



# UPskill - JAVA

Linguagem de Programação Java

UPskill 2020/2021

## EXERCÍCIO ATLETA GUI

### Objetivos específicos:

- **Aplicação:** *Scene Builder*.
- **Componentes gráficos:** *Stage, Scene, Label, TextField, Button* e *Alert*.
- **Painéis de posicionamento:** *BorderPane, FlowPane* e *GridPane*.
- **Evento:** *Action*.

**Baseado** no modelo MVC aplicado na resolução do exercício da **Lista Telefónica** implemente uma **aplicação** JavaFX que permita inserir e apresentar **atletas**, de acordo com modelo de classes definido no exercício do **1º sprint**. Um exemplo da interface gráfica é apresentado na Figura 1.

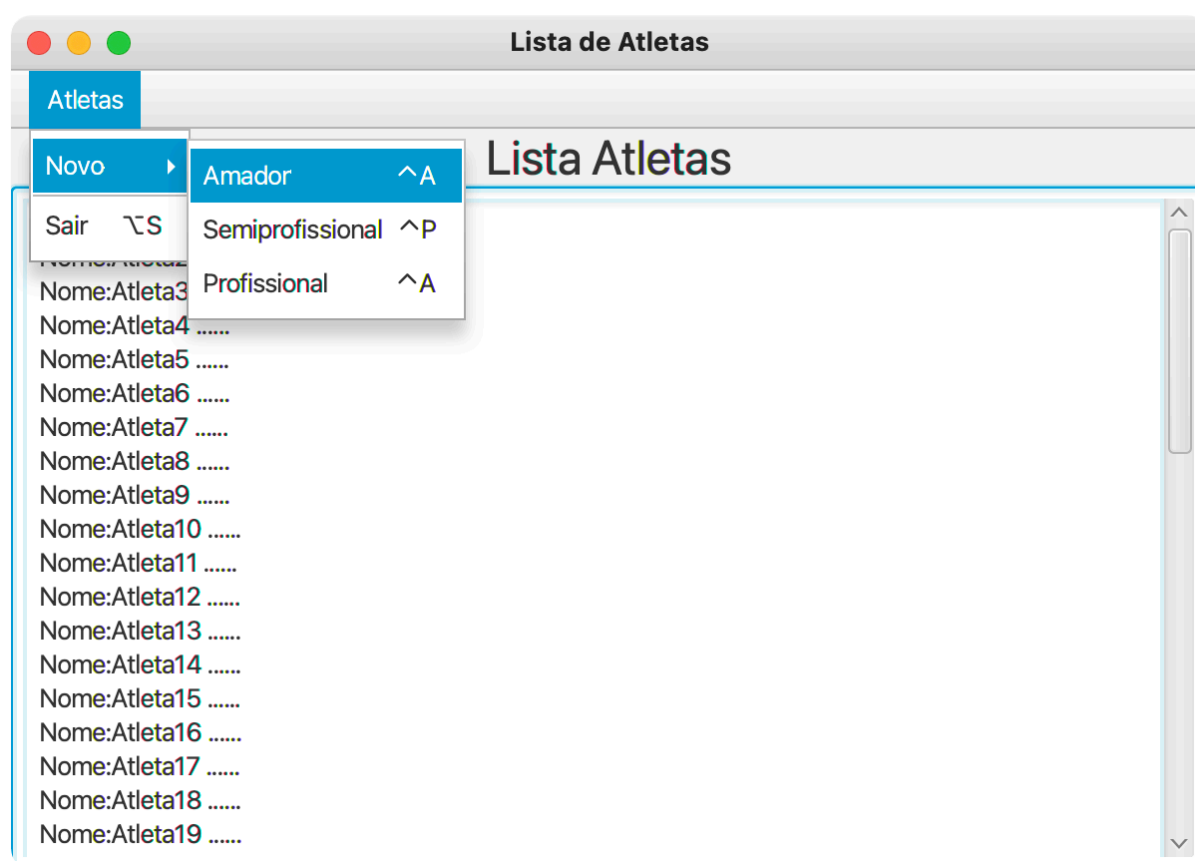


Figura 1 - Janela Principal

Assim:

1. Crie pelo menos **três packages**, relativos à arquitetura MVC, no projeto Maven.
2. No *package* da camada **model** inclua todas as classes que representam os vários tipos de **atletas**, já **implementados** no exercício do 1º sprint. **Considere** a classe ClubeDesportivo como **alternativa** à classe ListaTelefonica.
3. Para a camada **view** deve implementar um *package* que inclua todas as classes *controller* provenientes dos ficheiros fxml que sejam necessários. Cada ficheiro fxml representa um cenário (ou cena).
4. Relativamente ao *package* da camada **controller**, este deve incluir todas as classes que sejam necessárias ao correto funcionamento da aplicação, ou seja, todas as classes necessárias à comunicação entre as camadas **view** e a **model**.
5. Utilize o **mesmo palco** (*Stage*) para permitir a **introdução** dos dados de cada tipo de **atleta**. Tenham em atenção que é o **cenário, ou cena**, (*Scene*) que deve ser **alterado** conforme a necessidade.
6. Não se esqueça de garantir que **um** número de identificação civil só poderá estar **associado** a apenas **um** atleta.