



O que aprendemos?

Nesta aula, vimos:

- Como inserir elementos gráficos na tela utilizando Screen Painter.
- Como criar tabela via SE11.
- Como criar elemento de dados.
- Como utilizar elementos de tabela como referência ao criar telas.
- Como inserir dados em uma tabela.
- Como melhorar a usabilidade da aplicação por meio da utilização de mensagens.