

# **Relatório – Interface de Cadastro**

**Professora Jamylle**

**Vagner José dos Santos, Henrique Bastos, Taison Machado**

Vagnerjose01@gmail.com

## **1. Introdução**

Foi solicitado como terceira avaliação da disciplina Algoritmos e Programação II, a implementação de uma tela principal de um sistema de cadastramento de tema livre, o qual foi escolhido *Um sistema de gerenciamento de serviços de uma Hortifrúti*. A interface principal do programa possui componentes como menus e botões, entre os quais, alguns direcionam para a tela de cadastro de clientes. O cadastro é feito inserindo as informações em um formulário e enviando-as para um arquivo de texto onde os dados são salvos.

## **2. Fundamentação Teórica**

Interface gráfica é a entidade que promove a interação entre o usuário e a máquina. Ela tem como função exibir informações e permitir a entrada de dados.

Swing é uma biblioteca que constitui um importante conjunto de APIs para a criação de interfaces gráficas de interação com o usuário.

Arquivo é uma alternativa para salvar dados de forma não volátil em uma aplicação. Para criar esse sistema algumas classes Java para manipulação de arquivos foram usadas. Entre elas File, FileWriter, FileReader, BufferedReader e BufferedWriter.

A classe File é usada para referenciar um arquivo.

As classes FileWriter e BufferedWriter são usadas para escrever em arquivos de texto. Elas possuem métodos específicos para realizar tais operações

As Classes FileReader e BufferedReader são usadas para ler informações em arquivos de texto. São compostas por instruções específicas para essa tarefa.

## **3. Metodologia**

Para desenvolver a interface do sistema foi utilizado o pacote view do padrão MVC. Uma reunião foi feita para discutir como implementar a interface gráfica.

#### **4. Resultados e Discussões**

Após pouco período de implementação a interface se encontra funcionando. Se houvesse um pouco mais de disponibilidade de tempo, o teria como customizar melhor o visual interativo. Mas o software atende os requisitos.

O programa é iniciado na tela principal. O botão e o menu responsáveis por cadastrar clientes acionam um outro frame, que possui um formulário para cadastrar os dados. Nesse frame, estão contidos botões como salvar, limpar, visualizar e sair. Cada um com uma função diferente.

O botão salvar chama a ação que possui as instruções para armazenamento dos dados no arquivo. Enquanto o botão visualizar, exibe ativa um outro frame composto por um painel e uma campo de texto que exibe os dados cadastrados no arquivo.

#### **5. Conclusão**

A implementação da interface gráfica é essencial para promover uma boa experiência ao usuário ao usar o programa. A interface promove uma interação mais intuitiva que o modo texto. A utilização de arquivos para armazenar informações importantes no contexto em que é utilizado o programa é fundamental quando é necessário consultar esses dados em diferentes execuções do programa. Os arquivos podem ser substituídos por um sistema de banco de dados, quando se deseja uma melhor organização e mais eficiência de manipulação de dados.

#### **6. Bibliografia Consultada**

<http://www.caelum.com.br/apostila-java-testes-xml-design-patterns/interfaces-graficas-com-swing/#5-1-interfaces-graficas-em-java> -Acesso em 08/05/2016