

NAPOMENA: Na Desktop-u napraviti folder sa imenom u obliku <VasePrezime><VaseIme> (npr. PetrovicPetar) i njega izabrati za workspace pri pokretanju Eclipse. Projekat nazvati isto tako. I PAKET OBAVEZNO NAZVATI SVOJIM IMENOM!

Napisati aplet čiji grafički korisnički interfejs treba da izgleda kao na prikazanim slikama.

U gornjem delu prozora ima 6 dugmadi koja predstavljaju kockice za Yamb.

Ispod svakog dugmeta nalazi se po jedan check-box. Ako je on čekiran, to znači da se odgovarajuća kockica ne baca u narednom bacanju.

Kockice se bacaju 3 puta (što se simulira pritiskom na dugme "Baci preostale kockice"), a redni broj bacanja se beleži u jednom tekstualnom polju u kome je onemogućen unos korisnika.

Nakon trećeg bacanja, onemogućiti dalje događaje pritiskom na dugme "Baci preostale kockice", proveriti da li je dobijena kenta, kare, yamb ili ništa od toga i ispisati odgovarajuću poruku o tome u jednoj labeli na prozoru.

(Mini uputstvo za yamb) Prilikom ispitivanja dobijene kombinacije, jedna kockica se ne uzima u obzir. Dobili ste Yamb ako na preostalih 5 kockica imate iste brojeve. Ako su to npr. 2-jke, odgovarajuća poruka koju treba ispisati u labeli je: "Yamb: 2"
Kare je kombinacija 4 ista broja na kockicama. Ako imate četiri 6-ice, ispišite poruku "Kare: 6".
Kenta je kombinacija 1,2,3,4,5 ili 2,3,4,5,6 na kockicama koje se uzimaju u obzir. Odgovarajuće poruke koje treba ispisati u labeli bile bi "Kenta: 1 2 3 4 5" i "Kenta: 2 3 4 5 6". (Ako je kombinacija baš 1,2,3,4,5,6 ispišite bilo koju od ove dve poruke)
Ako nije dobijena ni kenta, ni kare, ni yamb, u labeli ispisati poruku "Nista od trazenog!"

Izgled prozora programa u raznim trenucima izvršavanja prikazan je na slikama:

