1. Selector de color

Aprovechando el diseño que has realizado en el ejercicio de prototipos y lo aprendido en las últimas clases.

Este es un trabajo por parejas. Debido a esto, debéis utilizar git para gestionar el proyecto.

Para ello podéis seguir las siguientes recomendaciones:

- Establecer la estructura del trabajo juntos.
- Crear el repositorio y aseguraos que podéis acceder a sincronizar con git.
- El trabajo previo de diseño, hacedlo entre los dos.
- Repartir el trabajo de programación, para ello debéis establecer unas directivas muy claras antes de empezar. Trabajo a realizar: Se divide en dos partes, una con gitHub y otra en relación al ejercicio en sí:

GitHub

- 1. Un commit inicial, con la estructura del proyecto y un readme.md dónde se especifiquen las características del desarrollo.
- 2. Trabajaréis con ramas para cada desarrollo nuevo que empecéis.
- 3. Una vez comprobado que la funcionalidad funciona correctamente, se realizará el merge con la rama principal.
- 4. No borraréis las ramas que habéis utilizado para el desarrollo.
- 5. Deberá existir: 1 rama para el modelo de datos, 1 rama para el diseño de la interfaz, 1 rama para la implementación del controlador.
- Utilizarás tantos commits como consideres necesarios, pero deberán contener un mensaje suficientemente claro de lo que se ha realizado en ese cambio.
- 7. El profesor deberá tener acceso de lectura y escritura a vuestro repositorio en github.
- 8. En la entrega, adjuntaréis el enlace al repositorio.

Ejercicio

- Añade al diseño una lista en la que se podrán ir guardando valores de colores en el formato R,G,B. Cuando el usuario pulse un botón (Guardar) se añadirá el valor actualmente seleccionado con los sliders a la tabla. P.e.: 123,213,0
- 2. Crea la vista jerárquica de la escena gráfica que vas a implementar.
- 3. Realiza el diseño (sin tener en cuenta el formato de colores y tipografía) con Scene Builder.
- 4. Añade la funcionalidad deseada al programa mediante listeners y binders.
- 5. En el documento de entrega deberá aparecer todo el listado del código, además de los apartados anteriores.
- 6. No olvidéis adjuntar el enlace al repositorio de gitHub.