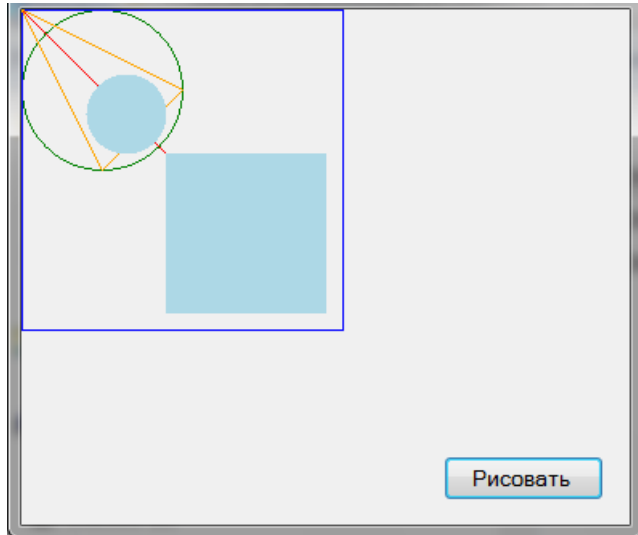


Лабораторная работа 8. Технология JavaFX

Используя возможности разметки FXML и инструмент SceneBuilder создать приложения:

Задание 1.

Создать приложение с формой в которой после нажатия на кнопку **Рисовать** прорисовываются (в любом месте и порядке) линии, закрашенные и не закрашенные круги, прямоугольники и треугольники.



Задание 2.

Создать приложение с формой, содержащей несколько вкладок, на каждой из которых имеется свой элемент Canvas, кнопка Рисовать и поля для ввода параметров рисования.

После задания пользователем координат точек фигуры и нажатия им кнопки **Рисовать** соответствующая фигура должна размещаться в области рисования.

Для замкнутых фигур предусмотреть возможность их закрашивания.

