

Laboratorium 3

Przed rozpoczęciem tego zestawu ćwiczeń należy zapoznać się z materiałami na temat tworzenia interfejsu graficznego skryptów. Znajdują się one w rozdziale 3.2 oraz w dodatku A.

Zadanie 1:

- 1.1 Utwórz skrypt, w którym zostanie stworzony interfejs graficzny dla programu.
- 1.2 Utwórz okno programu o wymiarach 800x600.
- 1.3 Ustaw tytuł okna na Laboratorium 3.1.
- 1.4 Wyłącz możliwość skalowania okna.
- 1.5 Wewnątrz okna stwórz 2 pola tekstowe, do których będzie można wprowadzać wartości.
- 1.6 Stwórz etykietę która będzie wyświetlała wynik działania, na początku wyświetlana ma być wartość 0.
- 1.7 Utwórz przycisk *Kolor*.
- 1.8 Wciśnięcie przycisku ma wywoływać okno dialogowe wyboru koloru, który po wybraniu zostanie zastosowany do okna programu.
- 1.9 Stwórz 4 przyciski: Suma, Różnica, Iloczyn oraz Iloraz. Każdy z nich będzie odpowiadał za inne działanie w oparciu o podane dwie wartości.
- 1.10 Po naciśnięciu klawisza ma nastąpić wykonanie odpowiedniego działania. W przypadku gdy jedno z pól tekstowych będzie puste należy zmienić tekst etykiety na „Błąd”. Taki sam komunikat musi zostać wyświetlony w przypadku, gdy nastąpi próba dzielenia przez zero. Obsługę błędów można zrealizować poprzez instrukcję `try {} catch {}`.
- 1.11 Dodaj kolejny przycisk o nazwie Czcionka.
- 1.12 Kliknięcie przycisku ma wywoływać okno wyboru czcionki. W oknie wyboru czcionki należy włączyć możliwość wyboru koloru.
- 1.13 Wybrana czcionka wraz z kolorem ma stosować się do etykiety wyświetlającej wynik.

Zadanie 2:

- 2.1 Utwórz nowy skrypt.
- 2.2 Utwórz w nim okno programu o wymiarach 640x480.
- 2.3 Ustaw tytuł okna na *Laboratorium 3.2*.
- 2.4 Wewnątrz okna stwórz przycisk Wybierz, który wywoła okno dialogowe wyboru folderu.
- 2.5 Utwórz pole tekstowe.
- 2.6 Utwórz kolejny przycisk. Nazwij go *Utwórz*. Po naciśnięciu klawisza ma się utworzyć folder o nazwie pobranej z pola tekstowego w lokalizacji pobranej z okna dialogowego wyboru katalogu.
- 2.7 Dodaj okno zaznaczenia o nazwie *Ukryty*. Każdorazowo po zaznaczeniu/odznaczeniu go ma następować zmiana atrybutu *ukryty* utworzonego wcześniej folderu.