

Aula Prática 2

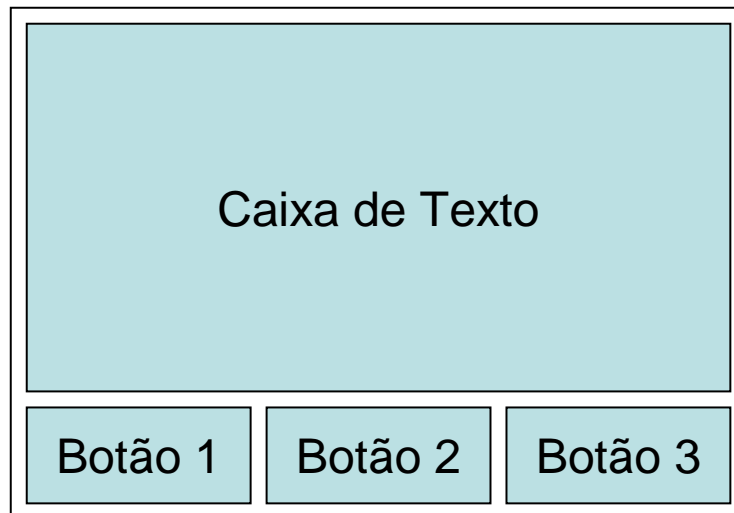
Docente: Miguel Tavares Coimbra

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.
- O contentor de topo da interface deverá ter o tipo `java.awt.Frame` com dimensão 300x400 pixel.
 - 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.
 - 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.

