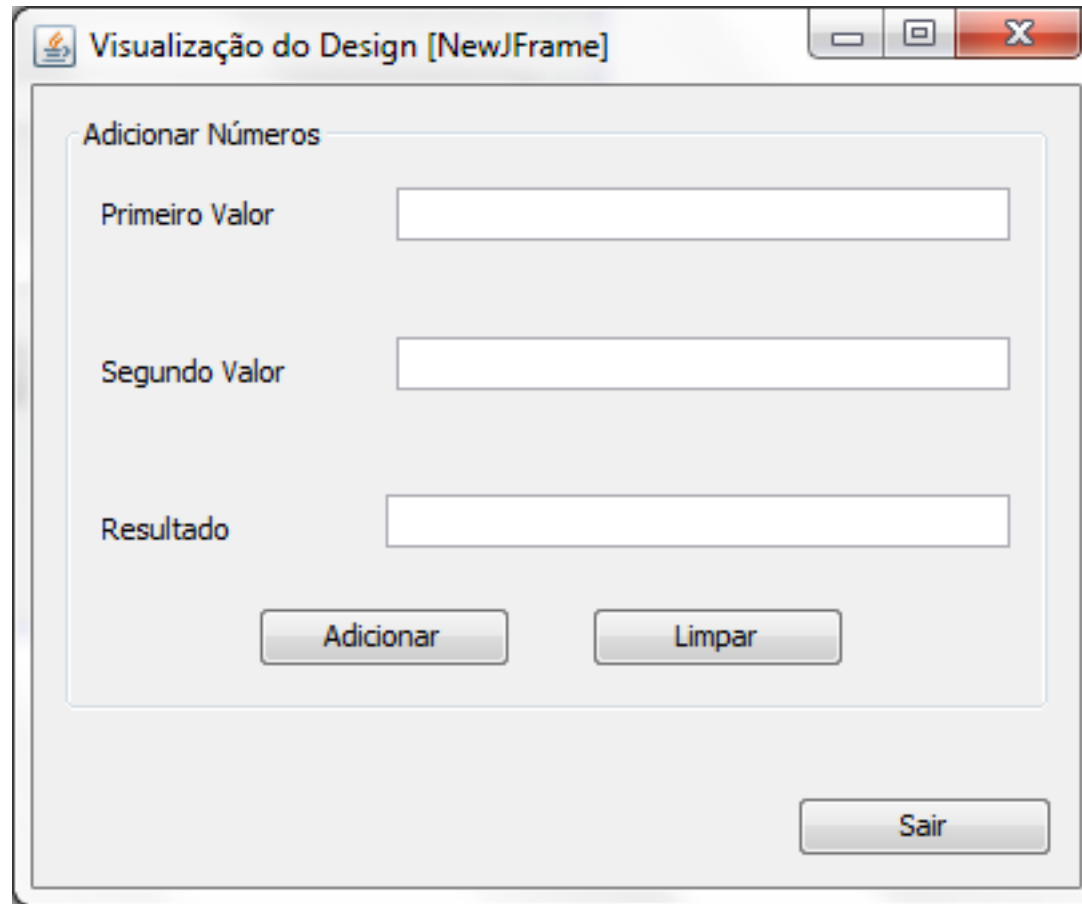


Adicionando um Panel

- ▶ Adicione um Panel
- ▶ Altere a propriedade borda do panel



Adicionando Componentes



Adicionando Funcionalidade

- ▶ Clique com o botão direito no botão sair
 - Selecione o caminho:
 - Eventos -> Action -> actionPerformed
- ▶ Modifique o código para:

```
private void jButton3ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt){  
    System.exit(0);  
}
```

Adicionando Funcionalidade

- ▶ Clique com o botão direito no botão limpar
 - Selecione o caminho:
 - Eventos -> Action -> actionPerformed
- ▶ Modifique o código para:

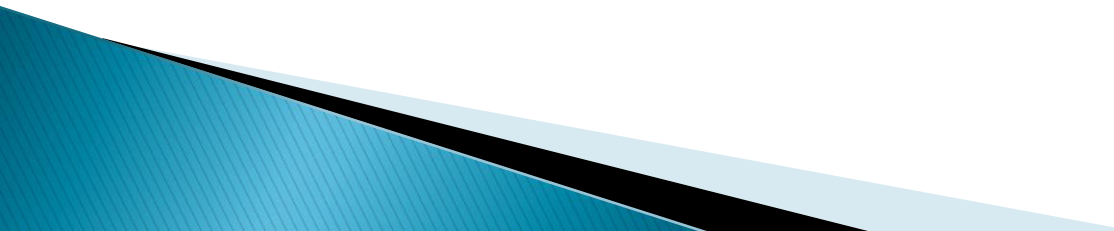
```
private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt){  
    jTextField1.setText("");  
    jTextField2.setText("");  
    jTextField3.setText("");  
}
```

Adicionando Funcionalidade

- ▶ Clique com o botão direito no botão adicionar
 - Selecione o caminho:
 - Eventos -> Action -> actionPerformed
- ▶ Modifique o código para:

```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    float num1, num2, result;  
    // Nós devemos transformar o texto para real  
    num1 = Float.parseFloat(jTextField1.getText());  
    num2 = Float.parseFloat(jTextField2.getText());  
    result = num1 + num2;  
    // Agora nós passamos o resultado para o campo jTextField3.  
    // deve-se transformar de volta de real para string.  
    jTextField3.setText(String.valueOf(result));  
}
```

Exercício

- ▶ Para uma locadora de carros crie uma tela para o cadastro de veículos
 - ▶ Crie a classe Veículo
 - ▶ No botão cadastrar Instancie um veículo e insira seus dados, passados pelo formulário
- 

Exercício

- ▶ Para um sistema de gestão escolar crie uma tela com abas
 - ▶ Na primeira aba cadastre um aluno
 - ▶ Na segunda aba faça a atribuição de notas do aluno
 - ▶ Em seguida informe se ele foi aprovado, se está em recuperação ou se foi reprovado
 - ▶ Caso esteja em recuperação deve ser possível atribuir a última nota dele. Neste caso, informe se ele foi reprovado ou não
- 