

Laboratorium IX

Wykorzystanie graficznego interfejsu użytkownika - obsługa zdarzeń

1. Napisz program z wykorzystaniem biblioteki JavaFX. Zrealizuj program do wydawania reszty bazujący na algorytmie zachłannym. Załóż, że do wydawania reszty można wykorzystać monety i banknoty dostępne w obiegu płatniczym.
2. Napisz program wyszukujący w wybranym katalogu pliki graficzne. Wyszukane pliki prezentowane będą w postaci ścieżki do pliku obiektu listy. Po wybraniu określonego pliku z listy zawartość pliku jest wyświetlana w obiekcie ImageView

+