

A

ISTRUZIONI:

ISTRUZIONI:

Nella home directory dell'utente esame, creare una directory chiamata 2xy, dove x=num. del pc (es. il numero del pc austud37 è 37) e y è il vostro numero di matricola (senza spazi).
All'interno di questa directory creare una nuova directory e chiamarla CONSEGNA.

Ad esempio, lo studente di matricola 12345 che lavora sul pc a201pc37,
dovrà consegnare il progetto nella directory:s
/var/esame/23712345/CONSEGNA

All'interno della directory CONSEGNA, salvare il progetto d'esame e gli altri file che si vogliono consegnare. Il nome del progetto dovrà essere formato dal vostro primo cognome + underscore + iniziale del primo nome (Ad. es. Per Luca Antonio Cordero di Montezemolo sarebbe CORDERO_L). Cognomi con preposizioni (come De Franceschi) vanno uniti (Defranceschi). Durante la correzione verrà preso in considerazione solo quanto sarà stato salvato nel progetto avente il nome sopra definito.

Si ricorda che:

- il comando per avviare Netbeans è: /usr/local/netbeans-6.7.1/bin/netbeans
- il comando per avviare javadoc è: javadoc
- il jdk è installato nella directory: /usr/local/jdk1.6.0_16/
- la documentazione delle API si trova in:
/usr/local/jdk1.6.0_11/jdk-6-doc.zip

COMPITO

Costruire un'applicazione che mostra una finestra (che all'inizio deve avere dimensioni 400x400) contenente:

- un pannello centrale su cui apparirà della grafica
 - tre bottoni: **CONTROLLA**, **RESET** e **STAMPA** (vedi sotto)
1. Il layout della struttura deve essere "liquido", ovvero permettere riaggiustamenti automatici delle componenti grafiche al variare della dimensione della finestra.
 2. Il ridisegno della finestra dovrà avvenire sempre correttamente.
 3. Nel pannello centrale dovrà essere presente una scacchiera 3x3 di componenti approssimativamente quadrati, nel seguito chiamati "RETT".
 4. I RETT sono di due tipi: alcuni contengono un pannello e due bottoni, altri un pannello e tre bottoni.
 5. I RETT con tre bottoni hanno un bottone "X", uno "O" e uno "C". "X" disegna una grossa X nel pannello del RETT. "O" disegna un cerchio nel pannello del RETT. "C" cancella il disegno nel pannello.
 6. I RETT con due bottoni hanno un bottone "R" e uno "C". "R" decide a caso se disegnare una X o un cerchio nel pannello del RETT. "C" cancella il disegno nel pannello.
 7. Inizialmente ci sono 4 RETT con due bottoni e 5 RETT con tre bottoni, posizionati a caso sulla scacchiera.
 8. Il bottone STAMPA stampa in console lo stato di tutti i RETT.
 9. Il bottone RESET ripristinerà la situazione iniziale.
 10. Il bottone CONTROLLA verifica se (almeno) in una riga o colonna vi siano tutte "X" oppure tutti cerchi: se sì apre un pop-up che dice "hai vinto", se no apre un pop-up che dice "hai perso, ritenta".
 11. Il programma deve terminare quando la finestra principale viene chiusa.
 12. L'applicazione deve essere documentata tramite javadoc.
 13. Opzionalmente: gli elementi "vincenti" dopo il controllo sono evidenziati da una cornice colorata.
 14. Opzionalmente: estendere il programma in modo che funzioni con una griglia NxN, dove N è un parametro chiesto all'utente inizialmente. In questo caso i pannelli sono metà di tipo a due bottoni, e metà di tipo a tre bottoni. Se N è dispari, uno dei due gruppi dovrà avere un bottone in più.