

Görsel Programlama Laboratuvar Dersi

3.Lab Uygulaması (İkinci Öğretim)

Uygulama Kuralları

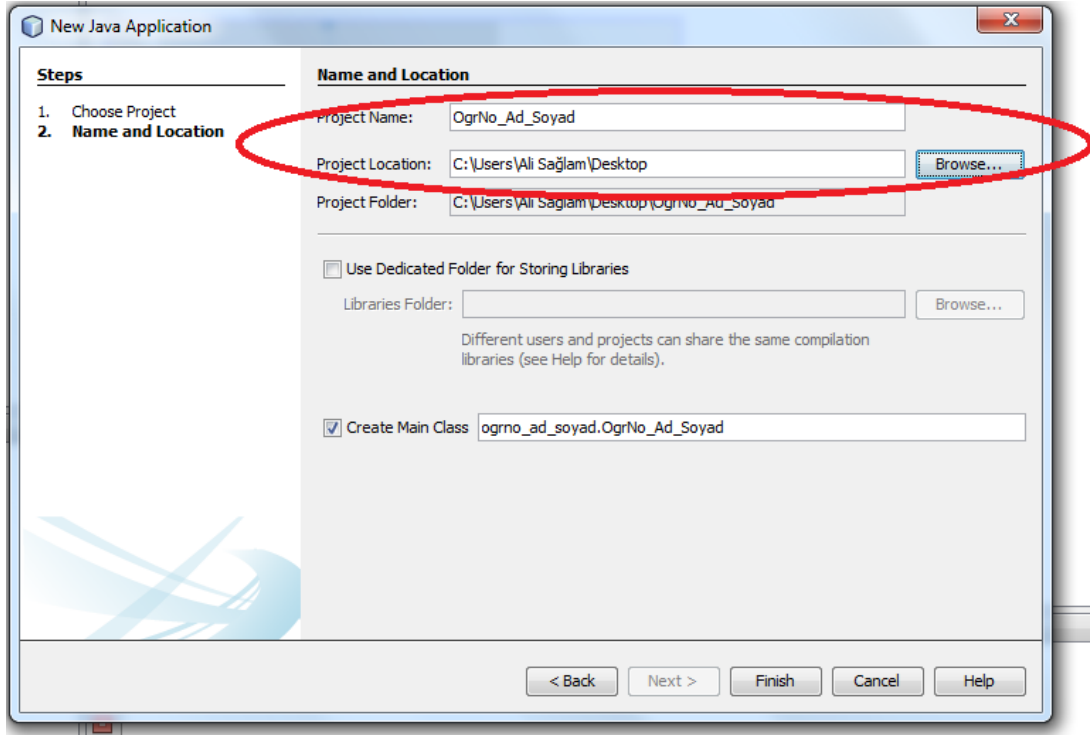
Uygulama Esnasında Uyulacak Kurallar

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” seçilmelidir.



Bu kurallara uymayanların uygulamaları değerdendirilmeye alınmayacaktır.

Kopya ödevler -50 puan ile cezalandırılacaktır.

Uygulama Anlatımı

- JFrame nesnesinin içine aşağıda görüldüğü gibi 3 adet JFormattedTextField, 1 adet JPasswordField, 1 adet JProgressBar, 2 adet JButton, 1 adet JTable ve 4 adet JLabel eklenecek ve düzenlenecektir.

Hesap No	Bakiye
1	100
2	200
3	300

- JFormattedTextFields, JPasswordField ve Labelları bir panelde gruplandırılıp ve panelin border özelliği “Line Border” olarak ayarlanacaktır.
- Miktar (TL) girilecek olan JFormattedTextField nesnesinin formatını currency- “0#,##0” yaparak miktar girişine uygun olarak ayarlayınız.
- Gönderen Hesap No ve Alıcı Hesap No JFormattedTextField nesnesinin formatını number- “#0” yaparak sayı girişine uygun olarak ayarlayınız.
- JPasswordField nesnesi Şifreyi gizleme karakterini “?” olarak ayarlayınız.

- “Sepete Ekle” butonuna basıldığında;
 - Şifre “123” değilse hiçbir işlem yapılmayacak.
 - Gönderen ve alıcı hesap no JFormattedTextFields’ine girilen hesap numaralarından herhangi biri JTable’da yoksa hiçbir işlem yapılmayacak.
 - Gönderen ve alıcı hesap no JFormattedTextFields’ine girilen hesap numaralarının ikisi de JTable’da ve Şifre değeri “123” ise
 - JProgressBar her adımda 50 ms bekleyecek şekilde 10 adımda dolacak ve en sonunda değeri tekrar 0’a döndürülecek.
 - JTable nesnesindeki Gönderen Hesabın bakiyesinden girilen miktar düşülüp, Alıcı Hesabın bakiyesine eklenecek.

Gönderen Hesap No:
Alıcı Hesap No:
Miktar (TL)
Şifre

Seçili Hesabı Sil
Para Gönder

Hesap No	Bakiye
1	100
2	200
3	300

Gönderen Hesap No:
Alıcı Hesap No:
Miktar (TL)
Şifre

Seçili Hesabı Sil
Para Gönder

Hesap No	Bakiye
1	80
2	220
3	300

- “Seçili Hesabı Sil” Butonuna basıldığında; tablodan seçilen satır çıkarılacaktır.

Gönderen Hesap No:

Alıcı Hesap No:

Miktar (TL)

Şifre

Seçili Hesabı Sil

Para Gönder

Hesap No	Bakiye
1	100
2	200
3	300

Gönderen Hesap No:

Alıcı Hesap No:

Miktar (TL)

Şifre

Seçili Hesabı Sil

Para Gönder

Hesap No	Bakiye
2	200
3	300

Başarılar Dileriz.