

Práticas em desenvolvimento de sistemas

Atividade

1. Em programação, o que é uma biblioteca?

R: Termo usado para definir um código fonte compilado produzido por terceiros que possibilita adicionar novas funções ao código-fonte do software

2. O que é a biblioteca Swing do Java e qual é o seu propósito?

R: Para criar interfaces gráficas

3. Quais são os componentes de interface gráfica de usuário (GUI) fornecidos pela biblioteca Swing para:

a. Botão

R: JButton

b. Campo de Texto

R: JTextField

c. Caixa de Seleção

R: JCheckBox

d. Barra de Progresso

R: JProgressBar

e. Botão de Opção

R: JRadioButton

f. Caixa de Combinação

R: JComboBox