



**Disciplina:** Projeto de Sistemas e Programação Orientada A Objetos

**Curso:** Técnico em Informática integrado ao Ensino Médio

**Professores:** Prof. Esp. Brandão Rios e Prof. Me. Leonardo Arruda

---

## **ATIVIDADES PRÁTICAS DE PROGRAMAÇÃO COM JAVA SWING**

### **1. ATIVIDADE 1 – PRIMEIRA JANELA (JFRAME + JLABEL)**

Crie uma janela (JFrame) com título “Bem-vindo ao Swing” que exiba um JLabel com a frase “Olá, mundo gráfico!”.s

### **2. ATIVIDADE 2 – BOTÃO COM MENSAGEM (JBUTTON + JOPTIONPANE)**

Crie uma janela com um JButton. Ao clicar no botão, exiba uma mensagem de alerta (JOptionPane.showMessageDialog) dizendo “Botão clicado!”.

### **3. ATIVIDADE 3 – ENTRADA DE NOME (JTEXTFIELD + JBUTTON + JLABEL)**

Crie uma janela com:

- Um JTextField para digitar o nome;
- Um JButton “Confirmar”;
- Um JLabel que mostra o texto “Olá, [nome digitado]!” após clicar no botão.

### **4. ATIVIDADE 4 – ESCOLHA MÚLTIPLA (JCHECKBOX)**

Crie uma janela com três JCheckBox representando hobbies (ex.: “Ler”, “Esportes”, “Música”). Ao clicar em “Mostrar Seleção”, exiba um JOptionPane listando os hobbies escolhidos.

### **5. ATIVIDADE 5 – SELEÇÃO ÚNICA (JRADIOBUTTON + BUTTONGROUP)**

Crie uma janela com três opções de curso usando JRadioButton. Garanta que apenas uma possa ser escolhida (ButtonGroup). Um botão “Confirmar” deve exibir qual curso foi selecionado.

### **6. ATIVIDADE 6 – FORMULÁRIO DE LOGIN (JTEXTFIELD + JPASSWORDFIELD)**

Monte uma tela de login com:

- Campo usuário (JTextField);
- Campo senha (JPasswordField);
- Botão “Entrar” que verifica:



- Usuário = “admin” e senha = “1234” → mostra mensagem “Login realizado com sucesso”;
- Caso contrário → mostra “Usuário ou senha incorretos”.

## **7. ATIVIDADE 7 – CALCULADORA BÁSICA (GRIDLAYOUT + ACTIONLISTENER)**

Monte uma calculadora simples que permita somar e subtrair dois números:

- Dois JTextField para entrada;
- Dois botões: “Somar” e “Subtrair”;
- Um JLabel para mostrar o resultado.

Use GridLayout para organizar os componentes.

## **8. ATIVIDADE 8 – JTABBEDPANE (ABAS DE CADASTRO)**

Crie uma janela com JTabbedPane contendo três abas:

1. Dados Pessoais (Nome, Idade – JTextField);
2. Endereço (Rua, Cidade – JTextField);
3. Resumo (mostra as informações digitadas).

## **9. ATIVIDADE 9 – MENU DE APLICAÇÃO (JMENUBAR + JMENUIITEM)**

Crie uma janela com um menu superior (JMenuBar) contendo:

- Arquivo → opções: “Novo”, “Abrir”, “Sair”;
- Ajuda → opção: “Sobre” (abre JOptionPane com informações do sistema).

A opção “Sair” deve fechar a aplicação.

## **10. ATIVIDADE 10 – BARRA DE PROGRESSO (JPROGRESSBAR + THREAD)**

Crie uma janela com um botão “Carregar” e uma JProgressBar. Quando o botão for clicado, a barra deve encher de 0% a 100% simulando carregamento. Ao terminar, exiba a mensagem “Processo concluído!”.