

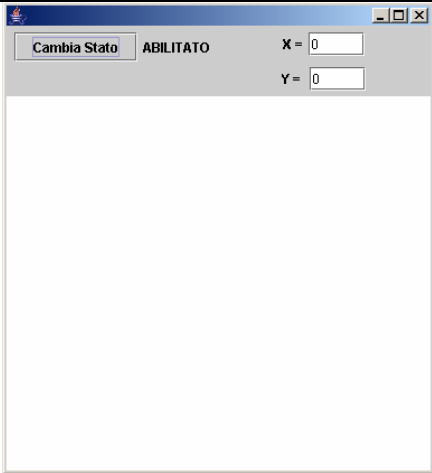
A

Tutto quanto sta nella vostra home verrà salvato. Tuttavia verrà preso in considerazione solo quanto verrà salvato in un workspace avente il vostro cognome.

Si raccomanda di fare spesso salvataggi intermedi!

Non è permesso l'uso di strumenti di comunicazione (chat, telnet ,ftp, browsers, mail ecc). La vostra attività verrà loggata e controllata.

E' permesso l'uso INDIVIDUALE dei propri appunti cartacei, note, libri. NON si può passare ad altri qualsivoglia materiale.

<p>Costruire un'applicazione che mostra una finestra (che all'inizio deve avere dimensioni 200x200) contenente un pannello colorato, due campi di testo, un bottone e label opportune.</p> <p>Il layout deve essere il più possibile somigliante a quello mostrato a lato.</p>	
--	---

- 1) Il bottone “Cambia Stato” abilita/disabilita il controllo del mouse sul pannello.
- 2) La label deve riportare lo stato corrente del controllo: “ABILITATO” o “DISABILITATO”.
- 3) Quando lo stato è abilitato, muovendo il cursore del mouse sul pannello i due campi di testo visualizzano rispettivamente le coordinate X e Y del mouse. Quando il cursore si muove fuori dal pannello i campi di testo restano invariati
- 4) Quando lo stato è abilitato, i click del mouse sul pannello disegnano sullo stesso delle crocette (X) il cui centro è nel punto cliccato.
- 5) Ogni nuova crocetta ha un colore scelto a caso (si veda la classe java.util.Random)
- 6) Il layout della struttura deve essere “liquido” ovvero permettere riaggiustamenti automatici di dimensione al variare della dimensione della finestra.
- 7) Il programma deve terminare quando la finestra principale viene chiusa.
- 8) L'applicazione deve essere documentata tramite javadoc. La documentazione deve essere prodotta e consegnata.