

## Görsel Programlama Laboratuvar Dersi

### 5. Laboratuvar Uygulaması (İkinci Öğretim)

#### Uygulama Anlatımı

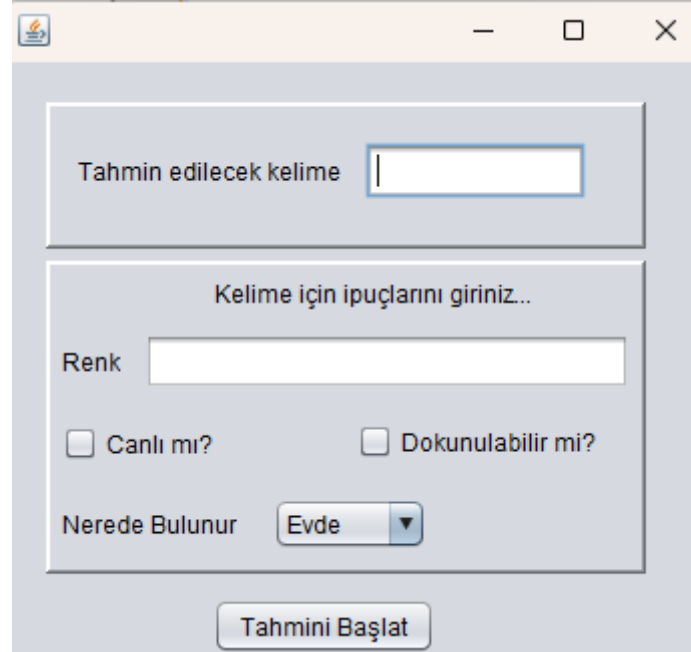
Bu hafta lab uygulamasında bir nesne tahmin uygulaması yapmanız istenmektedir. Uygulamanın tasarımı ve akışı aşağıda anlatılmıştır.

Uygulamada 1 adet JFrame ve bir adet JDialog bulunacaktır.

- JFrame nesnesinin içine Şekil-1’de görüldüğü gibi:

1) 1 adet JTextField,
2) 2 adet Panel (BevelBorder),
3) 1 adet JButton
4) 4 adet JLabel
5) 1 adet JPopupMenu ve menü içerisinde 1 adet JMenuItem eklenecektir.
6) 1 adet JPasswordField (echoChar = “*”)
7) 2 adet JCheckBox
8) 1 adet JComboBox

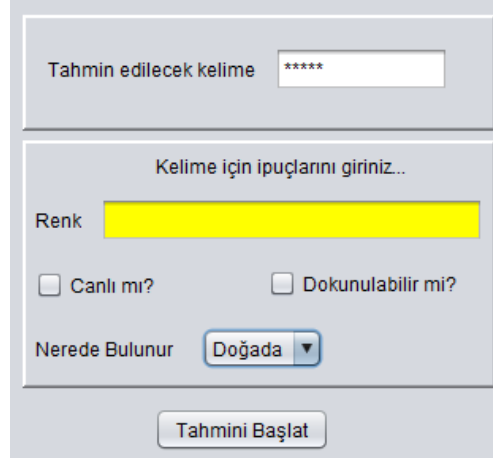
- Görsel program başında Şekil-1’de verilen şekilde oluşturulacaktır (10p).



Şekil 1. JFrame’in başlangıçtaki görünümü

- JComboBox’taki seçenekler “Evde, Ofiste, Doğada” olarak belirlenecektir.

- Tahmin edilecek kelime JPasswordField'ına bir kelime girilecektir. Ör: Güneş. Ardından bu kelimeye uygun renk, canlılık, dokunulabilme ve mekan ipuçları girilecektir. (Şekil-2)



Tahmin edilecek kelime \*\*\*\*\*

Kelime için ipuçlarını giriniz..

Renk

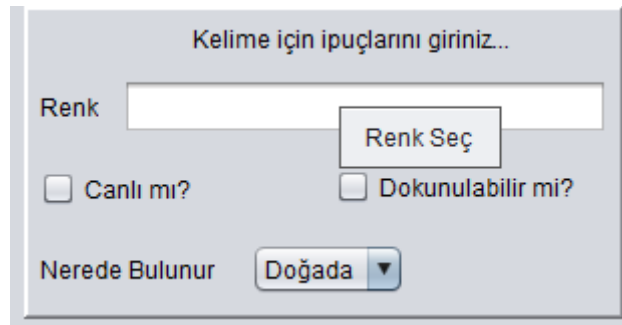
☐ Canlı mı? ☐ Dokunulabilir mi?

Nerede Bulunur Doğada ▼

Tahmini Başlat

Şekil 2. “Güneş” Kelimesi için ipuçları

- JPopupMenu, JFrame'in içindeki “Renk” JTextField'ına sağ tıklayınca açılacak şekilde ayarlanacaktır. (Şekil-3) (10p)
- “Renk” JTextField'ının “editable” özelliği kapalı olacaktır.



Kelime için ipuçlarını giriniz..

Renk

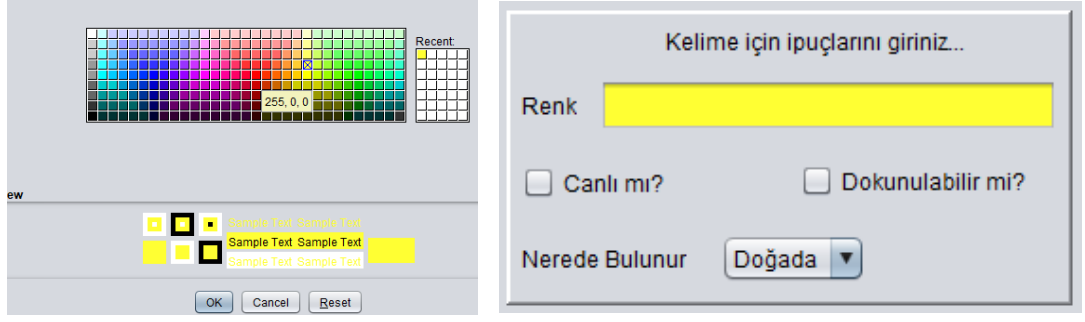
Renk Seç

☐ Canlı mı? ☐ Dokunulabilir mi?

Nerede Bulunur Doğada ▼

Şekil 3. Renkler JTextField'ına sağ tıklanınca açılan JPopupMenu

- JPopupMenu'den “Renk Seç” MenuItem'ına basıldığında bir adet ColorChooser penceresi açılacaktır. ColorChooser'da seçilen renk, “Renk” JTextField'ına “background” rengi olarak atanacaktır. (Şekil-4) (20p)

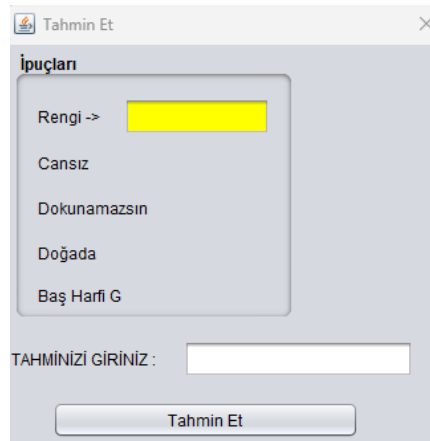


Şekil 4. “Renk Seç” Menütem’ine basıldığında ColorChooser ile renk seçme

- JFrame’deki “Tahmini Başlat” butonuna basıldığında
  - JDialog açılacaktır. (10p)
  - JFrame’deki renk, dokunulabilme, canlılık, mekan ve baş harf bilgileri JDialog’daki ilgili yerlere aktarılacaktır. (Şekil-5) (15p)
- JDialog nesnesinin tasarımı Şekil-5’teki gibi olacaktır. (10p)

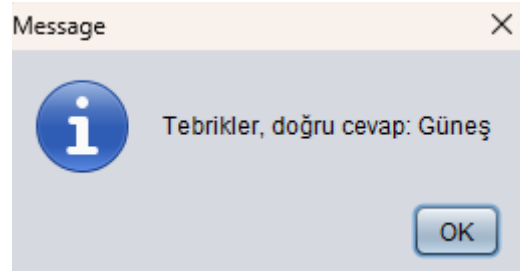
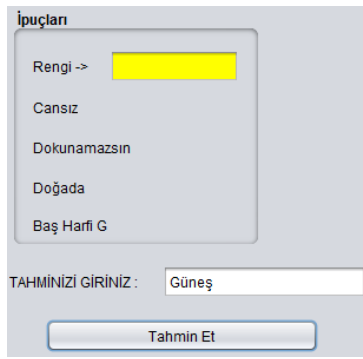
1) 1 adet JPanel (TitledBorder)
2) 6 adet JLabel
1) 2 adet JTextField,
2) 1 adet JButton

- JDialog’un başlığı “Tahmin Et” olarak atanacaktır.
- JDialog’un “minimumSize” özelliği 400x500 olarak atanacaktır.
- Verilen ipuçlarına göre “Tahmininizi Giriniz” JTextField’ına tahmin edilen kelime girilecektir.

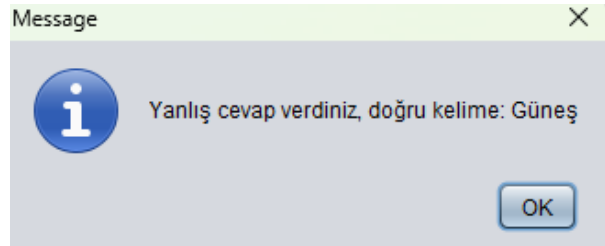
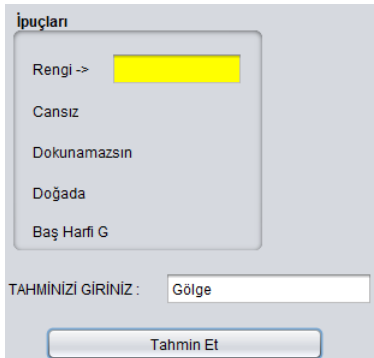


Şekil 5. JDialog Tasarımı

- JDialog'daki "Tahmin Et" butonuna basıldığında;
  - JDialog kapatılacaktır. (5p)
  - JDialog içerisindeki JTextField'a girilen kelime ile JFrame içerisindeki JPassword'a girilen kelime karşılaştıracaktır. (10p)
    - Kelimeler aynı ise JOptionPane ile "Tebrikler, doğru cevap: 'Kelime'" mesajı verilecektir. (Şekil-6) (5p)
    - Kelimeler farklı ise JOptionPane ile "Yanlış: 'Kelime'" mesajı ile doğru kelimeyi içeren mesaj verilecektir. (Şekil-7) (5p)



Şekil 6. "Tahmin Et" butonuna basıldığında doğru cevap verilmişse açılacak olan JOptionPane



Şekil 7. "Tahmin Et" butonuna basıldığında yanlış cevap verilmişse açılacak olan JOptionPane

Süreniz 45 dakikadır.

Başarılar dileriz.