



Quadterm 2

(zajtra)

Bude:

- simulácia niečoho, čo sa hýbe
 - Thread/Timeline/AnimationTimer
- odchytyvanie myš/klávesnica
- kreslenie
 - Pane
 - `getChildren().clear()`
 - `new Rect(...)`
 - `new Circle(...)`
 - `new ImageView()`
 - `getChildren().add(...)`
 - Canvas
 - `gc = getGraphicContext`
 - `gc.strokeLine`
 - `gc.fillRect()`
 - `gc.drawImage()`
- prichystaný subor.java
 - do ktorého vpisujete riešenie
- základných 15 bodov

Nebude:

- “ škálovateľnosť plochy
- “ serializácia
- “ zložitejší layout
- “ ovládanie pomocou Control
- “ matematika ani fyzika
- “ import project
- “ unit testy ☺

