

Aula Prática 2

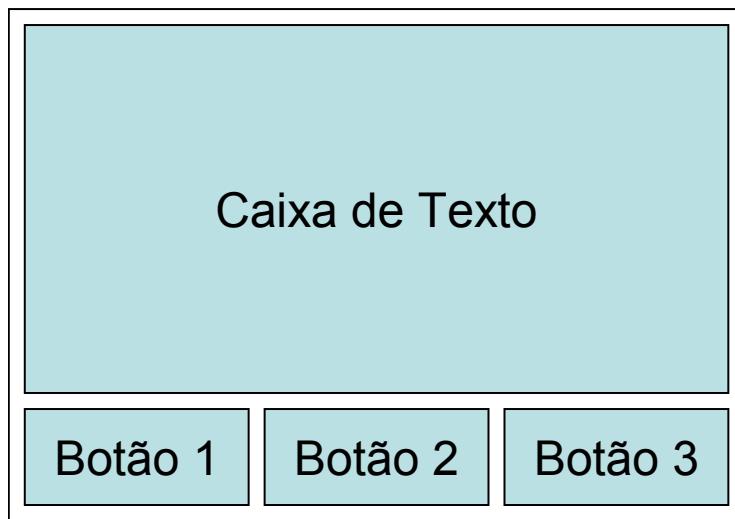
Docente: Miguel Tavares Coimbra

1. Criação de contentores e objectos.

- a. Crie um contentor do tipo Frame e torne-o visível.
 - i. *Frame myframe = new Frame();*
 - ii. Use a função *setSize*.
 - iii. Use a função *setVisible*.
- b. Adicione dois botões ao Frame.
 - i. Crie primeiro os objectos do tipo *Button*.
 - ii. Adicione-os ao objecto frame (comando *add*).
 - iii. Altere o texto visível de um dos botões.
- c. Experimente usar LayoutManagers para o seu frame.
 - i. Use um *GridLayout*.
 - ii. Use um *BorderLayout*.

2. Contentores dentro de contentores.

- a. Implemente a seguinte configuração visual de componentes.
 - i. Use um contentor do tipo *Panel* para a região com três botões.
 - ii. Lembre-se que pode usar *LayoutManagers* distintos para cada contentor.



- b. Experimente alterar o tamanho da janela, arrastando o canto desta.

3. Interfaces complexas. Implemente a seguinte configuração visual de componentes.

- a. O contentor de topo da interface deverá ter o tipo `java.awt.Frame` com dimensão `300x400` pixel.
- b. A interface do programa será constituída por 81 objectos do tipo `java.awt.TextField` com largura para apenas 1 caracter, usando o tipo de letra mono-espacado (`MONOSPACED`), de estilo negrito (`BOLD`) e tamanho 24 pontos. As regiões deverão estar separadas entre si por um bordo de 2 pixel.
- c. No rodapé existira um botão com o texto "Reset" que permitirá limpar o puzzle. O texto do botão será escrito com tipo `SANS_SERIF`, de estilo negrito (`BOLD`) e tamanho 24 pontos.

