

# Nesneye Yönelik Programlama

## CENG 102 LAB 10

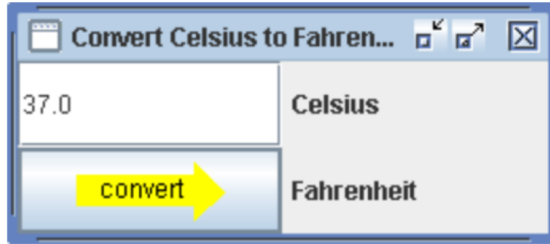
5 Mayıs 2019

### 1 AMAÇ

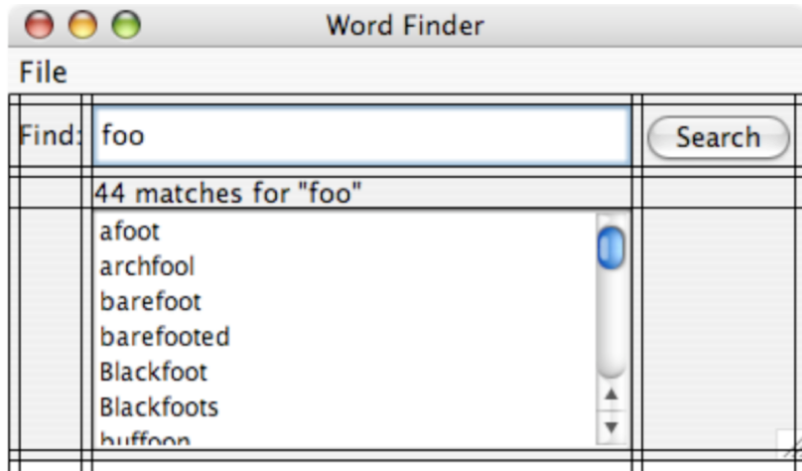
- GUI bileşenlerini öğrenme,
- Swing’de basit GUI bileşenlerini çalıştırma,

### 2 YAPILACAKLAR

- 1. Aşağıdaki şekildeki gibi basit bir sıcaklık birimi dönüştürücü oluşturunuz.



- 2. JTextField’e yazılan sözcüğü, altındaki JList’te içeren sözcük sayısını bulan bir uygulama yazınız. Uygulama görüntüsü aşağıdaki gibi olabilir.



- 3. Yukarıdaki iki uygulamayı bitirenler için hafıza oyununu dinamik bir şekilde implement ederek yazmanız istenmektedir. Dinamikten kasıt button sayısının kullanıcıdan istenecek olmasıdır, Örneğin sırasıyla 9X9 ya da 10X10 tane buton oluşturmalıdır. Amaç aynı resme sahip buttonları (kartları) bulmaktır.

