

Laboratorium 6

Celem ćwiczenia jest doskonalenie umiejętności tworzenia aplikacji z graficznym interfejsem użytkownika.

Program przykładowy

Plik `PrzelicznikWalutDemo.java` jest prostą aplikacją do przeliczania wartości walut zgodnie z wprowadzonym kursem. Proszę zapoznać się z działaniem tej aplikacji, a następnie szczegółowo przeanalizować kod źródłowy programu. Proszę zwrócić szczególną uwagę na sposób tworzenia i rozmieszczania poszczególnych komponentów GUI oraz sposób obsługi zdarzeń przez metodę `actionPerformed`,

Zadania

1. Napisz własny program z graficznym interfejsem użytkownika zawierającym pola tekstowe lub inne komponenty GUI, np.
 - prosty kalkulator, umożliwiający wykonanie działań arytmetycznych na dwóch wprowadzonych liczbach (zob. program `KalkulatorDemo.jar`)
 - kalkulator umożliwiający wprowadzenie współczynników równania kwadratowego i obliczenie jego ewentualnych pierwiastków.
 - inna podobna aplikacja

2. Zadanie dla ambitnych.

Proszę napisać własny rozbudowany program z graficznym interfejsem użytkownika, który oprócz prostych komponentów edycyjnych, rysuje na dodatkowym panelu elementy graficzne, np.:

- program umożliwiający tworzenie „wykresy kołowego” (zob. program `WykresKolowy.jar`),
- program rysujący wykres funkcji kwadratowej, której współczynniki są wprowadzane za pomocą elementów GUI.