

## Laboratorium VII

### Wykorzystanie graficznego interfejsu użytkownika - obsługa zdarzeń

1. Napisz program z wykorzystaniem biblioteki AWT i Swing zawierający Menu oraz inne znane ci obiekty interfejsu graficznego. Zrealizuj funkcjonalność umożliwiającą zliczanie kliknięć myszką na poszczególnych obiektach interfejsu. Należy rozpoznać obiekt generujący zdarzenie oraz zliczyć ilość kliknięć dla każdego obiektu niezależnie.
2. Utwórz prosty kalkulator realizujący cztery podstawowe operacje arytmetyczne dodaj Menu umożliwiające zapisanie obliczonej wartości w schowku i pobranie ze schowka.

+