

# **Görsel Programlama Laboratuvar Dersi**

## **10.Lab Uygulaması (İkinci Öğretim)**

### **Uygulama Kuralları**

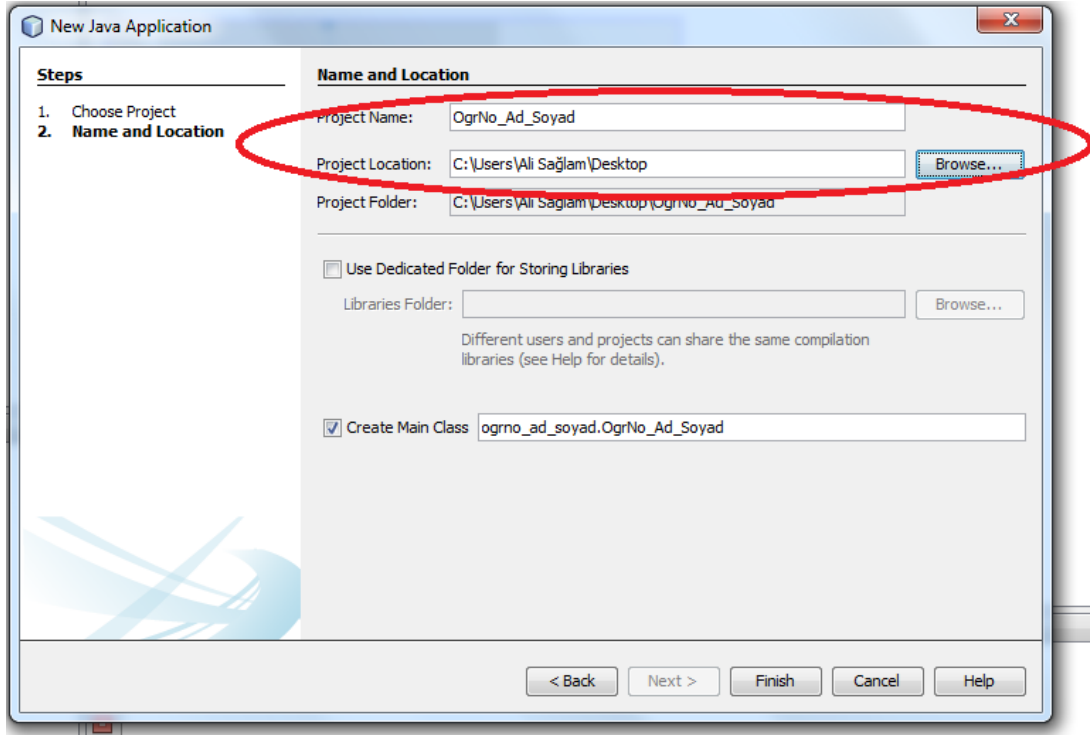
#### **Uygulama Esnasında Uyulacak Kurallar**

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 değeriendirilmeye alınmayacaktır.**

**Kopya ödevler -50 puan ile cezalandırılacaktır.**

## Uygulama Anlatımı

- JFrame nesnesinin içine aşağıda görüldüğü gibi 2 adet JPanel eklenecektir. Soldaki JPanel'a form arayüzü kullanılarak 1 adet JLabel, 1 adet JTextField ve 2 adet JButton eklenecektir. Sağdaki JPanel'ın içine form arayüzünden ekleme yapılmayacaktır.

- Random Sayı Üret butonuna basıldığında
  - Sağdaki JPanel'e önceden eklenmiş tüm elemanlar kaldırılacak,
  - Sağdaki JPanel'in layout'una sütun sayısı 1, satır sayısı JTextField'e girilen sayı olan GridLayout atanacak,
  - JTextField'e girilen sayı kadar 0 ile 50 arasında sayı üretilip GridLayout'a JLabel olarak eklenecektir.
- Çift Sayıları Değiştir butonuna basıldığında sağdaki JPanel'daki JLabel'lardan çift sayı tutanların borderları kırmızı renkte LineBorder olarak ayarlanacaktır.
- JPanel'a yapılan değişiklikler sonra, JPanel'in boyutu değişmemelidir.

Not: Random Sayı Üretme

```
import java.util.Random
```

```
Random r = Random()
```

```
int sayi = r.nextInt(10) // 0-10 arası sayı döner.
```

Başarılar Dileriz.