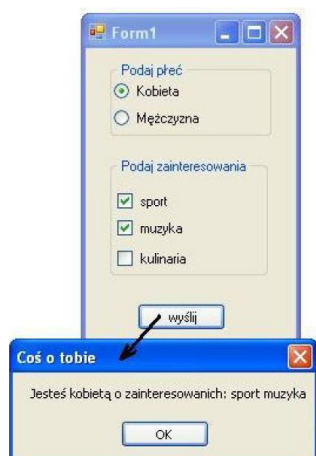


## Laboratorium IV

### Tworzenie graficznego interfejsu użytkownika

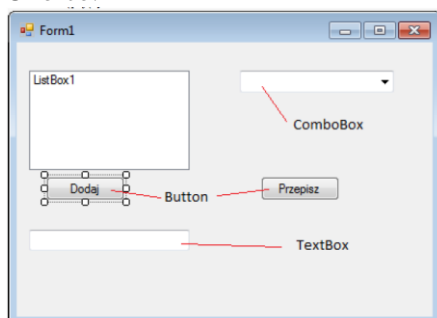
1. Napisz program z wykorzystaniem biblioteki AWT i kontrolek Etykiety, pola tekstowego oraz przycisku realizujący następujące: Należy podać imię oraz liczbę lat a program obliczy i wyświetli ile dni przeżyła dana osoba (przyjmujemy że rok ma 365 dni) Dane należy podać w opisanych polach tekstowych obliczenia zostaną uruchomione przyciskiem „Oblicz” Wynik w postaci pełnego zdania „Masz za sobą ” liczba przeżytych dni ” dni życia” należy wyświetlić w etykiecie.
2. Napisz program z wykorzystaniem biblioteki AWT do realizacji funkcjonalności przedstawionej na rysunku.  
wprowadzania tekstu z klawiatury w miejscu wskazanym przez kursor myszki.



Wykorzystaj obiekt  
danych

Frame do tworzenia Okna i prezentacji

3. Napisz program z wykorzystaniem biblioteki AWT i kontrolek pola tekstowego, list oraz przycisku realizujący następujące funkcjonalność: Do pierwszej listy należy wczytać 10 imion chłopców zdefiniowanych wcześniej w programie w postaci tablicy. Przycisk Dodaj umożliwia dodanie kolejnego elementu listy wpisanego w polu tekstowym. Przycisk Przepisz uruchamia metodę przepisyującą zawartość listy List do listy typu Choice.



Wykorzystaj obiekt Frame i odpowiednie kontrolki do tworzenia Okna i prezentacji danych.