

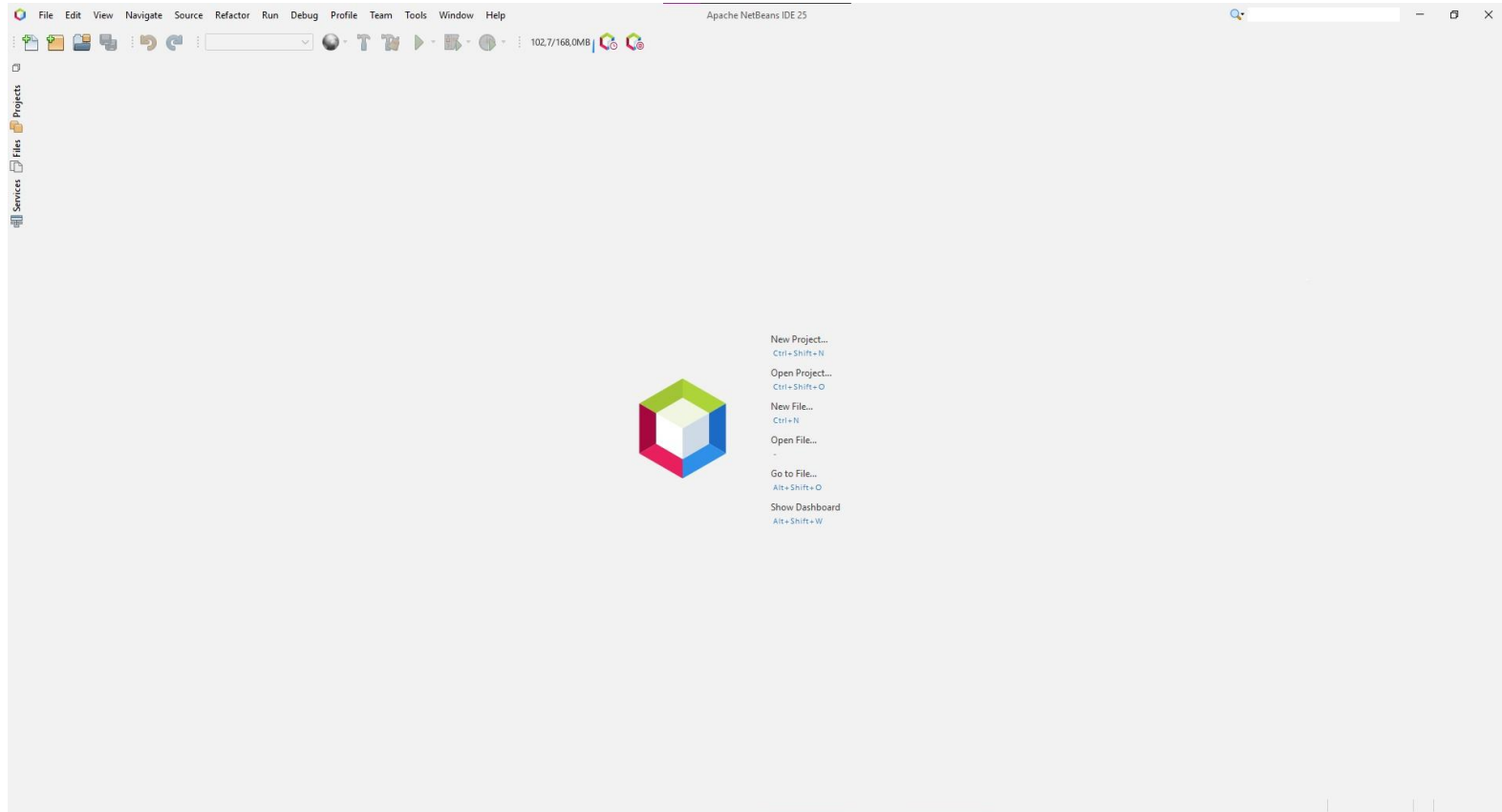
Aula Prog III

Aula 01 - 21/02

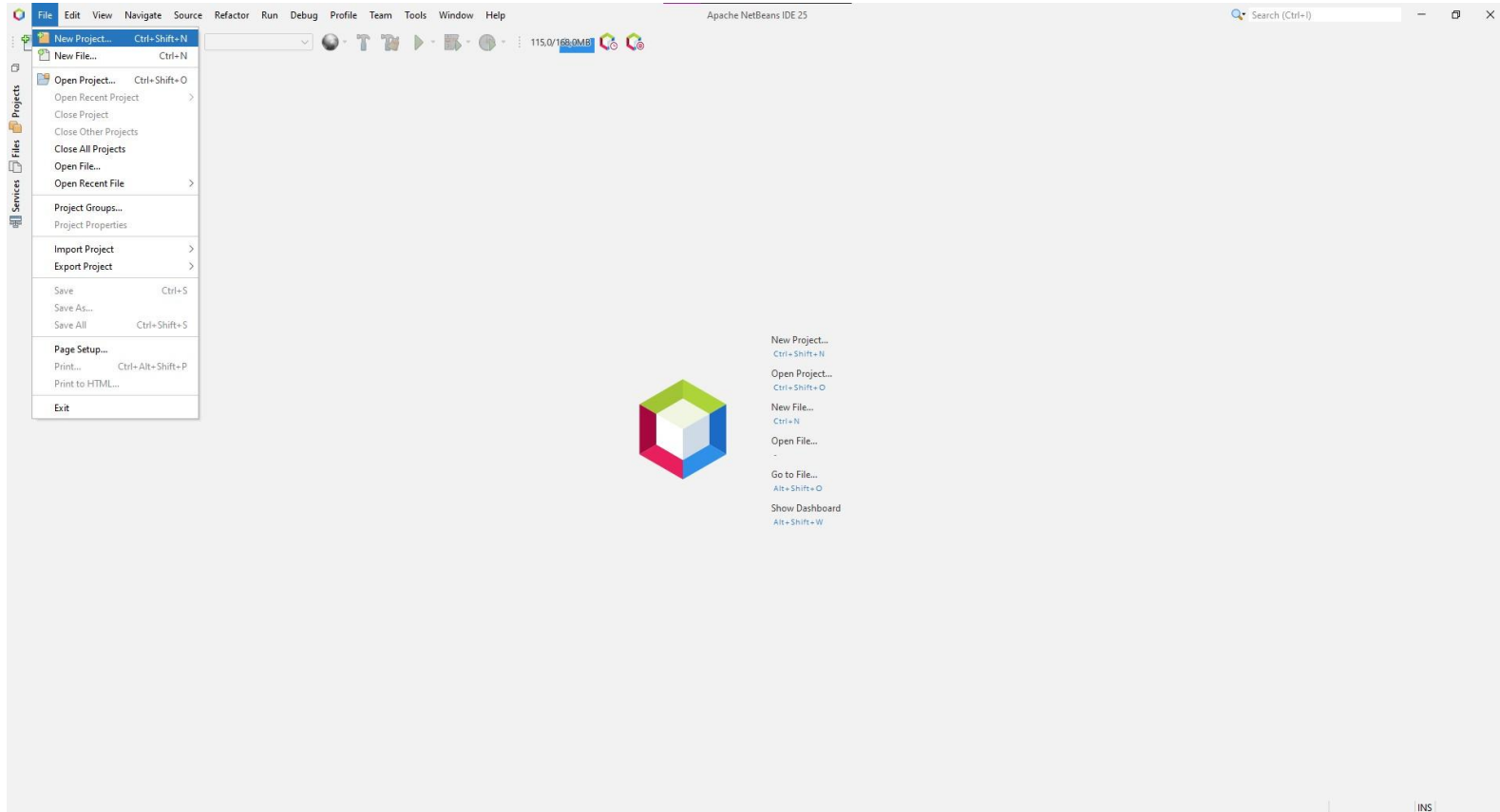
Aluno: Arthur Gomes

Prof: Victor Peres

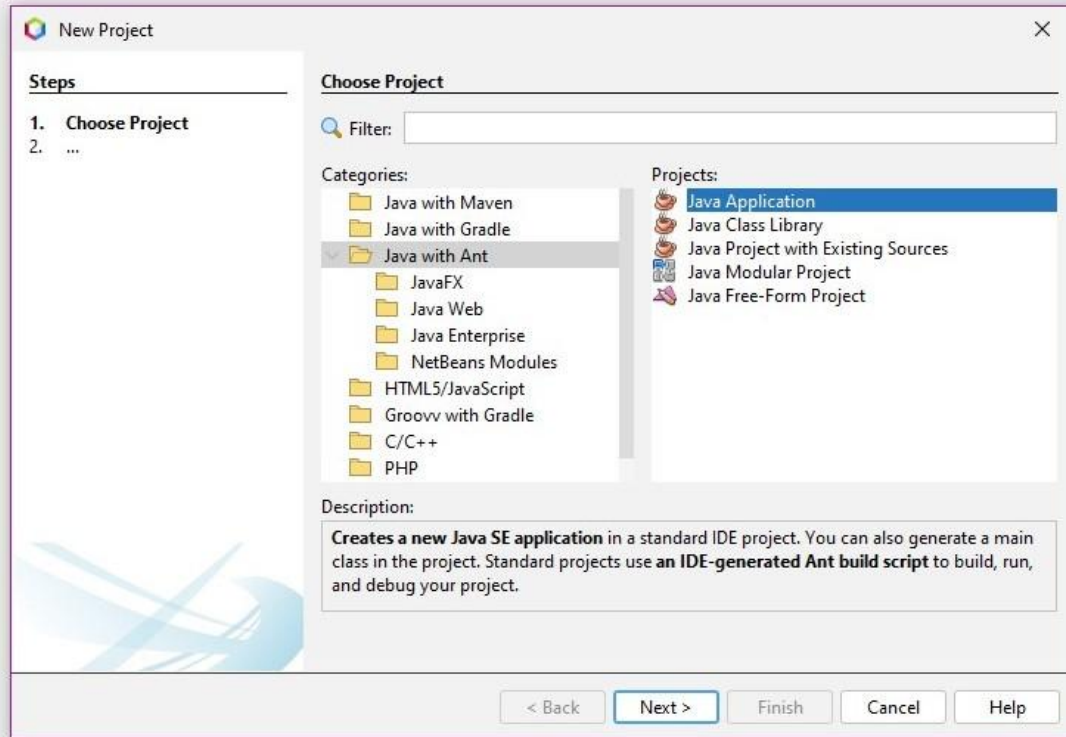
1º - Abrimos o Apache Netbeans no computador.



2º - Vamos em “File” e criamos um Novo Projeto, “New Project”.



3º - Vamos clicar em “Java With Ant” e em “Java Application” para criarmos o arquivo.



4º - Criaremos o arquivo de “Aula.01”, desabilitando também a opção de main. Para não criar a Classe.

New Java Application

Steps

1. Choose Project
2. **Name and Location**

Name and Location

Project Name:

Project Location:

Project Folder:

☐ Use Dedicated Folder for Storing Libraries

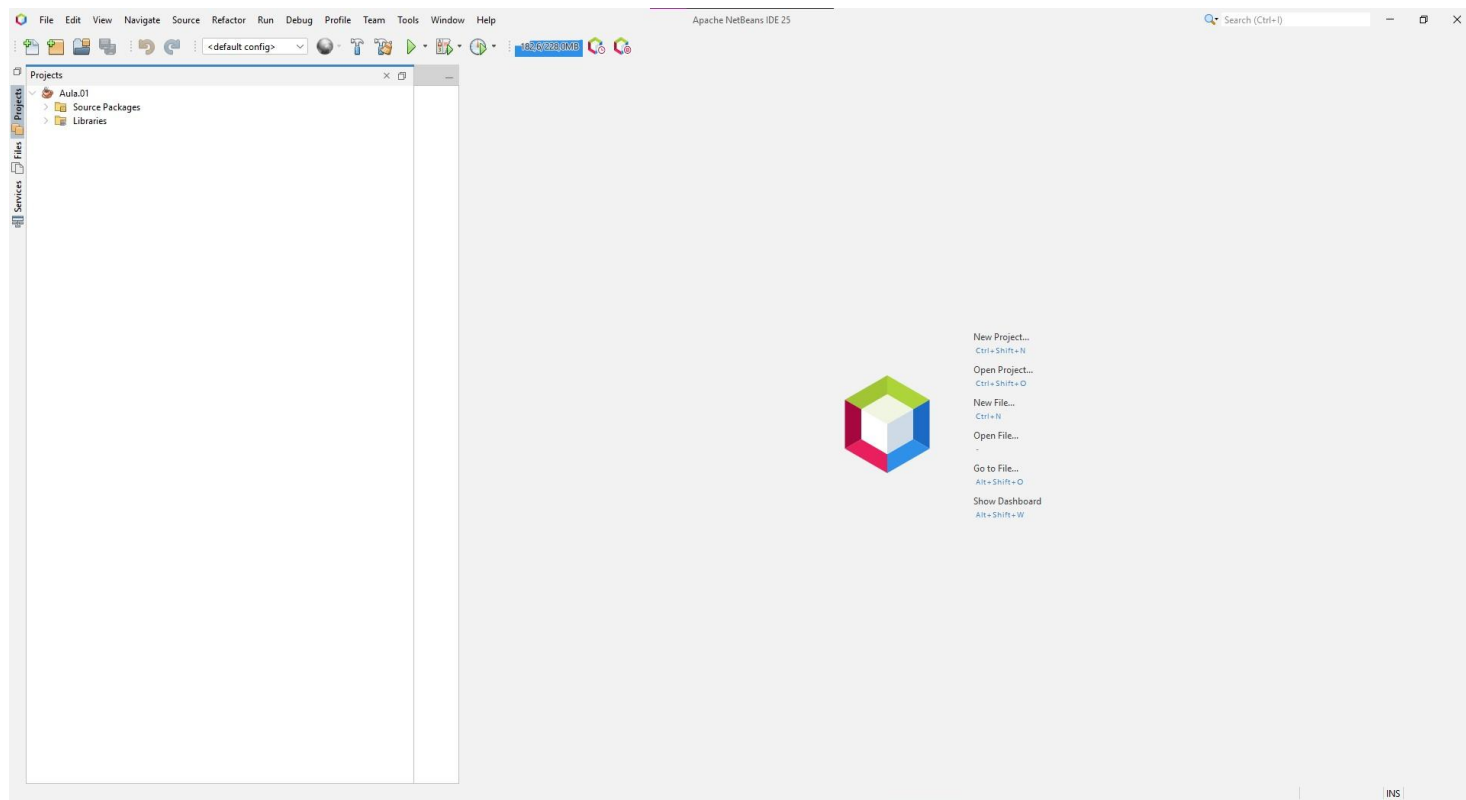
Libraries Folder:

Different users and projects can share the same compilation libraries (see Help for details).

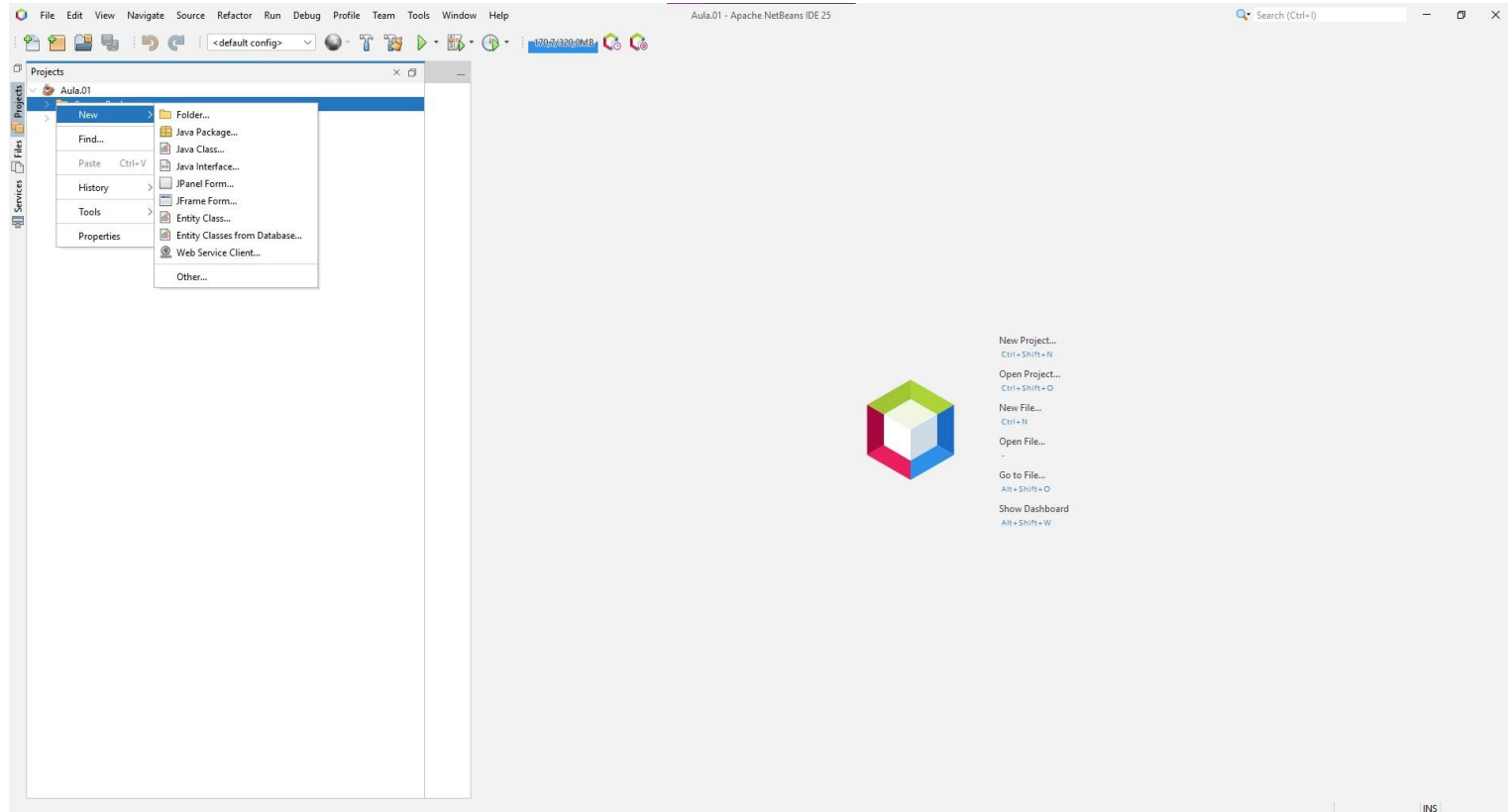
☐ Create Main Class

< Back Next > **Finish** Cancel Help

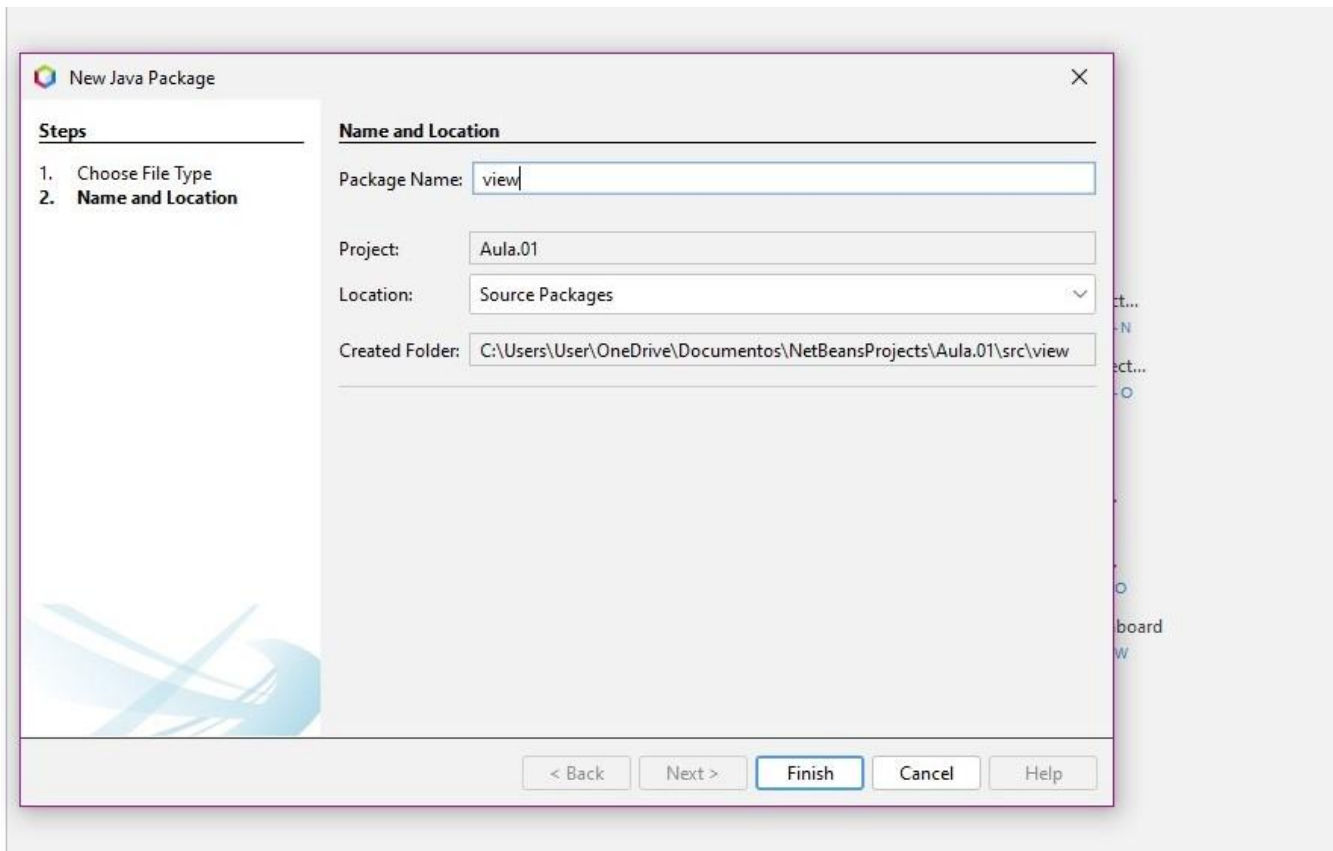
4.1° - Assim que fica a página do NetBeans após criarmos o arquivo de “Aula.01”.



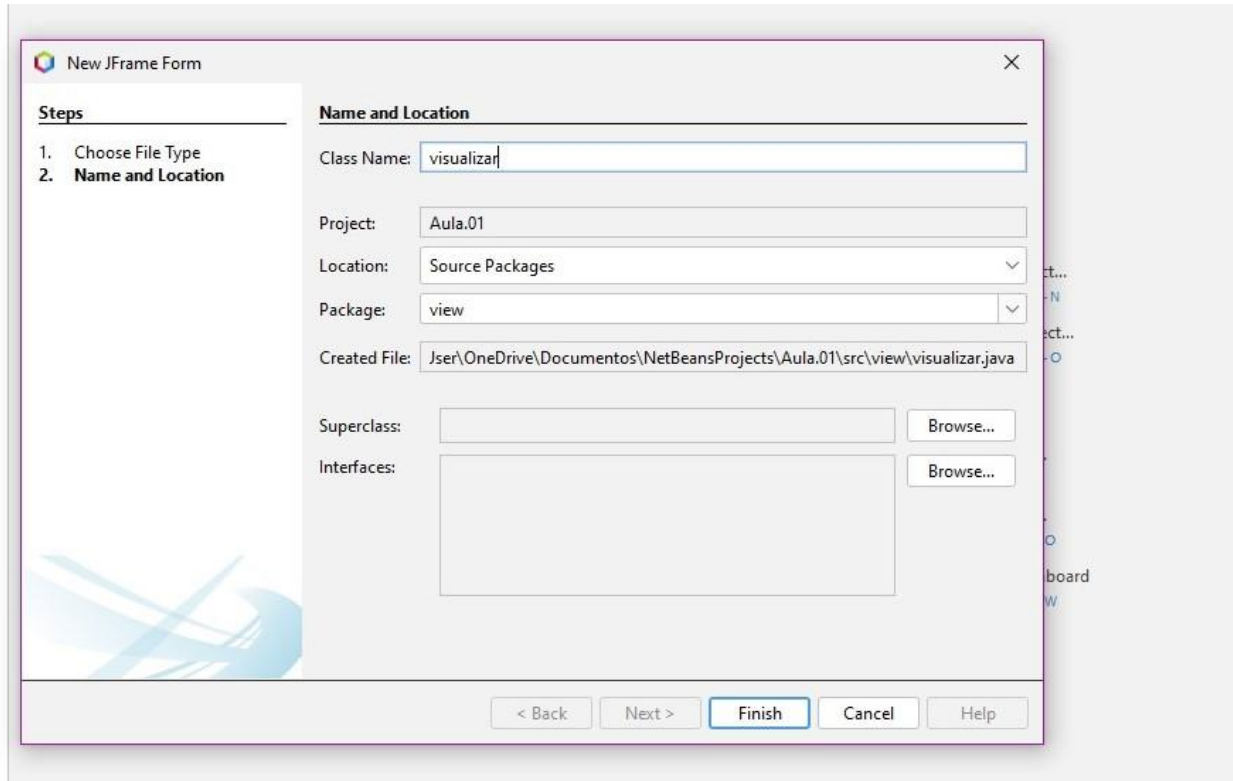
5° - Clicamos com o Botão direito em cima do arquivo, assim indo em “New” e criando um pacote em Java, “Java Package”.



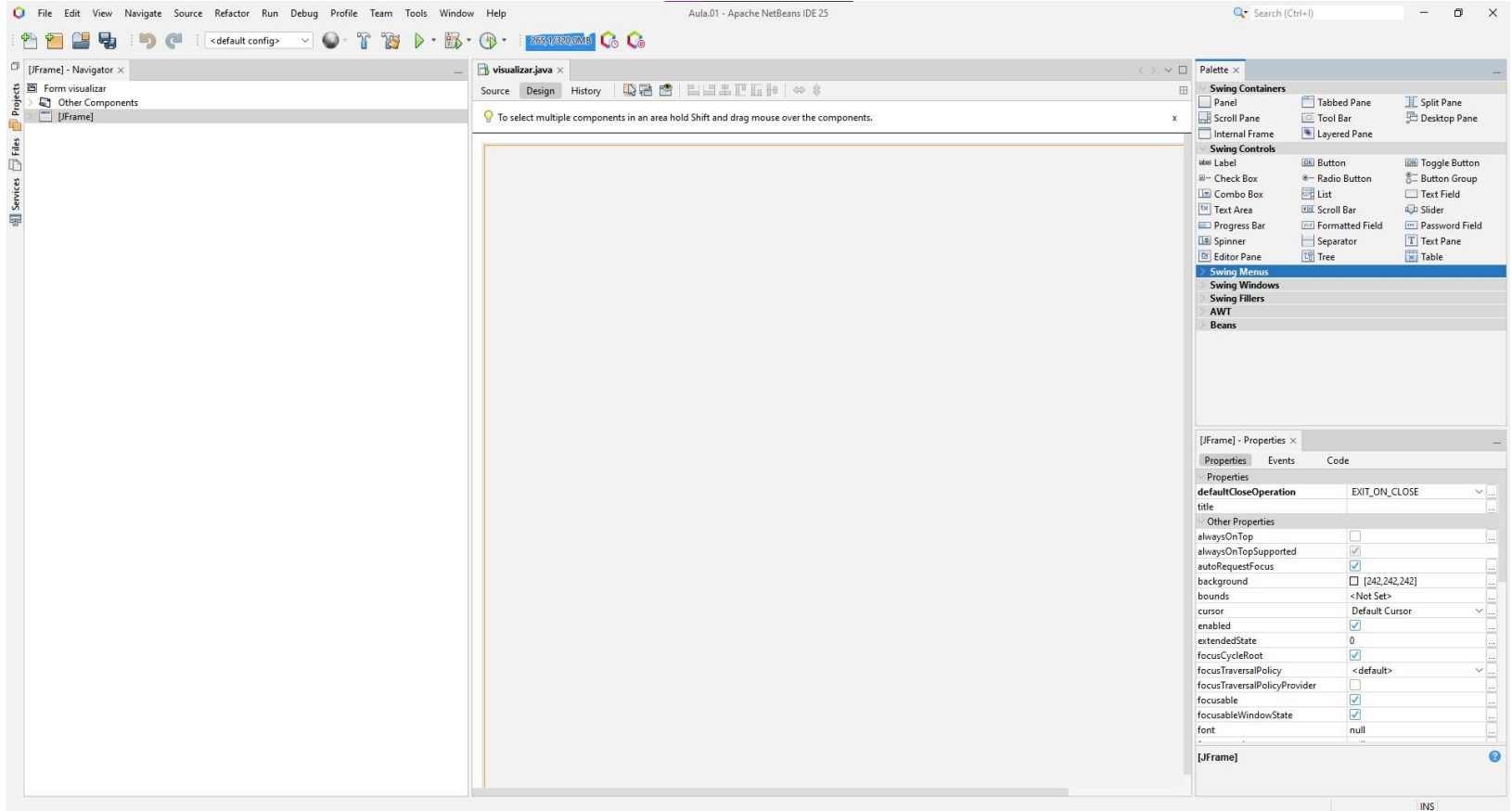
6° - Criamos o pacote “view” como novo pacote em “Java Package”.



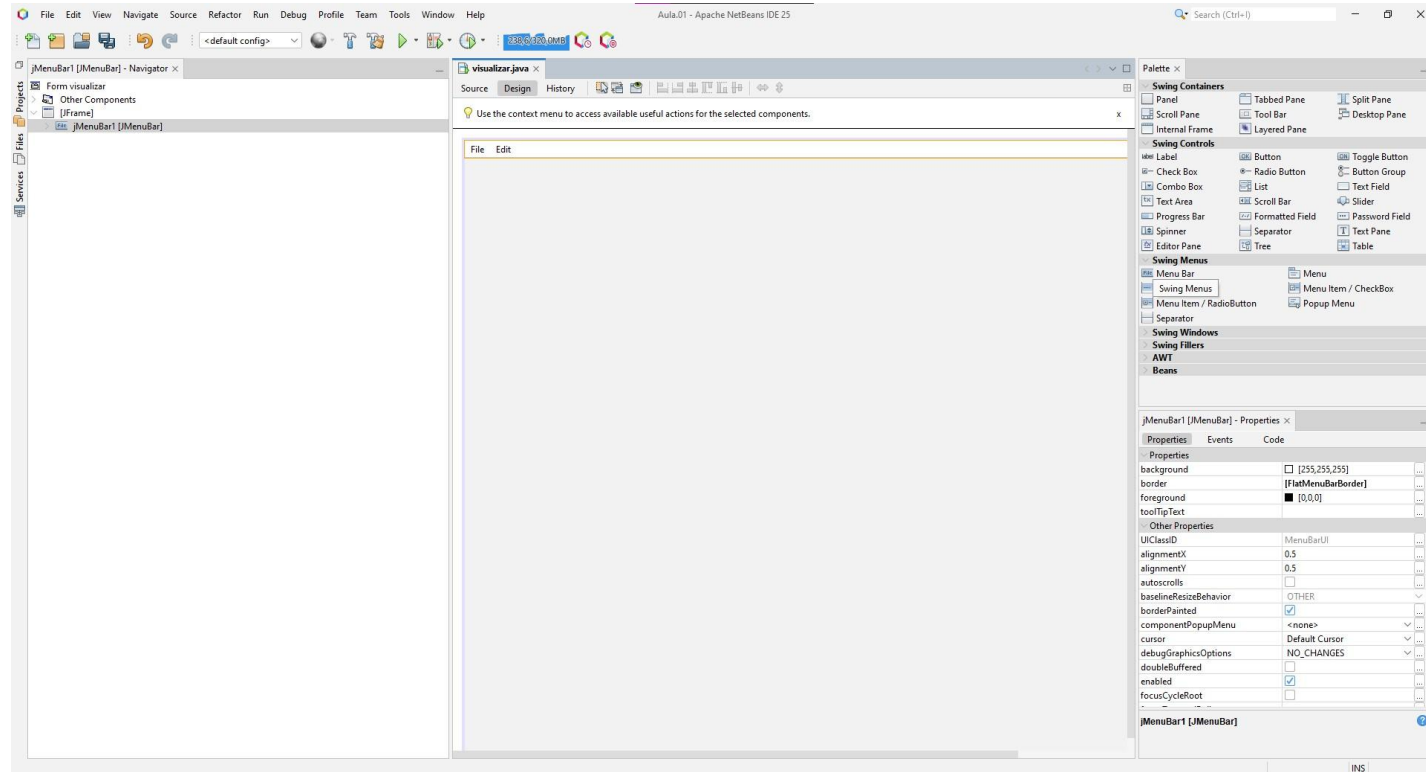
7º - Clicamos com o botão direito no Package de “view”, e criamos assim um novo arquivo de “visualizar.java” em forma de JFrame, que aparecerá tudo nara o usuário.



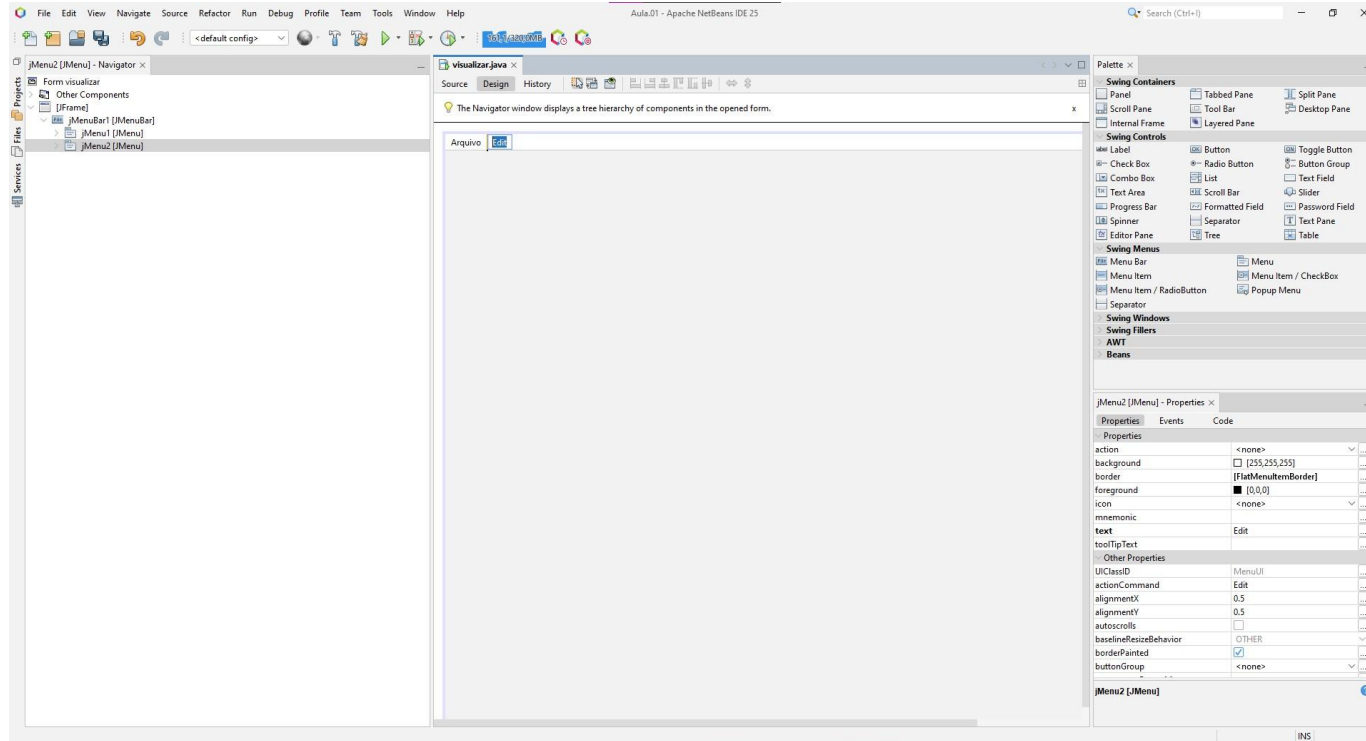
8º - Assim fica a página criada.



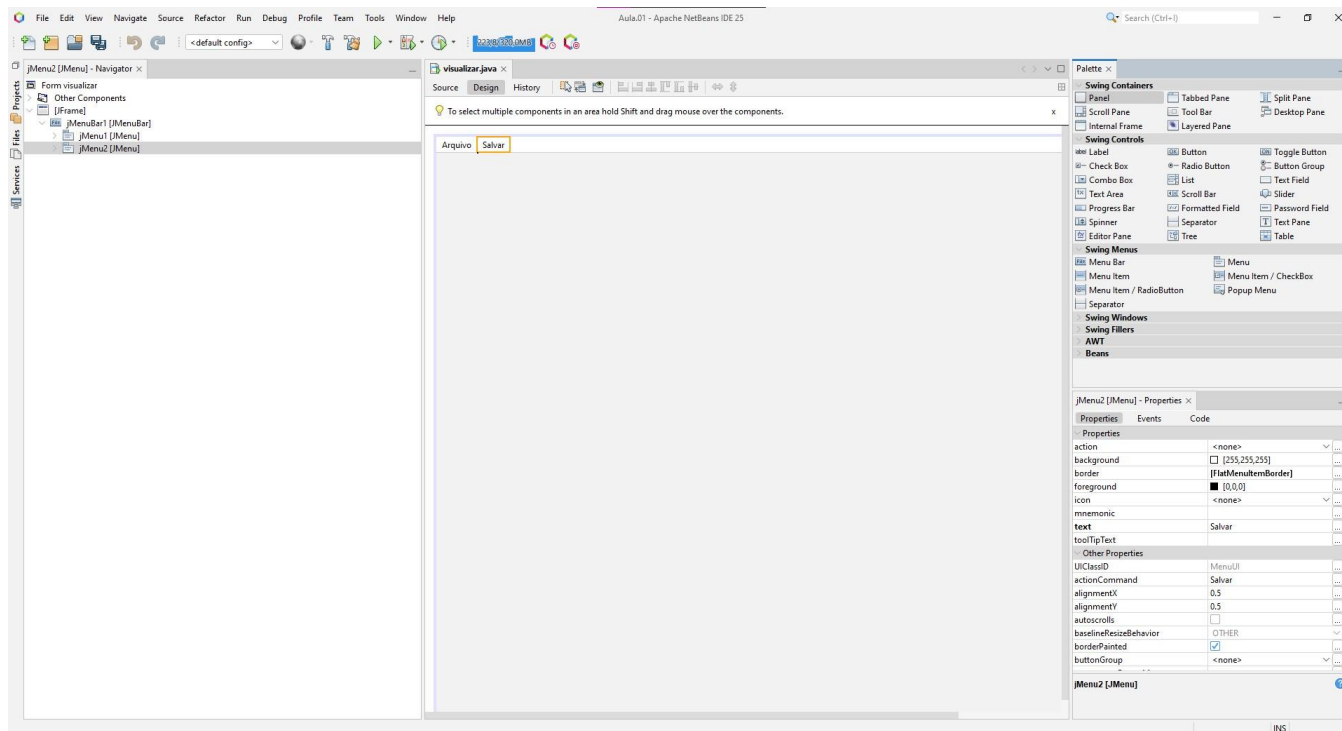
9º - Após, vamos em “Swing Menu” e selecionamos a opção de “Menu Bar”. Pegamos e arrastamos para o prompt ao usuário.



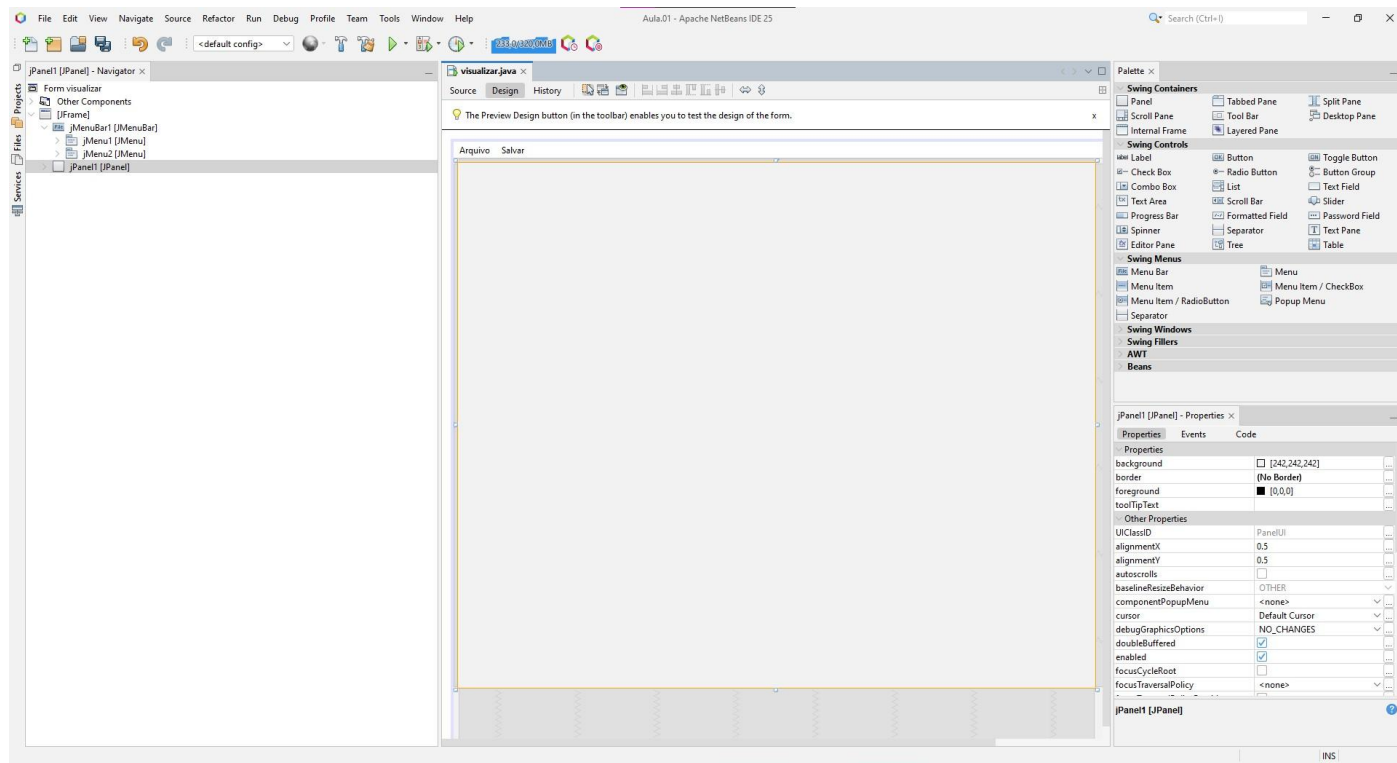
9.1° - Aqui estamos editando os Menu Bars.



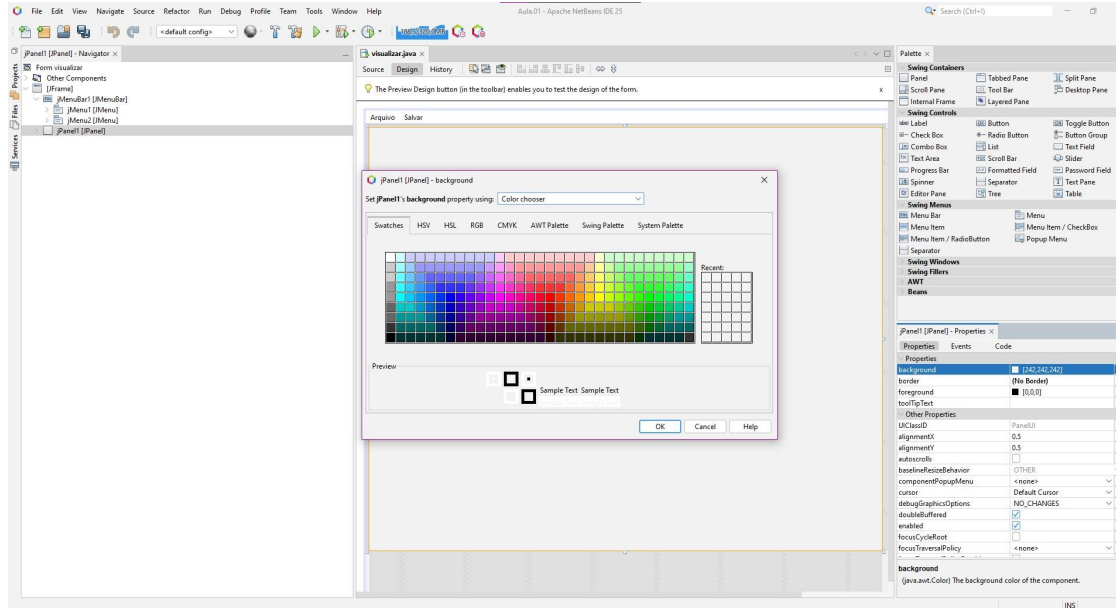
10° - Aqui estamos mudando os nomes das “Menu Bars” para “Arquivo” e “Salvar”.



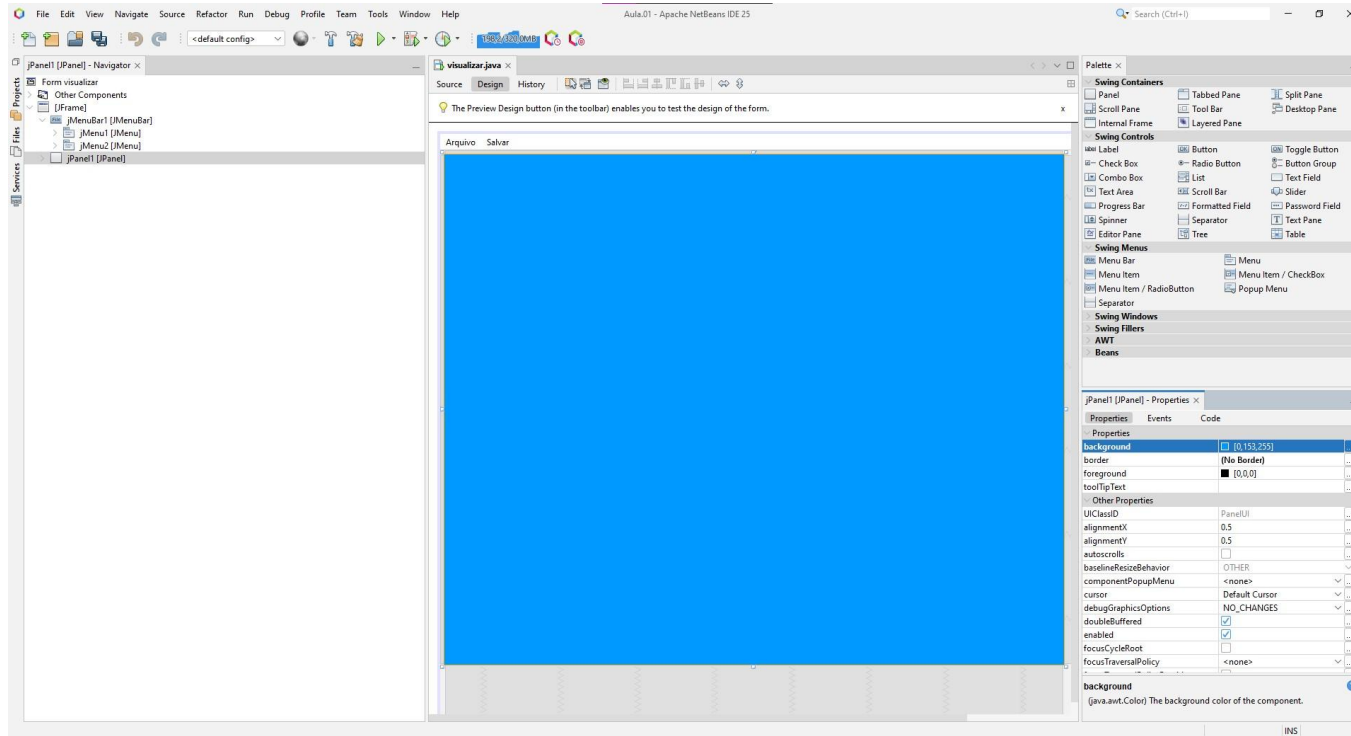
11° - Aqui, após criado o Menu Bar, iremos em “Swing Containers” e adicionar o “Panel” no visor principal para o usuário.



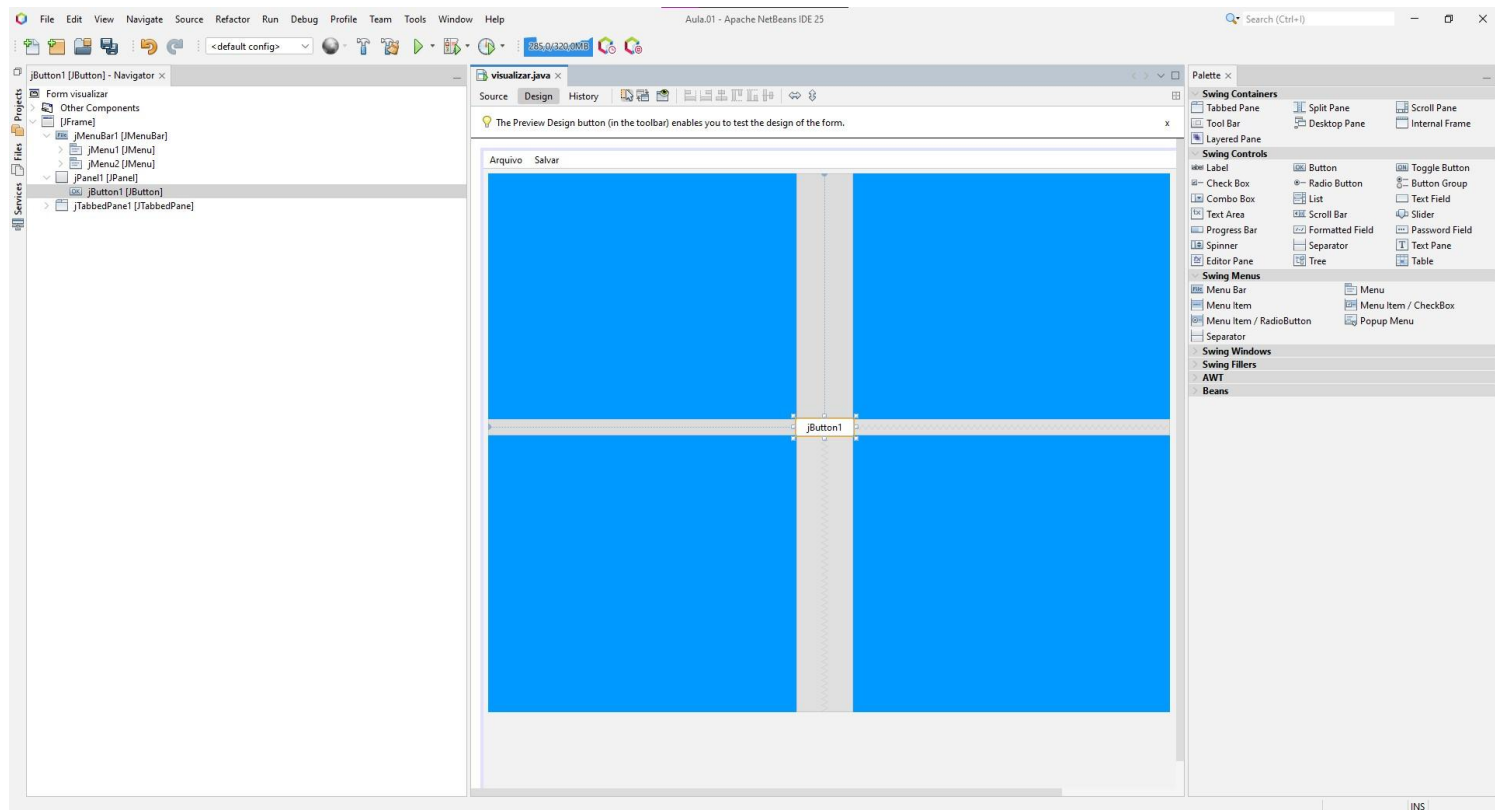
12º - Iremos ir em “Background Color”, clicar ao lado nos três pontos e assim abrirá a paleta de cores.



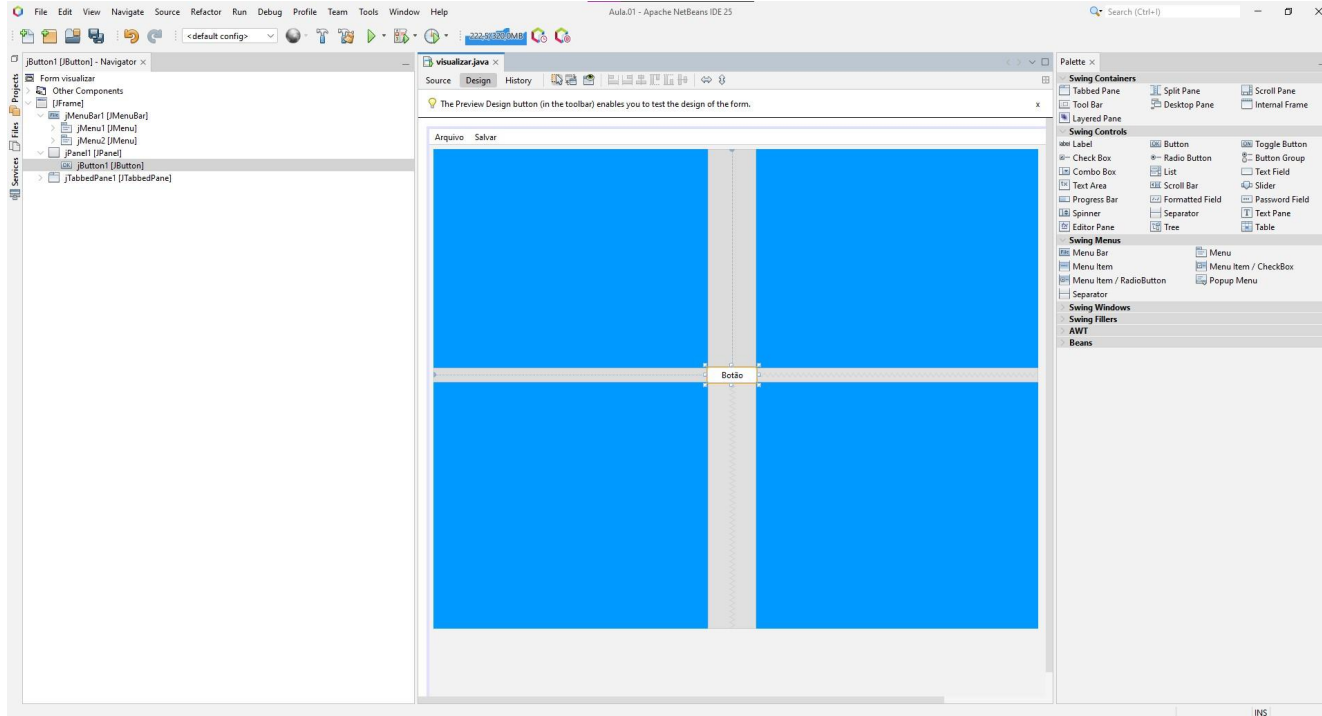
12.1° - No meu caso, escolhi a cor azul e ficou assim o JPanel.



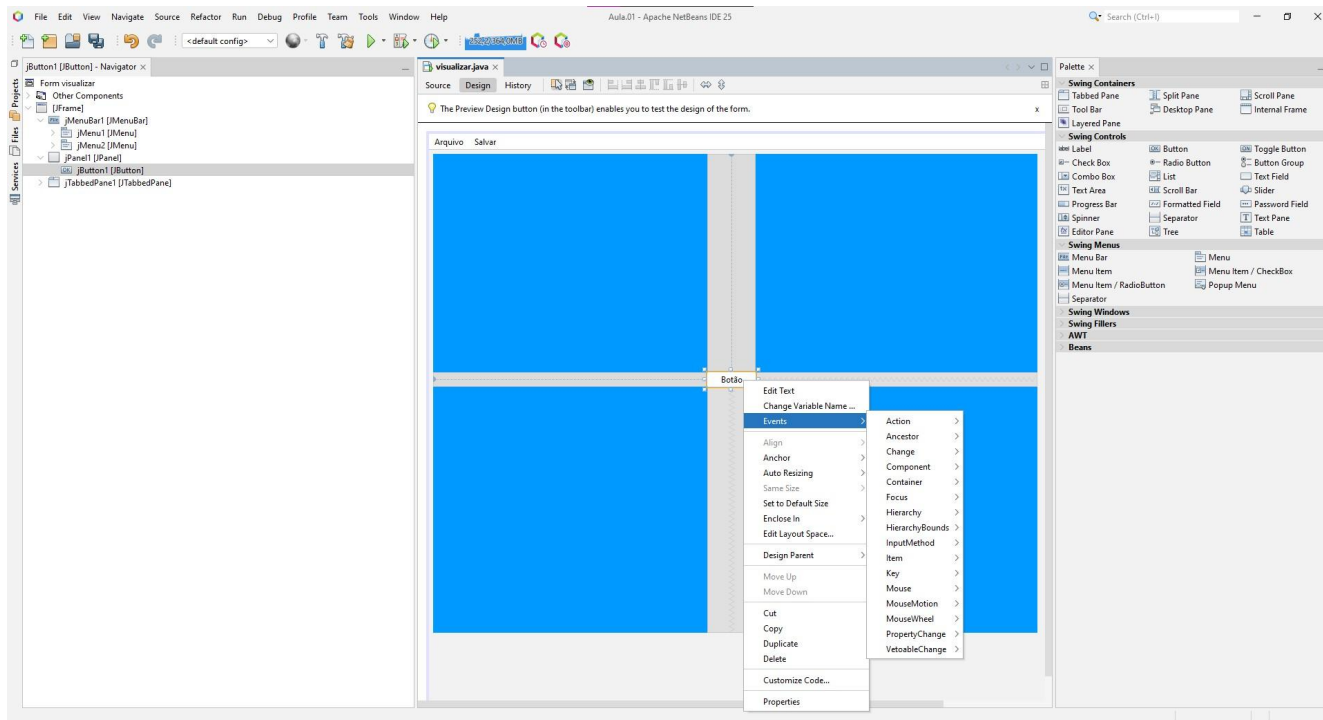
13° - Após isso, iremos em “Swing Controls” e aplicamos o Botão, “JButton”, segura com o mouse e arrasta para o JPanel.



13.1° - Só mudei o nome de “JButton” para “Botão”.



14° - Aqui clicamos com o botão direito em cima do botão para adicionarmos um evento/acção ao mesmo. No caso, escolhemos o primeiro.



15° - Aqui o comando em Java para a ação que o botão irá realizar. Essa mensagem irá sair para o usuário, e não para o terminal como de costume.

```
20 | }
21 |
22 | /**
23 |  * This method is called from within the constructor to initialize the form.
24 |  * WARNING: Do NOT modify this code. The content of this method is always
25 |  * regenerated by the Form Editor.
26 |  */
27 | @SuppressWarnings("unchecked")
28 | Generated Code
29 |
30 |
31 |
32 |
33 |
34 |
35 |
36 |
37 |
38 |
39 |
40 |
41 |
42 |
43 |
44 |
45 |
46 |
47 |
48 |
49 |
50 |
51 |
52 |
53 |
54 |
55 |
56 |
57 |
58 |
59 |
60 |
61 |
62 |
63 |
64 |
65 |
66 |
67 |
68 |
69 |
70 |
71 |
72 |
73 |
74 |
75 |
76 |
77 |
78 |
79 |
80 |
81 |
82 |
83 |
84 |
85 |
86 |
87 |
88 |
89 |
90 |
91 |
92 |
93 |
94 |
95 |
96 |
97 |
98 | private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
99 |     String mensagem = "VAMO GRÊMIO!";
100 |     System.out.println("Clicou no Botão");
101 |     JOptionPane.showMessageDialog(null, mensagem); // TODO add your handling code here:
102 | }
103 |
104 | /**
105 |  * @param args the command line arguments
106 |  */
107 | public static void main(String args[]) {
108 |     /* Set the Nimbus look and feel */
109 |     Look and feel setting code (optional)
110 |
111 |
112 |
113 |
114 |
115 |
116 |
117 |
118 |
119 |
120 |
121 |
122 |
123 |
124 |
125 |
126 |
127 |
128 |
129 |
130 |
131 |     /* Create and display the form */
132 |     java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
133 |         ...
134 |     });
135 | }
```

15.1° - Após dar Run no projeto é assim que a mensagem sairá e após clicar no botão, essa é a mensagem que irá sair.

