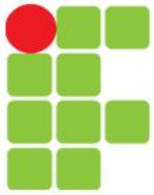




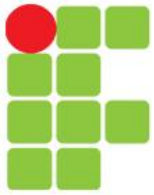
## Programação Orientada a Eventos

Prof. Edwar Saliba Júnior  
Setembro de 2012



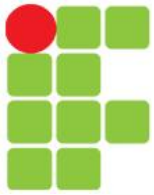
## Introdução

- *Com a ampliação do uso da Internet, as aplicações distribuídas vêm atuando em cenários geográficos mais amplos. A programação orientada a evento tem sido apontada como um bom modelo de desenvolvimento para lidar com as características desse ambiente altamente distribuído. No entanto, é preciso conhecer a programação orientada a objetos e seus conceitos a fim de entender e melhor compreender ambos os paradigmas. (Silveira et al. [2007?])*



## Programação Orientada a Eventos

- *A programação orientada a eventos é um paradigma de programação que não segue um fluxo de controle padronizado, sendo que seus fluxos de controles são guiados por sinais externos. Portanto sua aplicação está diretamente ligada com o desenvolvimento de interfaces voltada para o usuário. (Silveira et al. [2007?])*



## Evento

- Normalmente um usuário interage com uma GUI do aplicativo para indicar a tarefa que o *software* deve realizar;
- Exemplo:
  - Escrever uma mensagem num aplicativo de correio eletrônico. O ato de clicar no botão “Enviar” instrui o *software* a enviar a mensagem escrita para os endereços especificados no *e-mail*.



## GUI's X Eventos

- GUI's são fundamentadas em eventos;
- Quando um usuário interage com um componente GUI, essa interação é conhecida como evento;
- Um evento geralmente guia o programa na realização de uma tarefa.



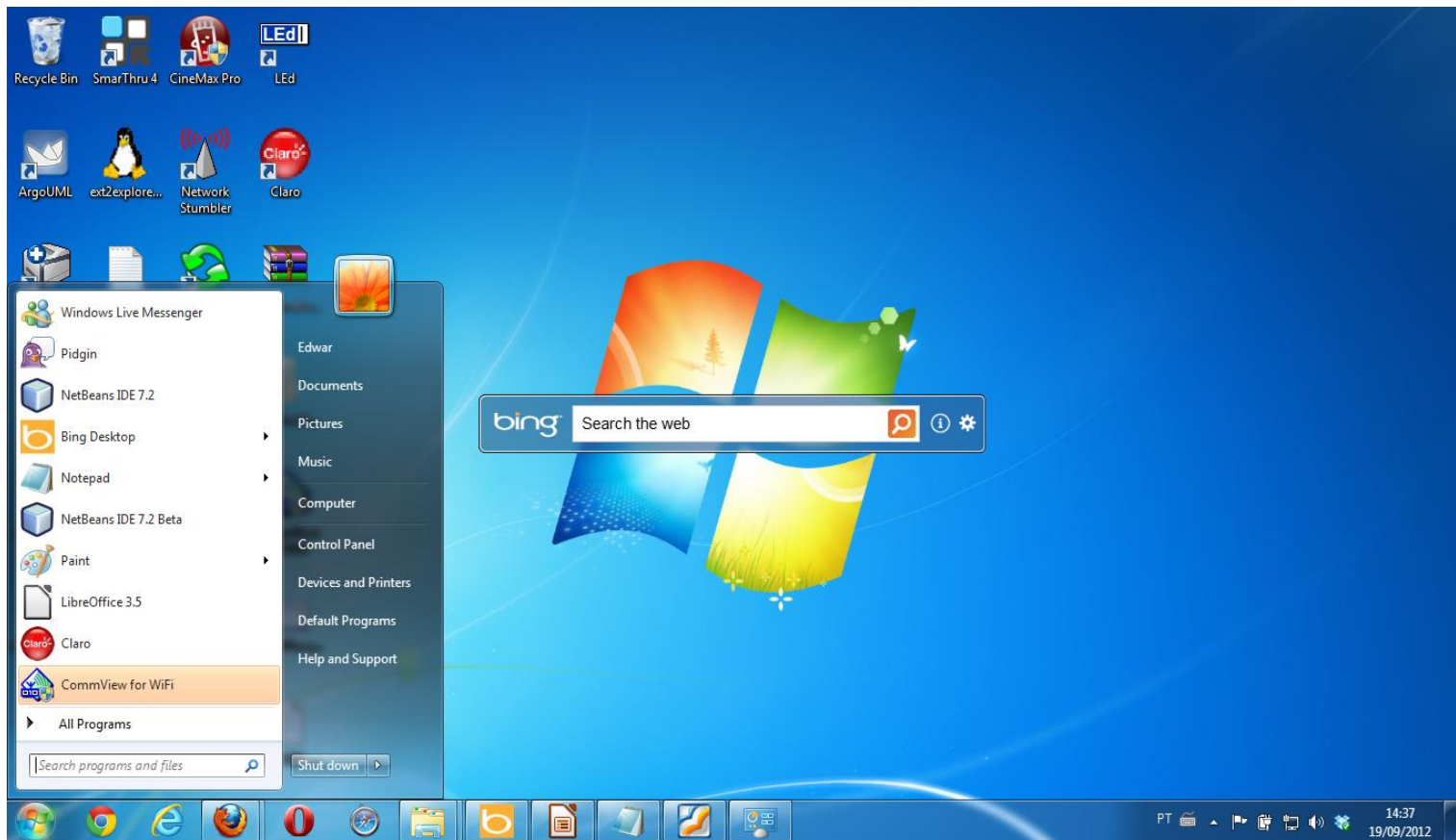
## Eventos Comuns

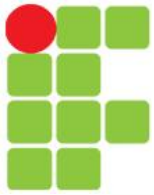
- Eventos comuns nos componentes GUI:
  - clicar em um botão,
  - digitar em um campo de texto,
  - selecionar um item de *menu*,
  - fechar uma janela e
  - mover um *mouse*.
- O código que realiza uma tarefa em resposta a um evento é chamado de: *handler* de evento.



## Exemplo de Evento

- Ao clicar no botão iniciar do Windows ele nos mostra uma outra tela composta por programas e serviços do sistema operacional.





## Calculadora

- No site <http://www.esj.eti.br> | Educação | IFTM | Campus Paracatu | Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas | Programação Visual | Exemplo de Software existe um arquivo “.rar” com o software Calculadora já pronto;
- Baixe o arquivo, descompacte-o e estude seu funcionamento.





## Bibliografia

- DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. **Java Como Programar**; 6. ed., São Paulo: Pearson, 2005.
- SILVEIRA, M. P.; RAFAEL; VARGAS, P. T. **Programação Orientada a Eventos**. Disponível em: [http://www.dcc.unimontes.br/renato/2009/sdi/materiais/2007\\_1\\_paradigmas\\_orientado\\_eventos.pdf](http://www.dcc.unimontes.br/renato/2009/sdi/materiais/2007_1_paradigmas_orientado_eventos.pdf) Acesso em: 19 set. 2012.