

Aufgabe 1

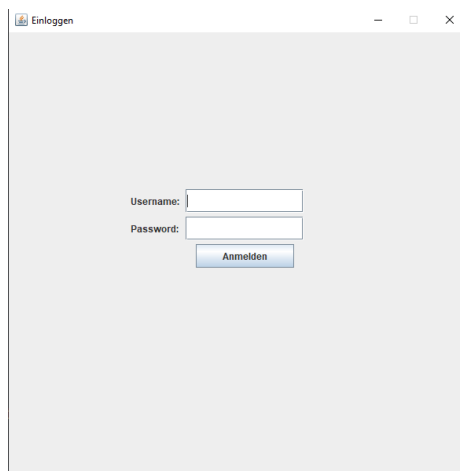
Ein Quadratisches Fenster mit der Höhe und Breite von 600 Pixel und einem Bild als Hintergrund, soll einen Einlogg-Bildschirm simulieren, in dem Sie einen Nutzernamen und ein Passwort eingeben können.

Sollte der Login nicht erfolgreich sein, sollte am unteren Fensterrand eine Fehlermeldung erscheinen.

Soll der Login erfolgreich gewesen sein, schließt sich das Programm.

Um die Eingabe zu bestätigen verwenden Sie einen Knopf mit der Beschriftung "Anmelden". Achten Sie darauf, dass die Eingabe beim Passwort mit den bekannten Sternchen verdeckt wird.

Beispiel:



Aufgabe 2

Entwickeln Sie ein kleines Klick-Spiel.

Ein Fenster mit weißem Hintergrund soll ein GIF- oder JPEG-Bild anzeigen.

Realisieren Sie dies mithilfe eines Objektes vom Typ JLabel.

Das Fenster soll an zufälligen Positionen auf dem Monitor auftauchen.

Dies geschieht solange, bis der Nutzer das Fenster verlässt. Das Programm wird nach verlassen des Fensters automatisch beendet.