JavaFX morzeovka:  
Vytvořit si button(translateBtn), TextArea(resultArea) a TextField(userField).

To je tak pro view hotovo.

Tedka je Controlleru. Nesmíme prvně zapomenou na „implements Initializable“ potom až budeme mít FXML, tak si uděláme tzv. HashMapu. Neboli „String[] Morzeovka = new String[]{Zde budou znaky pro porzeovku};“. Zde jsou:

String[] Morzeovka = new String[]{  
 "●-",  
 "-●●●",  
 "-●-●",  
 "-●●",  
 "●",  
 "●●-●",  
 "--●",  
 "●●●●",  
 "●●",  
 "●---",  
 "-●-",  
 "●-●●",  
 "--",  
 "-●",  
 "---",  
 "●--●",  
 "--●-",  
 "●-●",  
 "●●●",  
 "-",  
 "●●-",  
 "●●●-",  
 "●--",  
 "-●●-",  
 "-●--",  
 "--●●",  
 "-----",  
 "●----",  
 "●●---",  
 "●●●--",  
 "●●●●-",  
 "●●●●●",  
 "-●●●●",  
 "--●●●",  
 "---●●",  
 "----●",  
 " "  
};

Poté si uděláme pole znaků, neboli „char[] Letter = new char[]{Zde bude abeceda a poté 0-9 ve formátu 'a', 'b', 'prázdný znak na konci' };“

Samosebou když jsme dali Initialize tak vložíme i toto:

@Override

public void initialize(URL url, ResourceBundle resourceBundle) {

//Přiřazení getResult na tlačítko

traslateBtn.setOnAction(this::getResult);

}

A poté bude porovnání což znamená z minulého si uděláme void a bude se jmenovat jak víme z initialize „getResult“ a bude to action event{}

Neboli to jde i s porovnáním znaků takto:

void getResult(ActionEvent event){  
 String text = userField.getText();  
 String resultText = "";  
 char[] poleZnaku = text.toCharArray();  
  
 for (char item : poleZnaku) {  
 int i = 0;  
 for (char itemZnak : Letter) {  
 if (item == itemZnak) { // zde získáme první znak z řetězce  
 resultText += Morzeovka[i] + " | ";  
 break; // Zastaví procházení, protože jsme našli odpovídající znak  
 }  
 i++;  
 if(i>36){  
 resultText += "Znak nebyl nalezen" + " | ";  
 }  
 }  
 }  
 resultArea.setText(resultText);  
}