

Görsel Programlama Laboratuvar Dersi

4.Lab Uygulaması (İkinci Öğretim)

Uygulama Kuralları

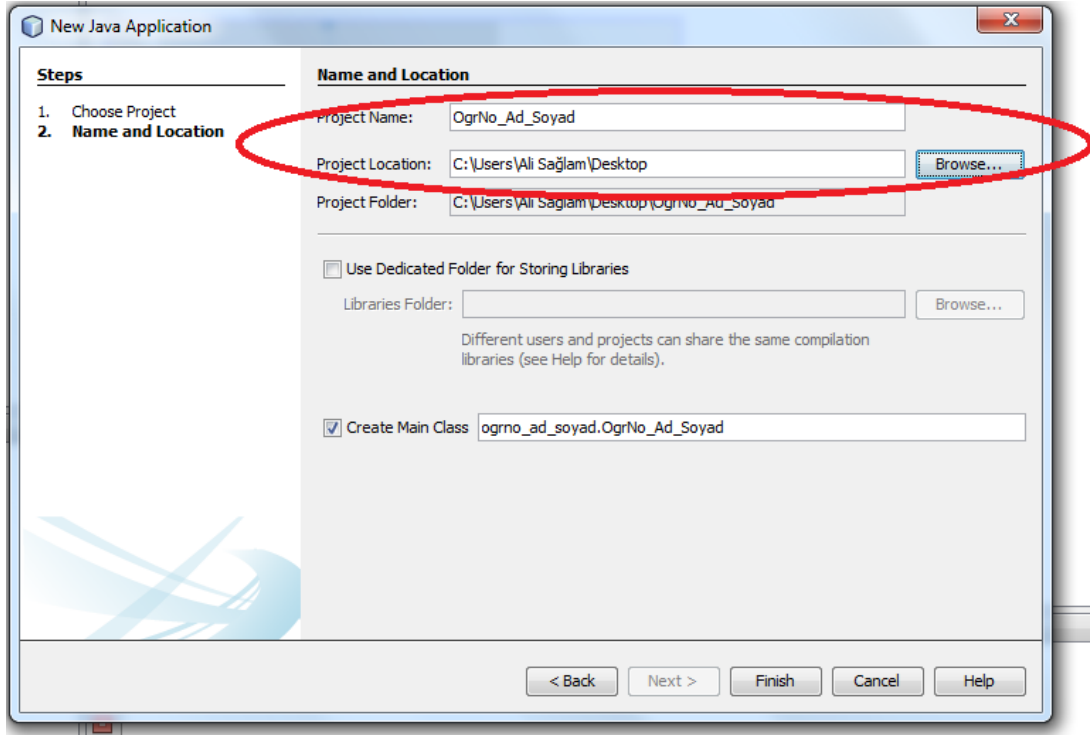
Uygulama Esnasında Uyulacak Kurallar

1. İnternet kullanılması yasaktır.
 2. Cep telefonu kullanılması, masa üstünde bulundurulması ve herhangi bir sebeple bakılması kesinlikle yasaktır.
 3. Kendi bilgisayarınız haricindeki herhangi bir bilgisayara bakılması durumunda kopya olarak değerlendirilecektir.
 4. Flash disk vb. cihazların bilgisayara bağlanması kesinlikle yasaktır.
 5. Not ve kaynak paylaşımı ve bir başkasıyla konuşmak yasaktır.
 6. Uygulamayı ilk açarken sadece Proje adı OgrNo_İsim_Soyisim şeklinde olacaktır. Proje konumu olarak da “Masaüstü” seçilecektir.
 7. Uygulama süresi bittikten sonra kesinlikle bilgisayarlar kapatılmayacaktır. Bilgisayarlar olduğu gibi bırakılacaktır.
 8. Uygulama süresi bitmeden önce uygulamayı tamamlayan öğrenciler sadece ekranlarını kapatacaklardır.
 9. Dersin ilk 20 dakika kesinlikle dışarı çıkılmayacaktır.
- **Uygulama sınavına katılan öğrenciler tüm kuralları kabul etmiş sayılacaktır.**
 - **Yukarıda belirtilen 1, 2, 3, 4, 5 numaralı maddelerden birine uymayan öğrenciler -50 puan ile cezalandırılacaktır. Diğer maddelere uymayan öğrencilerin uygulamaları geçersiz sayılacaktır.**
 - **Yukarıda belirtilen kurallara uymayan öğrencilerin uygulama ile ilgili itirazları kabul edilmeyecektir.**

Proje Oluřturma

Yeni proje oluřturulurken Project Name, “OgrNo_Ad_Soyad” olarak girilmeli.

Project Location olarak da “Masaüstü” seilmelidir.

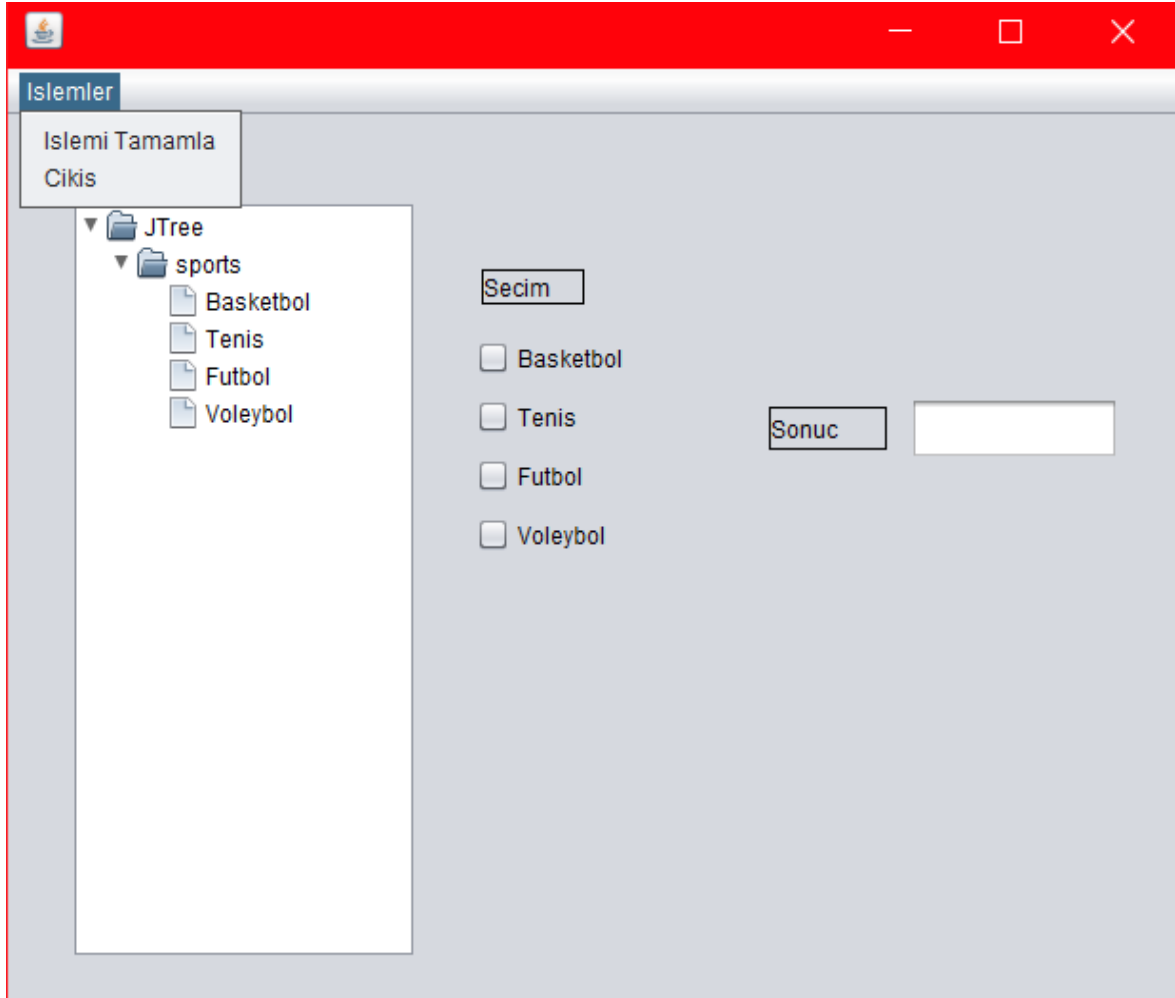


Bu kurallara uymayanların uygulamaları deėerlendirilmeye alınmayacaktır.

Kopya ödevler -50 puan ile cezalandırılacaktır.

Uygulama Anlatımı

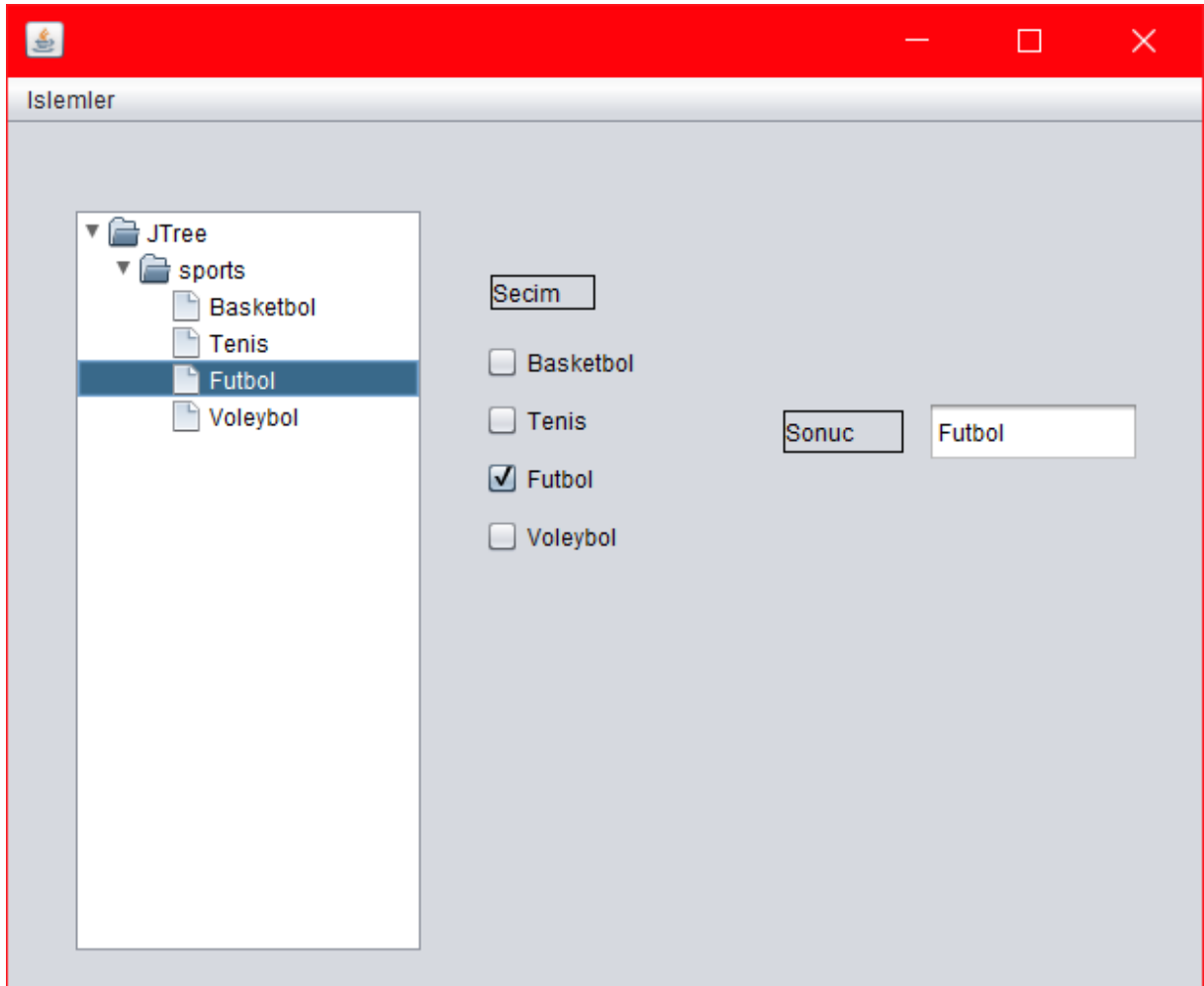
- JFrame nesnesinin içine aşağıda görüldüğü gibi 1 adet jTree, 2 adet jLabel, 4 adet jCheckBox, 1 adet jTextField, 1 adet jMenuBar, 1 adet jMenu, 2 adet jMenuItem eklenecek ve düzenlenecektir. (30p)

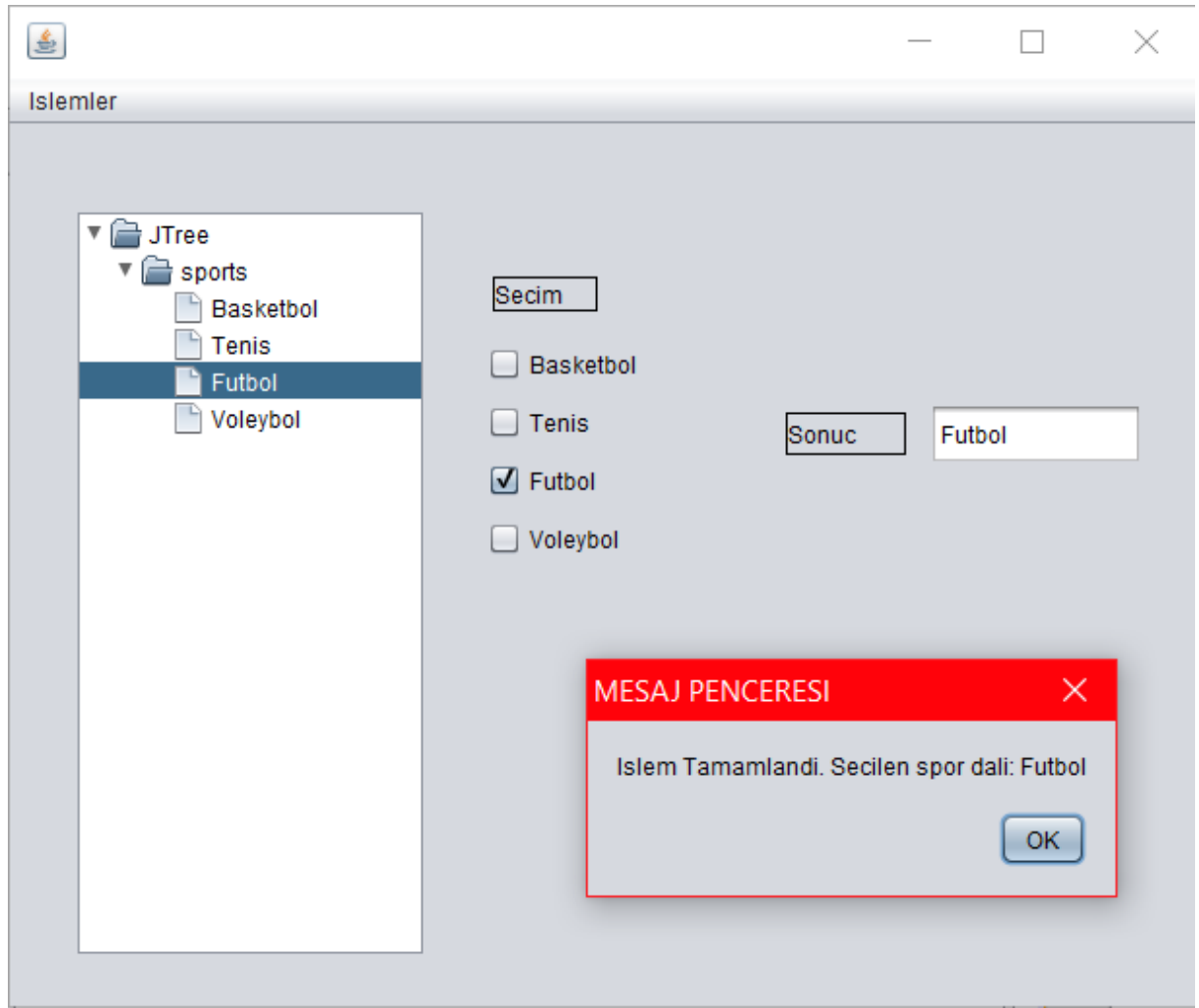


- JCheckBoxlar gruplandırılacaktır. Eklenen 2 adet JLabelın border özelliği “Line Border” olarak ayarlanacaktır.
- JTree içerisindeki “sports” dosyası aşağıdaki elemanları içermelidir:
 - Basketbol
 - Tenis
 - Futbol
 - Voleybol

Uygulama kısmı şöyle olmalıdır: (70p)

- JTree içerisinde seçim yapıldığı zaman bu seçimin aynısı jCheckBoxlarda da gerçekleşecektir. Aynı zamanda seçilen renk jTextField üzerine de yazılmalıdır.
NOT: JTree üzerindeki işlemler “jTreeValueChanged” kısmında gerçekleştirilecektir.
- Seçim yapıldıktan sonra jMenuBarda yer alan “İslemler” isimli jMenüye basıldığında, “İslemi Tamamla” ve “Çıkis” isiminde 2 adet jMenuItem gösterilmelidir.
- “İslemi Tamamla” seçeneği seçildiği zaman “PLAIN_MESSAGE” türünde “MESAJ PENCERESİ” isiminde jOptionPane (Bilgi penceresi) açılmalıdır. Bu açılan pencerede, işlemin tamamlandığı bilgisi verilmeli ve en son seçilen spor dalı gösterilmelidir.
- “Çıkis” seçeneği seçildiği zaman ise bütün pencereler kapatılmalıdır.





Başarılar Dileriz.