

A

## COMPITO

Costruire un'applicazione che mostra una finestra (che all'inizio deve avere dimensioni 400x800).

1. L'applicazione deve essere documentata tramite javadoc.
2. Il ridisegno della finestra dovrà avvenire sempre correttamente.
3. Il programma deve terminare quando la finestra principale viene chiusa.
4. Nella finestra dovranno essere presenti due scacchiere affiancate di 10x10 celle bianche quadrate.
5. Cliccando su una delle celle bianche della scacchiera di sinistra, questa si colorerà di un colore predefinito (nero). Al tempo stesso, la cella corrispondente (ovvero nella stessa posizione) nella scacchiera di destra si colorerà dello stesso colore. Il click sulle celle colorate nella scacchiera di sinistra non produrrà alcun effetto.
6. Cliccando sulle celle colorate della scacchiera di destra, queste si sbiancheranno e lo stesso avverrà per la cella corrispondente nella scacchiera di sinistra. Il click sulle celle bianche nella scacchiera di destra non produce alcun effetto.
7. Un bottone di Reset posto nella parte inferiore della finestra ripristina lo stato iniziale (entrambe le scacchiere vuote).
8. Un bottone STAMPA stampa la lista di tutte le celle annerite, dandone le coordinate (relative alla scacchiera di sinistra). Preferibilmente la stampa deve avvenire in una finestra di pop up, ma è accettabile che la stampa sia effettuata in console.
9. Il ridimensionamento della finestra provoca un corrispondente ridimensionamento delle scacchiere (il numero delle celle deve restare invariato!).
10. Si aggiungano nella parte superiore della finestra un bottone con la dicitura "Cambia modalità" e una label che inizialmente avrà la dicitura "Uguale". Il bottone deve essere attivo solo nello stato iniziale, ovvero quando tutte le celle sono bianche. Una volta colorata almeno una cella il bottone si disabilita. La pressione del tasto Reset definito al punto 6 riabilita il bottone.
11. La pressione del tasto "Cambia modalità" cambia la label da "Uguale" a "Speculare", o da "Speculare" a "Uguale".
12. In stato "Speculare", quando si clicca su una cella bianca della scacchiera di sinistra, la cella nella scacchiera di destra che viene annerita al click sulla scacchiera destra non è la stessa di una cella di sinistra, ma quella posta in posizione simmetrica. Ad esempio, se nella scacchiera di sinistra viene cliccata la seconda cella DA SINISTRA nella quinta file, si coloreranno la cella cliccata e la seconda cella DA DESTRA nella quinta fila nella scacchiera di destra.
13. Ovviamente per lo sbiancamento delle celle si seguirà la stessa logica di corrispondenza tra le celle delle due scacchiere definita al punto 11.
14. Estendere il programma in modo che funzioni con scacchiere NxN, dove N è un parametro chiesto all'utente inizialmente.

punto 14: conversione da Stringa ad intero; validare