

Laboratorium III

Tworzenie graficznego interfejsu użytkownika

1. Napisz program z wykorzystaniem biblioteki AWT wyświetlający tabliczkę mnożenia dla liczb całkowitych od 1 do 10 w miejscu wskazanym przez kursor myszy.. Zastosuj zagnieżdżone pętle for. Wykorzystaj obiekt Frame do tworzenia Okna i prezentacji danych.
2. Napisz program z wykorzystaniem biblioteki AWT do wprowadzania tekstu z klawiatury w miejscu wskazanym przez kursor myszki. Wykorzystaj obiekt Frame do tworzenia Okna i prezentacji danych
3. Wyświetl w losowym miejscu w oknie graficznym tekst zdefiniowany w programie. Wykorzystaj obiekt Frame do tworzenia Okna i prezentacji danych.

+