

Roteiro 7

Faça um aplicativo Java Desktop para mover um asterisco num campo área de texto, de acordo com os cliques nas setas, como no exemplo abaixo. O asterisco pode ir apenas, no máximo, até as fronteiras do retângulo ou quadrado criado como área de texto.

Dicas:

- Defina posições atuais e iniciais para o asterisco.
- Descubra quantos caracteres asterisco cabem na direção horizontal e na vertical. Assim você saberá os limites para onde o asterisco pode andar.
- Use a interface gráfica do NetBeans para criar os botões e a área de texto.
- Crie um projeto sem classe com método principal. Clique em adicionar arquivo e em seguida "JFrame". Essa ação criará um Frame que já tem o método principal.

