

## MODULO 1

### AWT

Vamos criar uma primeira aplicação com AWT:

#### **A) Criar projeto**

1. Crie um novo projeto Java.
2. Crie um pacote chamado “br.unip.alpoo.aula1”.

#### **B) Criando uma Janela AWT**

Criaremos a janela principal desta aplicação AWT que conterá os componentes.

3. Crie uma classe chamada “FrmJanelaAWT”.
4. Faça-a herdar de “Frame”.
5. Conserte os imports.
6. Crie um construtor com o seguinte código:  

```
        this.setTitle("Aprendendo AWT");  
        this.setSize(320, 240);  
        this.setVisible(true);
```

#### **C) Criando o Main**

7. Crie uma classe chamada “Principal”, com um método “main” com o seguinte código:  

```
        public static void main(String args[]){  
            FrmJanelaAWT janela = new FrmJanelaAWT();  
        }  
}
```
8. Execute o programa (“Run” da classe Principal).
9. Termine o programa.

#### **D) Adicionando componentes**

Vamos adicionar alguns componentes na janela:

10. Adicione os seguintes atributos (privados) na classe “FrmJanelaAwt”:
  - a. “lblBemvinda”, da classe “Label”.
  - b. “btnNãoClicar”, da classe “Button”.
11. Conserte os imports.
12. Acrescente o seguinte código no construtor da classe FrmJanelaAWT:  

```
        this.lblBemvinda = new Label("Olá MeuNome. Seja bemvind@ à AWT");  
        this.btnNaoClicar = new Button("Não clique aqui!");  
  
        this.add(lblBemvinda);  
        this.add(btnNaoClicar);
```
13. Conserte os imports.
14. Execute o programa.
15. Termine o programa.

#### **E) Tratando eventos (fechamento)**

Adicionaremos funcionalidade de fechamento à nossa aplicação (mediante o ícone de fechamento (X) ou ALT+ F4).

16. Crie uma classe chamada “AdtFecharJanela” que herde de “WindowAdapter”.
17. Conserte os imports
18. Crie o método necessários e adicione System.exit(0); dentro dele:

```
public void windowClosing(WindowEvent e) {  
    System.exit(0);  
}
```
19. Adicione o seguinte código no construtor da classe FrmJanelaAWT:

```
this.addWindowListener(new AdtFecharJanela());
```
20. Execute o programa e comprove a nova funcionalidade de fechamento.

### **E) Tratando eventos (Click sobre o botão)**

21. Crie uma classe chamada “LsnBotoes” que implemente a interface “ActionListener”.

```
public void actionPerformed(ActionEvent e) {  
    System.out.println("Seu curioso... Agora que vc clicou vou me fechar!");  
    System.exit(0);  
}
```
22. Adicione o seguinte código no construtor da classe FrmJanelaAWT:

```
btnNaoClicar.addActionListener(new LsnBotoes());
```
23. Execute o programa.
24. Clique no botão.
25. Verifique a saída do console.

