

<b>Módulo</b>	<b>0789 - Fundamentos da Linguagem Java</b>
<b>Local</b>	
<b>Sessão</b>	
<b>Formador</b>	
<b>Ficha</b>	

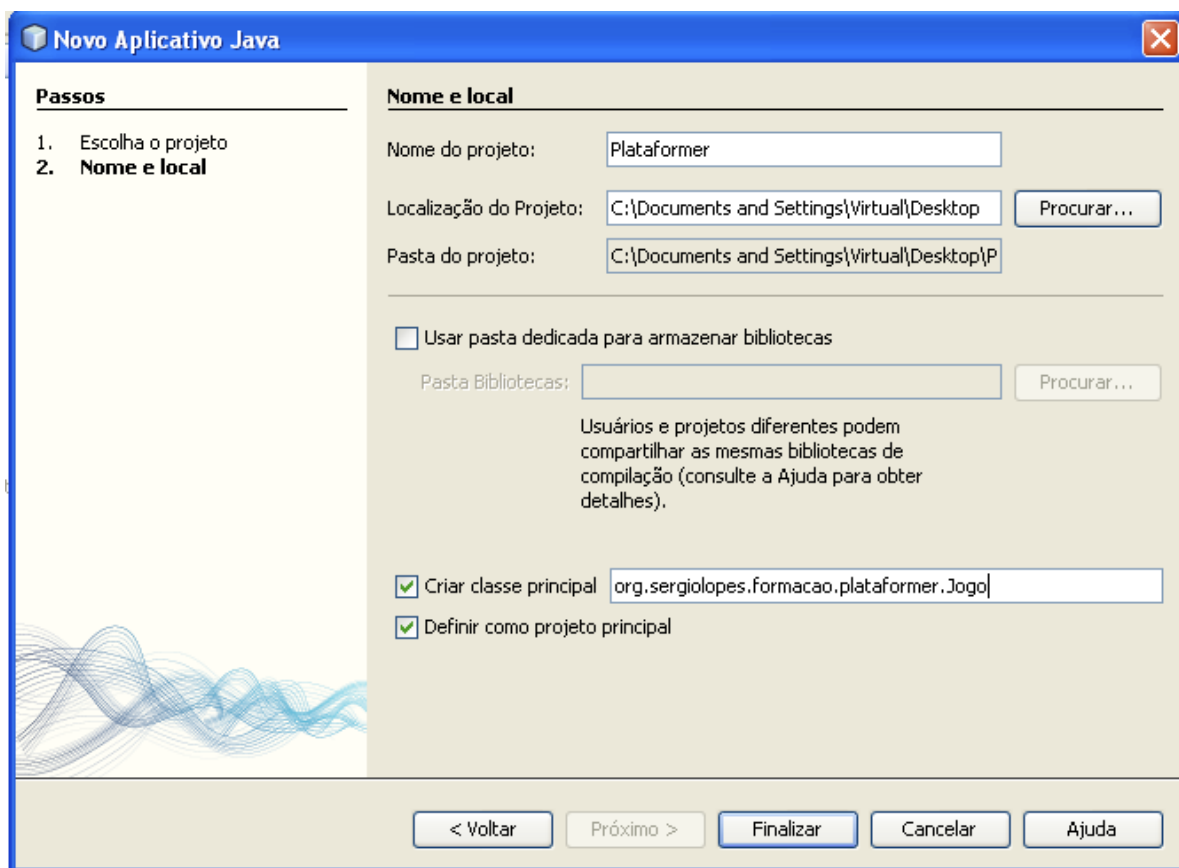
## Rato Saltitão

Os gnomos maus do Natal conseguiram fugir da prisão que os guardava no Polo Norte!

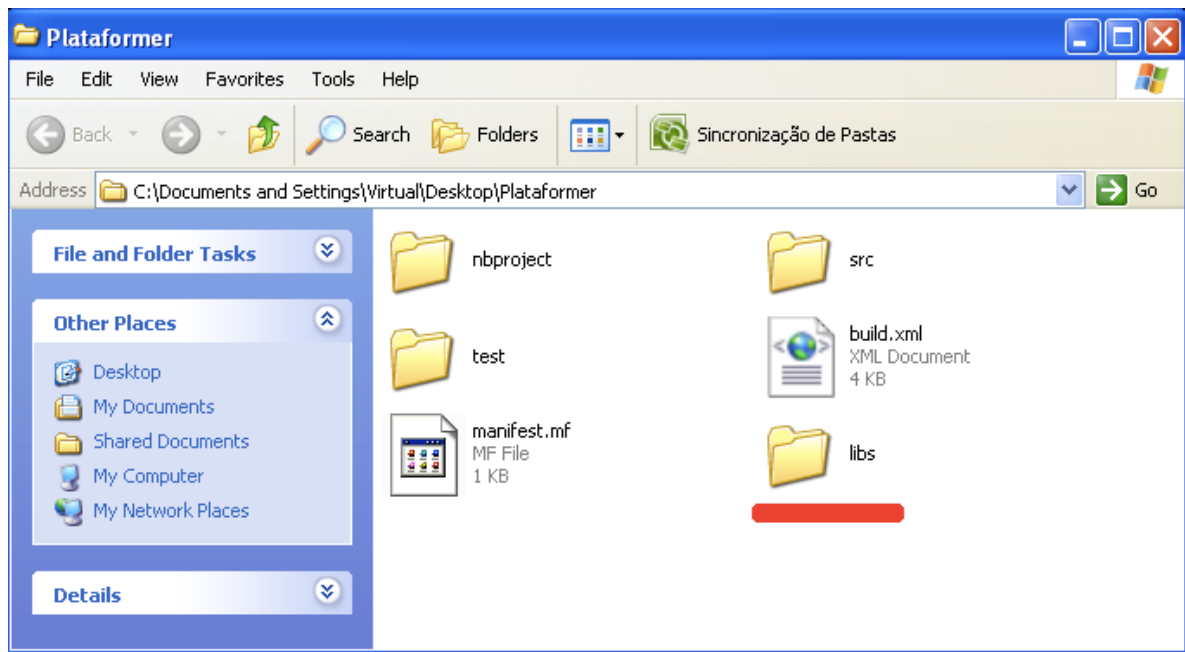
O projecto actual pretende desenvolver um pequeno jogo onde o jogador tomará controlo de um ratinho e terá de saltar para fugir aos gnomos que irão aparecer para o tentar apanhar. Iremos usar alguns ficheiros já criados e será necessário configurar o projecto de acordo com as instruções apresentadas de seguida.

Comece por fazer download do ficheiro [http://www.sergio-lopes.org/\\_storage/789/libs.zip](http://www.sergio-lopes.org/_storage/789/libs.zip). Depois de ter feito download do ficheiro descompacte o mesmo para o seu ambiente de trabalho: garanta que o ficheiro está no ambiente de trabalho e clique com o botão direito, escolha a opção **Extrair Todos...**

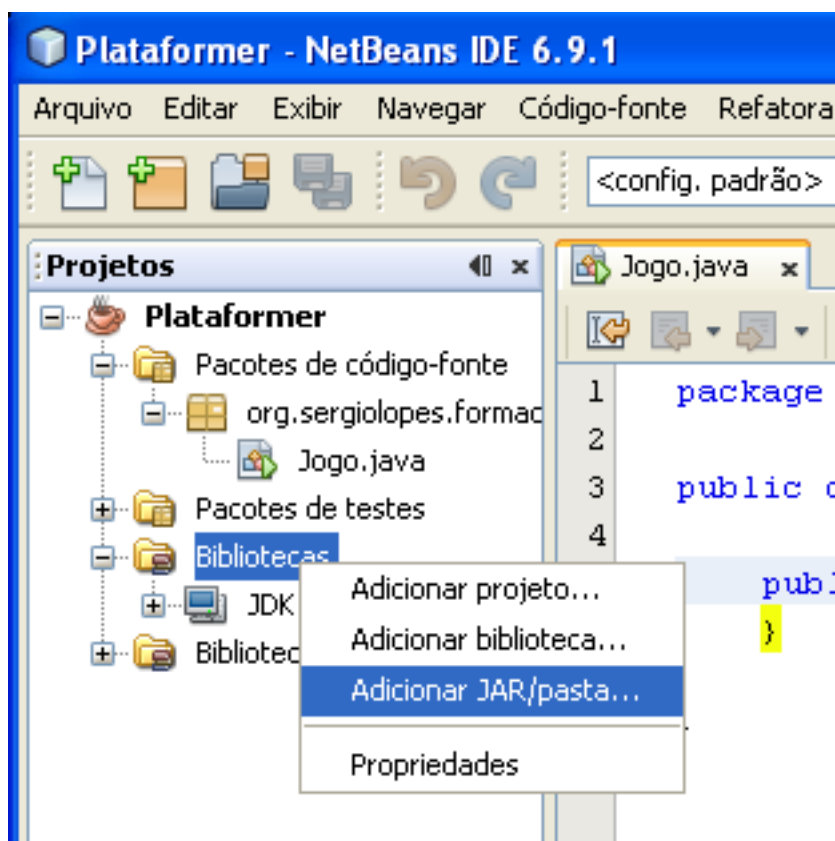
Abra o NetBeans IDE e crie um projecto novo com o nome **Plataformer** e preencha os dados de acordo com a imagem seguinte.



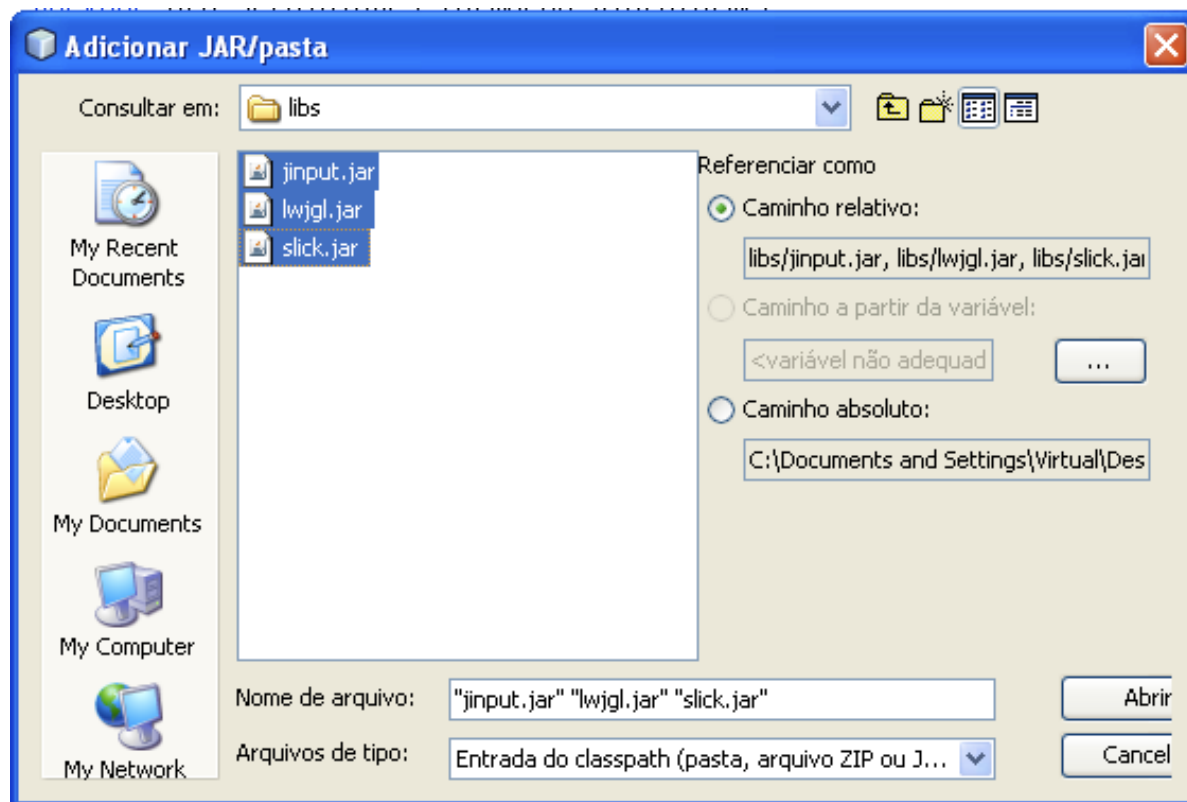
Navegue até à pasta onde criou o seu projecto, usando o explorador do windows, e copie para lá a pasta **libs** que extraiu anteriormente.



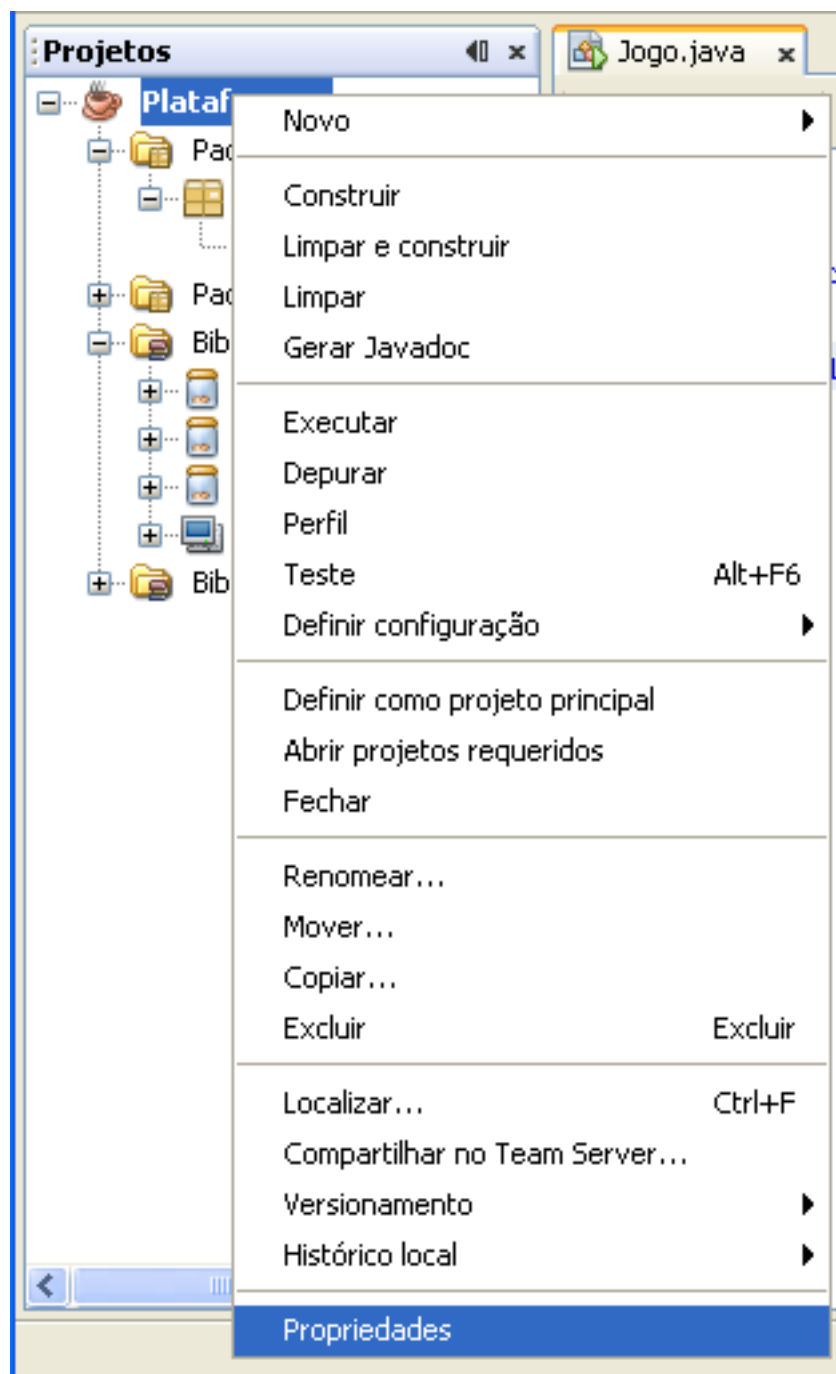
De novo no IDE, é necessário adicionar os ficheiros que estão dentro da pasta **libs**, para isso basta clicar com o botão direito em cima da secção **Bibliotecas** e escolher a opção **Adicionar JAR/pasta...**



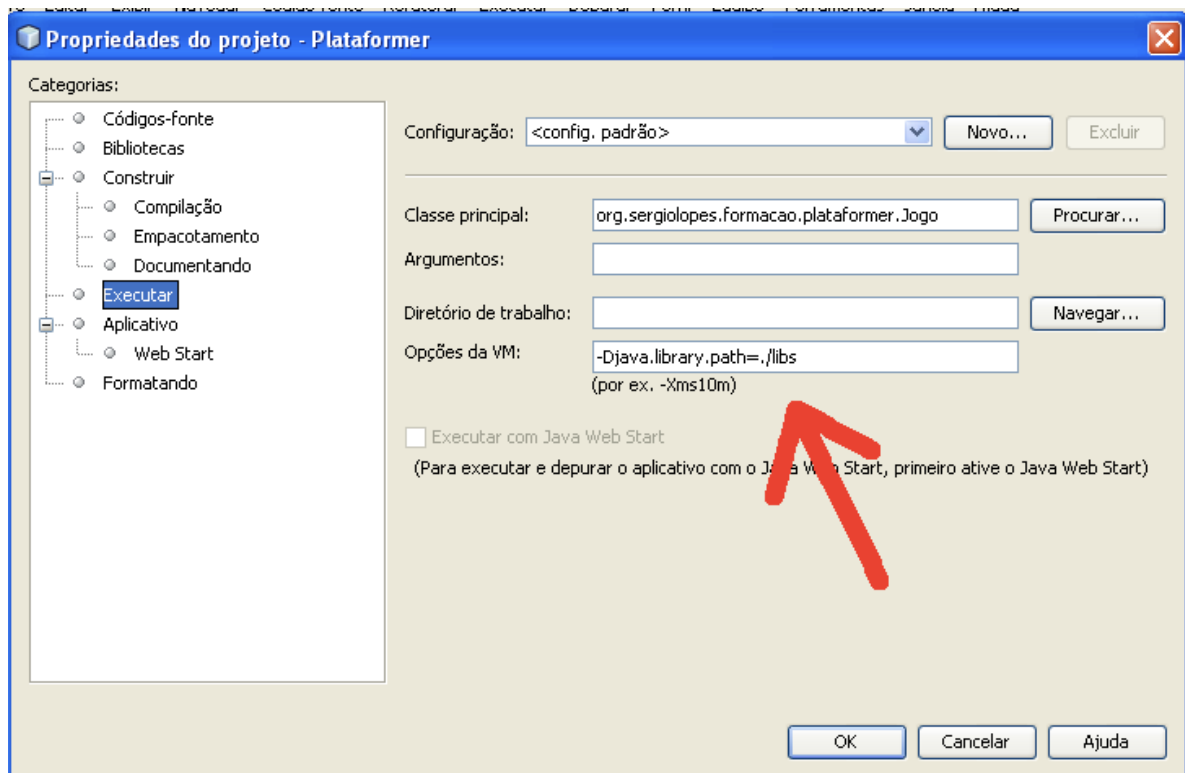
Na janela que surge é necessário navegar até à pasta do projecto, e dentro dela, até à pasta **libs** e escolher os três ficheiros que lá se encontram.



Depois de adicionadas as bibliotecas base, é necessário efectuar uma última configuração. Clicando com o botão direito em cima do nome do projecto, aceda à última opção, a opção **Propriedades**.



Na janela que aparece existe uma categoria chamada **Executar**, nessa categoria preencha a caixa de texto de **Opções de VM** com o valor `-Djava.library.path=./libs`.



Finalizada a criação do projecto e a sua correcta configuração, vamos iniciar a criação do nosso pequeno jogo.

## Agenda Electrónica

Pegando no projecto fornecido, vamos criar uma agenda electrónica com uma interface gráfica. Faça download do projecto em [http://www.sergio-lopes.org/\\_storage/789/Agenda%20Electronica%20Grafica.zip](http://www.sergio-lopes.org/_storage/789/Agenda%20Electronica%20Grafica.zip).

Descompacte o ficheiro e copie a pasta para o local onde guarda os vários projectos que tem desenvolvido. Abra o projecto no IDE e verifique se o mesmo compila correctamente. O projecto não tem qualquer método *main* pelo que não irá executar, mas deverá compilar.

Clicando com o botão direito em cima do pacote de código onde as classes se encontram crie um novo **Formulário JFrame** com o nome **AgendaApp**.

A partir da paleta de componentes, adicione os seguintes componentes

Da categoria Menus Swing: Barra de Menu

Da categoria Controlos Swing: Campo de texto, adicione um controlo de texto para cada atributo existente (nome, telefone, etc). Button, adicione quatro botões.

Complete, em conjunto com os restante formandos, a aplicação de modo a que fique funcional e permita usar as opções definidas pela classe *Gestor*

---

# Cifra de César

A *Cifra de César* é um sistema que permite cifrar mensagens usando a deslocação de texto. Para conseguirmos facilmente cifrar e decifrar texto usando este método iremos criar uma aplicação gráfica que consiga cifrar texto fornecido por nós, e decifrar texto que tenha sido cifrado anteriormente.

Crie um novo projecto no IDE e dê-lhe o nome **Cesar**. Crie um novo **Formulário JFrame** e, usando os componentes disponíveis na paleta, replique a imagem seguinte.

