

1. **Em programação, o que é uma biblioteca?**

**R:** Coleção de recursos e funções usados por programa de computador.

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

**R:** É uma biblioteca utilizada para criar interfaces em Java

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

1. **Botão** – JButton();
2. **Campo de Texto** – JTextField();
3. **Caixa de Seleção** – JCheckBox();
4. **Barra de Progresso** – JProgressBar();
5. **Botão de Opção** – JRadioButton();
6. **Caixa de Combinação** – JComboBox();

4. **Quais são os propósitos dos *layouts* no Swing? E quais são os layouts possíveis?**

**R:** São fornecidos para organizar componentes GUI em um container para propósitos de apresentação

5. **Como é possível fazer a validação de entrada de dados em campos de texto?**

**R:** Utilizamos o “if()” e a função “isEmpty()”, para fazer a validação de entrada de dados.

6. **Pesquise e descreva três principais características entre a biblioteca Swing, a biblioteca AWT (Abstract Window Toolkit) e o JavaFX?**

**R:** As três principais características entre as bibliotecas são as: Interfaces Gráficas, variedades de componentes gráficos e internacionalização

7. **Pesquise o conceito de “Look & Feel” dentro do contexto de interfaces gráficas com Swing no Java. Procure alguns exemplos de temas, como o tema FlatLaf (<https://github.com/JFormDesigner/FlatLaf>). (Dica: você pode explorar opções no GitHub.)**

R: O “Look” é o olhar, que seria o visual da interface já o “Feel” é o sentir ou seja as ações.