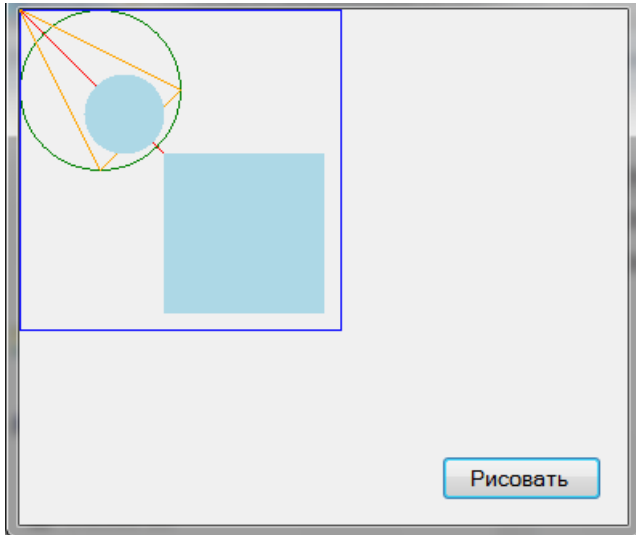


Лабораторная работа 8. Технология JavaFX

Используя возможности разметки FXML и инструмент SceneBuilder создать приложения:

Задание 1.

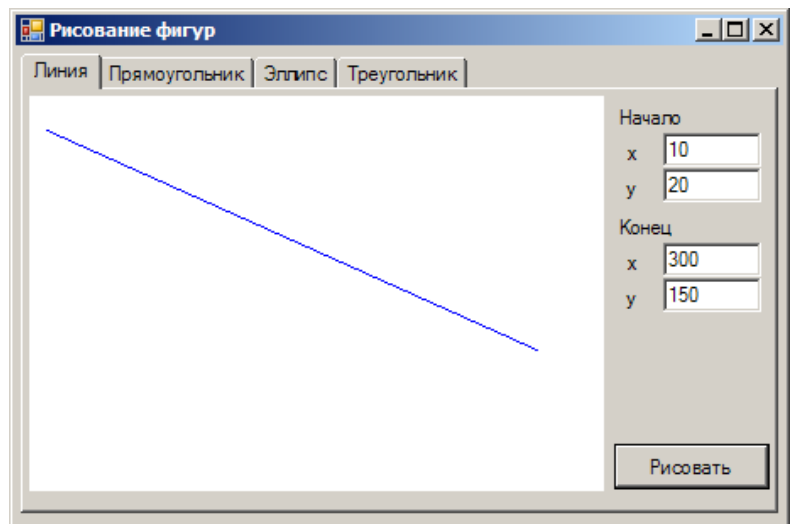
Создать приложение с формой в которой после нажатия на кнопку **Рисовать** прорисовываются (в любом месте и порядке) линии, закрашенные и не закрашенные круги, прямоугольники и треугольники.



Задание 2.

Создать приложение с формой, содержащей несколько вкладок (TabPane), на каждой из которых имеется свой элемент Canvas 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.

Задание 3*(доп.).

Добавить в приложение из **Задания 2** вкладки, на которых обеспечить рисование простых фракталов:

- двумерная фрактальная звезда из квадратов,
- фрактальное дерево (по две или три ветви)
- кривая (снежинка) Коха

Обеспечить выбор возможных параметров их рисования (глубина рекурсии, расположение на холсте, геометрические размеры и пропорции, цвет линий и заливки)