

# Programação II

---

Cassio Diego

# Ementa

---

- Criação de interfaces gráficas com uso do Java. Tratamento de eventos para interface gráfica.
- Programação com *threads*. Programação com Banco de Dados e JDBC.

# Objetivos gerais

---

- Utilizar linguagem Java para construção de interfaces gráficas;
- Utilizar eventos em interfaces gráficas;
- Desenvolver aplicações com *threads*;
- Desenvolver aplicações utilizando JDBC.

# Objetivos específicos

---

- Criar aplicativos com interfaces elaboradas, tendo como finalidade melhorar a comunicação visual com o usuário;
- Entender hierarquia de classes;
- Conhecer os conceitos de programação gráfica para programação orientada a objeto em Java;
- Criar aplicações gráficas usando JFC/Swing (javax.swing) ou AWT; Tratar eventos: janelas, botões, textos;
- Desenvolver aplicações utilizando *threads*;
- Desenvolver aplicações utilizando Banco de Dados e JDBC.

# Conteúdo

---

## UNIDADE 1

1. Criação de interfaces gráficas usando as JFC/Swing
  - 1.1. Introdução
  - 1.2. Hierarquia de classes
  - 1.3. Modelos de desenvolvimento de interfaces gráficas
    - 1.3.1.Desenvolvimento do SWING para GUI
    - 1.3.2.Gerenciadores de layout
    - 1.3.3.Layouts compostos
    - 1.3.4.Manipulação de aspectos visuais
    - 1.3.5.Variações de componentes visuais

# Conteúdo

---

## UNIDADE 2

### 2. Tratamento de eventos para interfaces gráficas

#### 2.1. Uma forma de deletar tratamentos de eventos

#### 2.2. Manipulação de eventos

##### 2.2.1.Eventos comuns

##### 2.2.2.Eventos de janelas

##### 2.2.3.Eventos de botões e menus

##### 2.2.4.Eventos de textos

##### 2.2.5.Eventos de listas

##### 2.2.6.Eventos de combos

##### 2.2.7.Eventos de tabelas

##### 2.2.8.Inserção de teclas de atalho

# Conteúdo

---

## UNIDADE 3

### 3. Threads e concorrência em Java

3.1. Threads e estado de uma thread

3.2. Criação de threads

3.3. Manipulação de threads

3.4. Execução de threads

3.5. Concorrência

3.6. Sincronização

3.7. Threads e o Swing

# Conteúdo

---

## UNIDADE 4

- 4. Sistemas de Banco de Dados e Introdução ao JDBC
  - 4.1. Criação de um banco de dados MySql
  - 4.2. Conceitos básicos sobre o JDBC
  - 4.3. Conexão com o banco de dados utilizando JDBC
  - 4.4. Incluindo registros
  - 4.5. Consultando registros
  - 4.6. Alterando registros
  - 4.7. Excluindo registros



# Ferramentas

---

- NetBeans

<https://netbeans.org/>

- MySQL

<https://www.mysql.com/>

# Referências

---

- DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J.. Java: Como programar. 8a. ed. Rio de Janeiro: Pearson, 2010.
- FLANAGAN, David . Java: O guia essencial. 5a. ed. Rio de Janeiro: Bookman, 2006.
- SANTOS, Fabiano. Linguagens de programação. Rio de janeiro: SESES, 2015.