



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ – UFC SOBRAL
TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO – PROF. FISCHER

Laboratório 2: parte 1

Crie uma interface gráfica por meio do Java Swing conforme as imagens seguintes

1) Página principal:

The diagram shows a Java Swing window with a light blue background. At the top, there is a horizontal bar with a light blue background. Inside this bar, there are four green rectangular buttons with black text, arranged horizontally. The buttons are labeled "Cadastrar", "Listar", "Atualizar", and "Deletar" from left to right. Below this bar is a large, empty rectangular area with a light blue background, representing the main content area of the application.

- 2) Cadastrar: deve ter o cadastro do aluno com os seguintes campos:
Nome, CPF, Matrícula e Vertente.

Cadastrar		Listar	Atualizar	Deletar
Nome:	<input type="text"/>			
CPF:	<input type="text"/>			
Matrícula:	<input type="text"/>			
Vertente:	<input type="text"/>			
				<input type="button" value="Cadastrar"/>

- 3) Listar os dados de todos os alunos por meio do componente JTable:
Nome, CPF, Matrícula e Vertente.

Cadastrar				Listar				Atualizar				Deletar			
Colocar a tabela aqui com os dados de todos os alunos															

- 4) Atualizar os dados do Aluno. Inicialmente um aluno deve ser buscado por sua matrícula e a vertente poderá ser atualizada.

<div>Cadastrar</div> <div>Listar</div> <div>Atualizar</div> <div>Deletar</div>	
Matrícula:	<input type="text"/>
Vertente:	<input type="text"/>
	<div>Atualizar</div>

- 5) Deletar dados do aluno. Inicialmente um aluno deve ser buscado por sua matrícula e seu registro poderá ser deletado do sistema.

<div>Cadastrar</div> <div>Listar</div> <div>Atualizar</div> <div>Deletar</div>	
Matrícula:	<div></div> <div>Deletar</div>