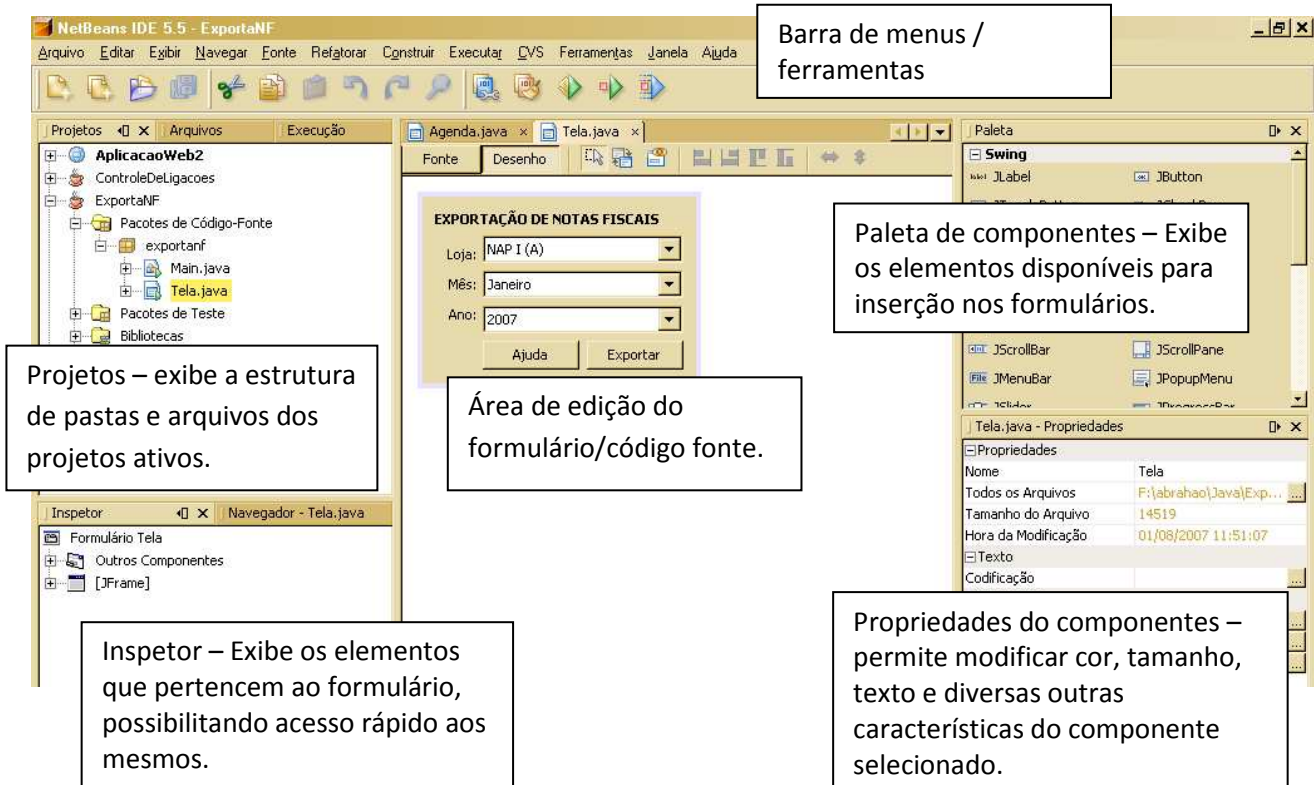


Objetivos: Conhecer a interface gráfica do NetBeans 5.5; Compreender a estrutura básica de um programa em JAVA; Criar formulários simples;

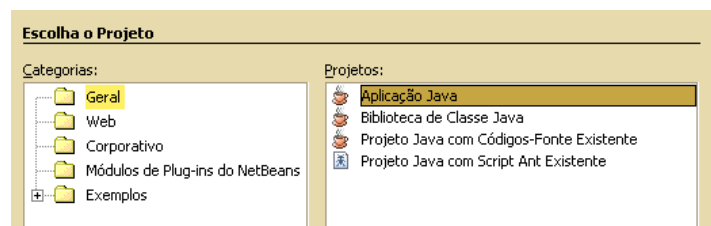
Recursos: Aula em laboratório com uso do computador; Quadro e pincel;

AMBIENTE DE TRABALHO DO NETBEANS 5.5.

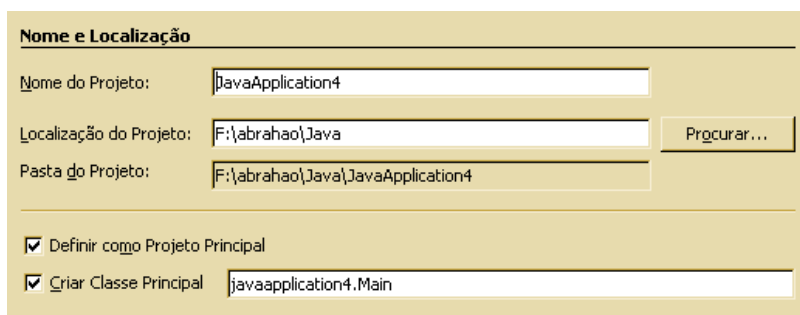


CRIANDO UM NOVO PROJETO

1. Clique no menu **Arquivo > Novo Projeto**
2. Na tela seguinte selecione **Geral > Aplicação Java**



3. Escolha um nome para o projeto (não deve conter espaços) e a pasta onde deseja salvá-lo. Clique no botão Finalizar para criar o projeto.



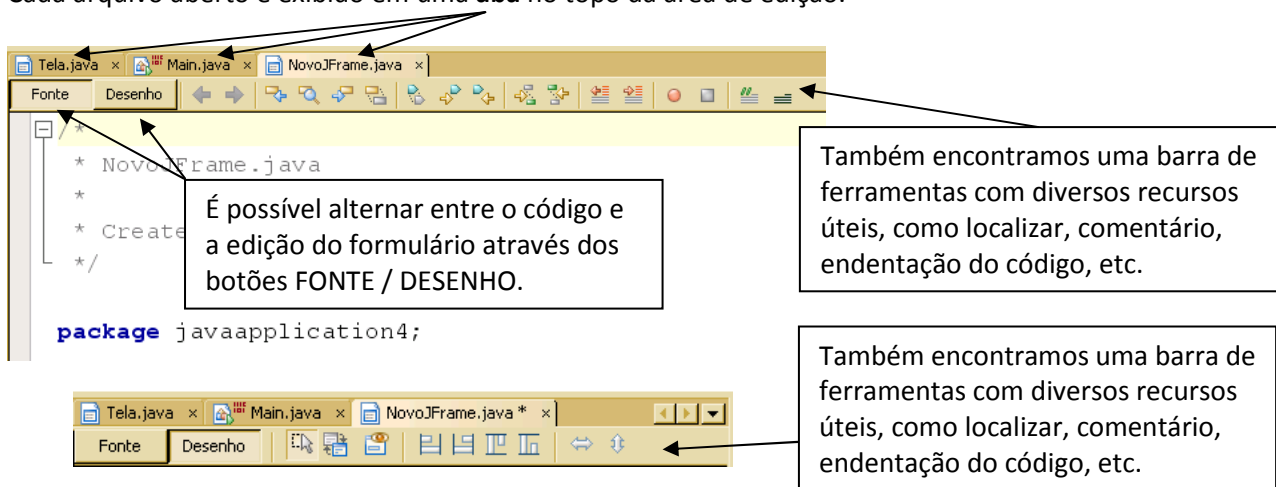
CRIANDO UM NOVO FORMULÁRIO

1. Selecione o pacote no projeto atual, vá em **Arquivo > Novo Arquivo**. Na tela seguinte escolha **Formulários Java GUI > Formulário JFrame**.

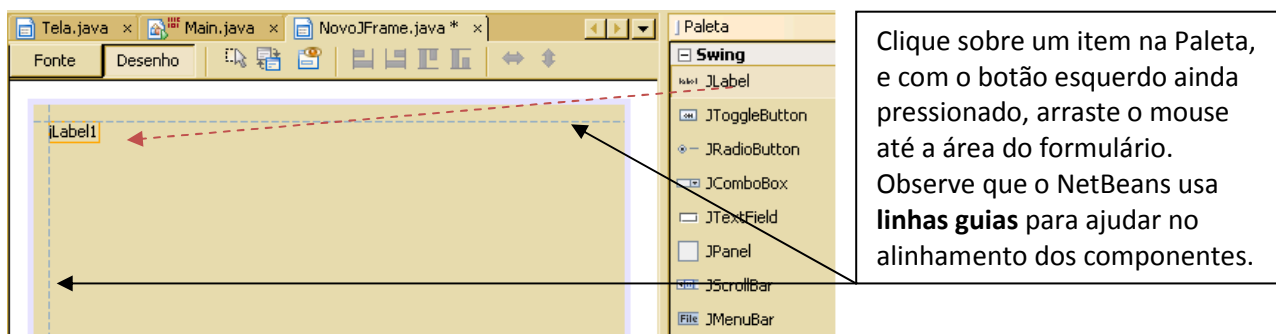


2. Dê um nome ao arquivo do formulário (não deve conter espaços) e clique em Finalizar.

Cada arquivo aberto é exibido em uma **aba** no topo da área de edição.



INSERINDO COMPONENTES NO FORMULÁRIO



Para **excluir** um componente, clique sobre ele e pressione **DELETE**.

PRINCIPAIS COMPONENTES

jLabel Permite a exibição de rótulos de texto no programa. Clique 2x sobre ele para alterar o texto.

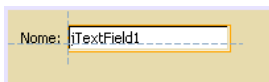
Principais propriedades:

font – altera o tipo e tamanho da fonte.

foreground – altera a cor da letra.

text – o texto que será exibido.

toolTipText – texto explicativo que aparece ao deixar o mouse sobre o jLabel.



javax.swing.JTextField

Exibe um campo de texto onde o usuário poderá digitar informações.

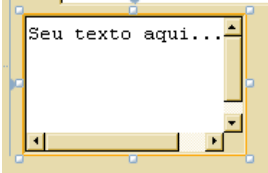
Principais propriedades:

editable – se estiver marcado, o usuário consegue digitar informações no campo, caso contrário, ele apenas conseguirá selecionar o conteúdo atual.

text – o texto que será exibido quando o programa iniciar (geralmente deixamos em branco).

enabled – se estiver desmarcado, o campo fica inacessível, mesmo para seleção.

Tamanho Horizontal – Define a largura do campo de texto (em pixels).



javax.swing.JTextArea

Exibe um campo de texto que aceita múltiplas linhas, semelhante a um editor de textos.

Principais propriedades:

Possui as mesmas características do JTextField além destas:

background – define a cor de fundo da área de edição.

columns - a quantidade de caracteres que será inserido em cada linha.

lineWrap – quebra de linha automática.

rows – a quantidade de linhas exibidas por vez.

autoscrolls – exibe as barras de rolagem quando necessário.



javax.swing.JButton

Exibe botões clicáveis aos quais podemos atribuir funções. Clique 2x para alterar o texto.

Principais propriedades:

mnemonic – permite definir uma letra que em combinação com a tecla ALT simula o clique no botão. Ex. Num botão com a palavra Clique, digite **c** no campo mnemonic. Ao executar o programa observe que o texto será exibido assim Clique (com a letra C sublinhada). Ao teclar ALT + C, o botão será ativado.

icon – permite inserir imagens nos botões. Será explicado mais a frente.

border – ao clicar no botão [...] é exibida uma relação bordas que podem ser aplicadas ao botão para mudar o visual do mesmo.

buttonGroup – define a qual grupo esse botão pertence de forma que apenas um botão do grupo possa estar ativo por vez. Será explicado depois.

Dica: Para fazer com que vários botões fiquem com o mesmo tamanho, selecione-os e clique com o botão direito sobre um deles, no menu que aparece escolha **Mesmo tamanho > Mesma Largura / Mesma Altura**.

javax.swing.JFrame

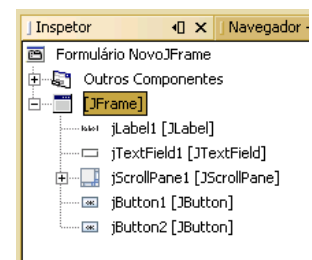
JFrame é o próprio formulário, onde os demais componentes serão inseridos. A princípio não será necessário arrastá-lo para poder usá-lo. Através do Inspetor, clique sobre o item JFrame para visualizar as propriedades do formulário atual.

Principais propriedades:

title – Exibe um título na barra de título. Ex. "Programa"

alwaysOnTop – Faz com que a janela fique sempre visível

resizable – se marcada a janela pode ser redimensionada



SALVANDO O SEU PROGRAMA

Sempre que fizer alterações significativas no seu programa, salve-o para evitar a perda do seu trabalho. Vá no menu **Arquivo > Salvar** ou tecle **CTRL + S**. Há ainda opção de salvar todos os documentos abertos de uma só vez, em **Arquivo > Salvar Tudo**.

EXECUTANDO UM PROGRAMA

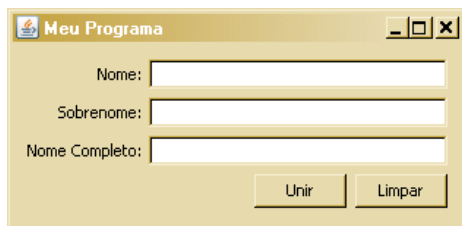
Para ver o seu programa em funcionamento, clique no menu **Executar > Executar Arquivo > Executar "NomeDoArquivo"** ou tecle **Shift + F6**. Será exibida uma nova janela na parte inferior da tela chamada **Saída**, que exibe informações sobre o seu programa. Se acontecer algum erro, também será informado nessa tela.

```
 Saída - JavaApplication4 (run-single)
init:
deps-jar:
Compiling 1 source file to F:\abrahamo\Java\JavaApplication4\build\classes
compile-single:
run-single:
EXECUTADO COM SUCESSO (tempo total: 4 segundos)
```

Dica: Sempre que você executa o seu programa ele é salvo automaticamente.

EXERCÍCIOS

1. Crie um formulário que reproduza a janela abaixo. (Valor: 0,5 pontos)



Dica: Para alinhar vários componentes (à direita, esquerda, centro, acima, abaixo, etc.) selecione-os, clique com o botão direito e no menu que aparece escolha **Alinhar > * Tipo ***.

2. Reproduza o formulário abaixo. (Valor: 0,5 pontos)

