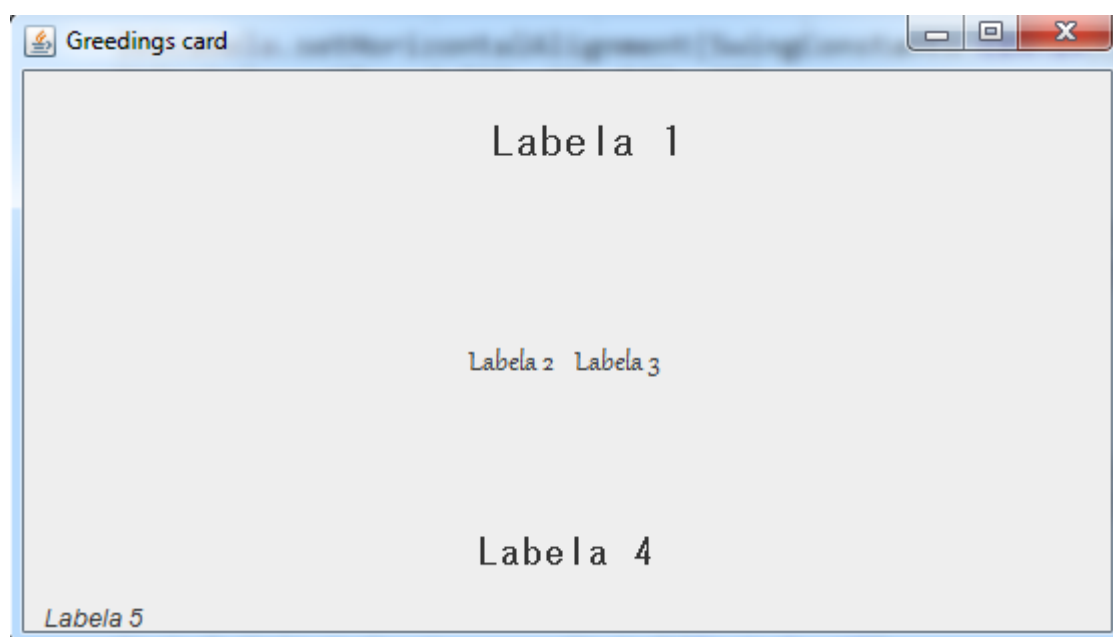


Лабораториска вежба 3 – Генерирање на настани

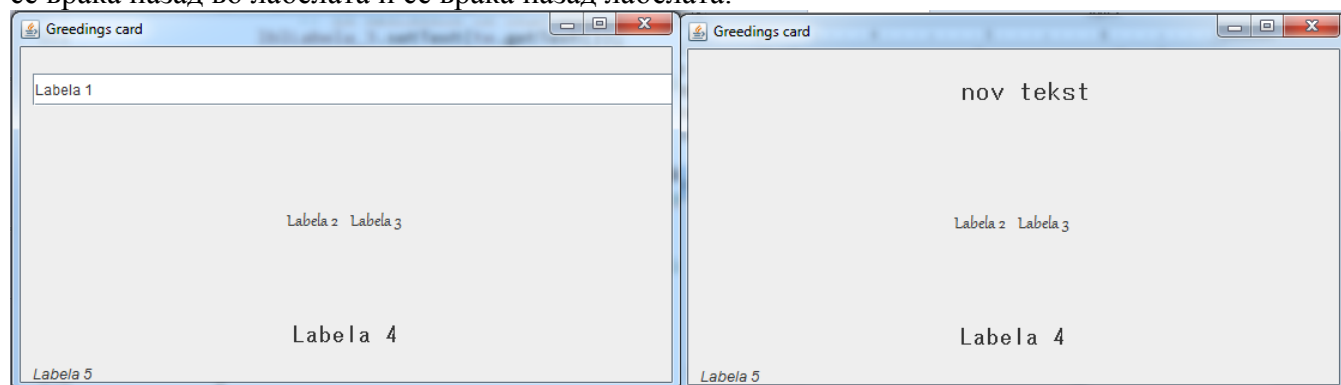
Име и презиме	Број на индекс	Група

Задача 1:

Потребно е да се напише програма за уредување на лабели за приказ на Greetings картичка. Главната форма на програмата е прикажана подолу и се состои од 5 лабели (дадена е во labv3.java). Тоа што треба да го прави програмата е да дозволи преуредување на лабелите (Drag N Drop). Со влечење на некоја од лабелите истата да биде преместена на друга локација (влечењето да биде во реално време т.е. да гледа корисникот каде ја влече компонентата).



Со двојно кликување на било која од лабелите, истата се заменува со JTextField компонента со исти димензии и текст како и лабелата. Оваа текст компонента треба да дозволи да се смени текстот на лабелата со нов текст. Со двојно кликување на текст полето, текстот од текст полето се враќа назад во лабелата и се враќа назад лабелата.



Доколку се кликне со десен клик на некоја од компонентите, на долниот десен агол на лабелата се појавува JList листа преку која може да се смени бојата на лабелата. Боите кои можат да се сменат се „Red“, „Green“, „Blue“, „Default“ или црна боја.



Со одбирање на бојата, исчезнува JList компонентата и се менува бојата на лабелата.

НАПОМЕНА:

- Дефинирање на Drag N Drop настанот се прави со помош на MouseMotionListener и MouseMotionAdapter соодветно (e.getX() и e.getY()) ги враќаат соодветните компоненти).
- e.getModifiers() == MouseEvent.BUTTON3_MASK проверува дали е десен клик
- JLabel.setForeground(Color.Red) ја поставува бојата на текстот во црвена на лабелата.