

## Aula Prática 2

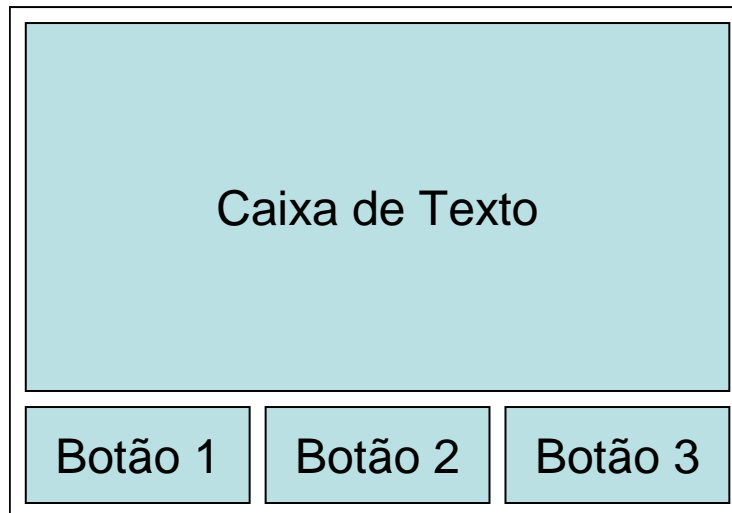
Docente: Miguel Tavares Coimbra

### 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-espaçado (`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.

